Recopilación de recursos sobre Japón

Volumen 15

Manga & Anime

ÍNDICE

Orígenes del Manga y el Anime

Manga 7
Anime 45

Géneros

Infantil 233
Shōnen 235
Shōjo 250
Seinen 265
Josei 277
Seijin 282
Gakuen 286
Gag 290
Fantasía 292
Ciencia ficción 296
Horror 299
Romance 302
Deportes 308
Música 315
Cocina 317
Misterio 322
Médico 326
Lucha 328
Histórico 330
Ensayo 332
Reportero 334
Mecha 334
Ecchi 339
Neo-noir 341
Magical Girl 343
Comedia 348
Drama 355
Harem 359
Acción 363
Coming-of-age 367
Crossover 369
Slice of life 371
Filosofía 374
Psicología 375
Thriller 376
Western 379
Hentai 381

Isekai 431
Autobiográfico 434

El fandom

Otaku 437

Mangakas legendarios

Akira Toriyama 451
Naoki Urasawa 462
Rumiko Takahashi 468
Shigeru Mizuki 471
Naoko Takeuchi 474
Takehiko Inoue 477
Go Nagai 479
Leiji Matsumoto 497
Kentaro Miura 499
Shotaro Ishinomori 502
CLAMP 505
Hirohiko Araki 512
Masami Kurumada 516
Junji Ito 519
Hiromu Arakawa 523
Katsuhiro Otomo 525
Fujiko Fujio 531
Yoshihiro Togashi 536
Eiichiro Oda 539
Ken Akamatsu 543
Yusuke Murata 545
Tetsuo Hara 548
Takeshi Obata 550
Makoto Yukimura 552
Masashi Kishimoto 554
Noriaki Kubo 559
Shintaro Kago 562
Koyoharu Gotouge 564
Moto Hagio 566
Mitsuru Adachi 573
Otros grandes autores 575

Obras más importantes

Astro Boy 582
Akira 588
Dragon Ball 601
Sailor Moon 618
Neon Genesis Evangelion 624
One Piece 631

Ranma ½ 644
Death Note 650
Saint Seiya 658
Hunter X Hunter 666
Berserk 672
Rurouni Kenshin 680
Monster 687
Detective Conan 690
Lupin III 694
Fullmetal Alchemist 700
Hokuto no Ken 705
Jojo's Adventure Bizarre 710
Naruto 716
Bleach 722
Shingeki no Kyojin 726
Captain Tsubasa 731
Slam Dunk 739
Cowboy Bebop 744
Golgo 13 750
Doraemon 754
Kochikame 763
Kimetsu no Yaiba 766
GeGeGe no Kitaro 772
Mazinger Z 778
Captain Harlock 781
Uzumaki 785
Eyeshield 21 789
Vinland Saga 794
Touch 800
Cardcaptor Sakura 802
Cyborg 009 809
Otras obras relevantes 812

Nota del recopilador

En el día que escribo esto, un 6 de enero, fecha ilustre por ser en España (y otros países, sobre todo latinoamericanos) el día de la venida de Sus Majestades los Reyes Magos, me toca primeramente desear feliz año a ti que me lees, y a su vez, despedirme, por ahora.

Con más de 8300 páginas encuadernadas en 15 volúmenes repletos de información de todo tipo de temáticas relacionadas con Japón, cierro esta primera etapa de 'Recopilación de recursos sobre Japón'.

Ha sido un período de dos años y medio de búsqueda, recopilación, investigación de contenidos y, por supuesto, de aprendizaje, el cual con mucho cariño he realizado estos recopilatorios que te traigo con toda mi estima, y, por supuesto, gratuito a tu entera disposición.

Tengo muchísimos más temas que desarrollar, pero tengo que reconocer que me encuentro algo exhausto estos momentos, ya que elaborar estos recopilatorios requiere de un trabajo arduo y una enorme constancia. Así que, antes de comenzar con la segunda etapa de los recopilatorios, me tomo un descanso, para volver con fuerzas e ilusiones renovadas. Hasta el momento tengo ideado aproximadamente hasta el volumen 20, pero dicho contenido lo tengo aún bastante desordenado, y en una etapa muy inicial.

Y qué mejor que poner broche de oro a esta primera etapa con un tema que me lleva apasionando prácticamente toda mi vida: El manga y el anime.

Ya lo he comentado anteriormente, mi incursión en este mundillo vino derivado de la salida de las películas de Manga Films y la emisión de series en televisión aquí en España, allá a principios de los años 90. Ahí comenzó mi pasión, y posteriormente mi expansión a cientos o miles de series en la pantalla pequeña o en su formato escrito.

Sin más dilación, que disfrute de la lectura.

¡Nos volveremos a ver pronto!

Jorge Caña, enero de 2025.

LIBRERIA ONLINE

VERSIONES DESCARGABLES

Consulta en los códigos QR los enlaces para leer online en formato revista, o descargar todos los volúmenes publicados.

Donaciones vía Paypal: kerotido@gmail.com

Orígenes del Manga y el Anime

El manga y el anime son dos formas de arte que han sido fundamentales en la cultura popular japonesa y, en las últimas décadas, han ganado una enorme popularidad a nivel global. El manga, como forma de cómic o novela gráfica, ha estado presente en la sociedad japonesa desde el siglo XIX, aunque sus raíces se remontan a expresiones artísticas mucho más antiguas. Con una variedad de géneros y estilos, el manga ofrece historias que van desde la acción y la aventura hasta el romance, el horror y el drama, capturando la imaginación de personas de todas las edades. Es conocido por su estilo visual característico, con personajes de expresiones exageradas y dinámicas narrativas únicas que han influenciado la narrativa gráfica mundial.

El anime, por su parte, se refiere a las adaptaciones animadas de los mangas o a las producciones originales creadas en formato audiovisual. Esta forma de entretenimiento visual ha evolucionado significativamente desde sus primeras manifestaciones en la década de 1910, convirtiéndose en una industria colosal que trasciende fronteras. Con su capacidad para contar historias complejas y explorar temas profundos a través de la animación, el anime ha cultivado una base de fans internacional. Al igual que el manga, abarca una gran diversidad de géneros, atrayendo tanto a niños como a adultos, y ha dejado una huella duradera en la cultura pop global, inspirando a generaciones de creadores y artistas.

Manga

Los Manga (漫画) son cómics o novelas gráficas originarias de Japón. La mayoría de los mangas se ajustan a un estilo desarrollado en Japón a fines del siglo XIX, y la forma tiene una larga historia en el arte japonés anterior. El término manga se usa en Japón para referirse tanto a los cómics como a las caricaturas. Fuera de Japón, la palabra se usa típicamente para referirse a los cómics publicados originalmente en Japón.

En Japón, personas de todas las edades y ámbitos de la vida leen manga. El medio incluye obras en una amplia gama de géneros: acción, aventura, negocios y comercio, comedia, detectives, drama, histórico, terror, misterio, romance, ciencia ficción y fantasía, erótica (hentai y ecchi), deportes y juegos, y suspenso, entre otros. Muchos mangas se traducen a otros idiomas.

Desde la década de 1950, el manga se ha convertido en una parte cada vez más importante de la industria editorial japonesa. En 1995, el mercado del manga en Japón estaba valorado en 586,4 mil millones de yenes (6–7 mil millones de dólares), con ventas anuales de 1,9 mil millones de libros de manga y revistas de manga (también conocidas como antologías de manga) en Japón (equivalente a 15 números por persona). En 2020, el valor del mercado del manga en Japón alcanzó un nuevo récord de 612,6 mil millones de yenes debido al rápido crecimiento de las ventas de manga digital, así como al aumento de las ventas impresas. En 2022, el mercado del manga en Japón alcanzó otro valor récord de 675,9 mil millones de yenes. El manga también ha ganado un número significativo de lectores en todo el mundo. A partir de finales de la década de 2010, el manga comenzó a superar masivamente en ventas a los cómics estadounidenses.

Una narrativa de historias kami-shibai de Sazae-san de Machiko Hasegawa. Sazae aparece con el pelo recogido en un moño

En 2021, las cuatro principales editoriales de cómics del mundo son las editoriales de manga Shueisha, Kodansha, Kadokawa y Shogakukan. En 2020, el mercado del manga norteamericano se valoró en casi 250 millones de dólares. Según NPD BookScan, el manga representó el 76% de las ventas totales de cómics y novelas gráficas en los EE.UU. en 2021. El rápido crecimiento del mercado del manga norteamericano se atribuye a la amplia disponibilidad del manga en aplicaciones de lectura digital, cadenas de librerías como Barnes & Noble y minoristas en línea como Amazon, así como al aumento de la transmisión de anime. El manga representó el 38% del mercado del cómic francés en 2005. Esto equivale aproximadamente a tres veces el de los Estados Unidos y se valoró en unos 460 millones de euros (640 millones de dólares). En Europa y Oriente Medio, el mercado se valoró en 250 millones de dólares en 2012. En abril

de 2023, la Federación Empresarial de Japón presentó una propuesta destinada a estimular el crecimiento económico de Japón mediante la promoción de la industria de contenidos en el extranjero, principalmente anime, manga y videojuegos, para medidas para invitar a expertos de la industria del extranjero a venir a trabajar a Japón, y para vincularse con el sector turístico para ayudar a los fans extranjeros del manga y el anime a visitar sitios en todo el país asociados con historias de manga particulares. La federación busca cuadriplicar las ventas de contenido japonés en los mercados extranjeros en los próximos 10 años.

Las historias de manga suelen imprimirse en blanco y negro, debido a limitaciones de tiempo, razones artísticas (ya que el coloreado podría disminuir el impacto de la obra de arte) y para mantener bajos los costes de impresión, aunque existen algunos mangas a todo color (por ejemplo, Colorful). En Japón, el manga suele serializarse en grandes revistas de manga, que a menudo contienen muchas historias, cada una presentada en un solo episodio que continúa en el siguiente número. Una sola historia de manga es casi siempre más larga que un solo número de un cómic occidental. Los capítulos recopilados suelen volver a publicarse en volúmenes tankōbon, con frecuencia, pero no exclusivamente, en libros de bolsillo. Un artista de manga (mangaka en japonés) normalmente trabaja con unos pocos asistentes en un pequeño estudio y está asociado con un editor creativo de una empresa editorial comercial. Si una serie de manga es lo suficientemente popular, puede ser animada después o durante su emisión. A veces, los mangas se basan en películas de acción real o animadas anteriores.

Los cómics con influencia del manga, entre las obras originales, existen en otras partes del mundo, particularmente en aquellos lugares donde se habla chino ("manhua"), coreano ("manhwa"), inglés ("OEL manga") y francés ("manfra"), así como en la nación de Argelia ("DZ-manga").

- Significado

La palabra "manga" proviene de la palabra japonesa 漫画 (マンガ; まんが), compuesta por los dos kanji 漫 (man) que significa "caprichoso o improvisado" y 画 (ga) que significa "imágenes". El mismo término es la raíz de la palabra coreana para cómic, manhwa, y de la palabra china manhua.

La palabra "manga" se empezó a usar comúnmente a finales del siglo XVIII con la publicación de obras como el libro ilustrado Shiji no yukikai (1798) de Santō Kyōden, y a principios del siglo XIX con obras como Manga hyakujo (1814) de Aikawa Minwa y los célebres libros Hokusai Manga (1814-1834) que contenían dibujos variados de los cuadernos de bocetos del famoso artista de ukiyo-e Hokusai. Rakuten Kitazawa (1876-1955) fue el primero en utilizar la palabra "manga" en el sentido moderno.

En japonés, "manga" se refiere a todo tipo de dibujos animados, cómics y animación. Entre los angloparlantes, "manga" tiene el significado más estricto de "cómic japonés", en paralelo al uso de "anime" dentro y fuera de Japón. El término "ani-manga" se utiliza para describir los cómics producidos a partir de celdas de animación.

- Historia

El manga, en el sentido de dibujos animados narrativos de varios paneles hechos en Japón, se originó a partir de dibujos animados de estilo euroamericano que aparecieron en publicaciones japonesas de finales del siglo XIX. La forma del manga como cómic basado en globos de diálogo se originó más específicamente a partir de traducciones de tiras cómicas estadounidenses en la década de 1920; varios ejemplos tempranos de este tipo de manga se leen de izquierda a derecha, y el manga anterior a 1945 de mayor duración es la traducción japonesa de la tira cómica estadounidense Bringing Up Father. El término manga comenzó a usarse a fines del siglo XVIII, aunque solo comenzó a referirse a varias formas de dibujos animados en la década de 1890 y no se convirtió en una palabra común hasta alrededor de 1920.

Los historiadores y escritores sobre la historia del manga han descrito dos procesos amplios y complementarios que dan forma al manga moderno. Sus puntos de vista difieren en la importancia relativa que atribuyen al papel de los eventos culturales e históricos posteriores a la Segunda Guerra Mundial frente al papel de la cultura y el arte japoneses de antes de la guerra, Meiji y pre-Meiji. Una visión, representada por otros escritores como Frederik L. Schodt, Kinko Ito y Adam L. Kern, enfatiza la continuidad de las tradiciones culturales y estéticas japonesas, incluidas las últimas tres eras; la otra visión afirma que, durante y después de la ocupación de Japón por los aliados (1945-

1952), el manga estuvo fuertemente influenciado por las influencias culturales de los estadounidenses, incluidos los cómics traídos a Japón por los soldados estadounidenses, y por imágenes y temas de la televisión, el cine y los dibujos animados estadounidenses (especialmente Disney). Según Sharon Kinsella, la floreciente industria editorial japonesa ayudó a crear una sociedad orientada al consumo en la que gigantes editoriales como Kodansha podían dar forma a los gustos populares.

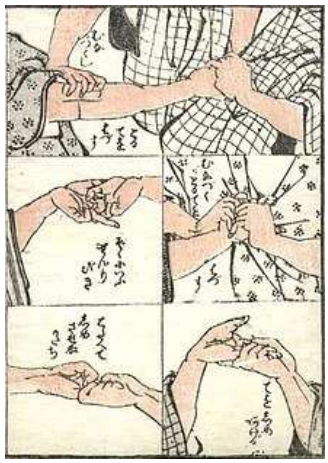
Antes de la 2ª Guerra Mundial

Se dice que el manga tiene su origen en los emakimono (rollos), Chōjū-jinbutsu-giga, que datan de los siglos XII y XIII. Durante el periodo Edo (1603-1867), otro libro de dibujos, Toba Ehon, incorporó el concepto de manga. La palabra empezó a usarse de forma común a finales del siglo XVIII y principios del XIX, con la publicación de obras como el libro ilustrado de Santō Kyōden Shiji no yukikai (1798), y Manga hyakujo (1814) de Aikawa Minwa; esto también incluye los célebres libros de Hokusai Manga (1814-1834) que contienen dibujos variados de los cuadernos de bocetos del famoso artista de ukiyo-e Hokusai (1760-1849). Kitazawa Rakuten (1876-1955) fue el primer artista en utilizar la palabra manga en el sentido moderno. Otro ejemplo de la primera mitad del siglo XIX se especula que es Dehōdai mucharon (1822) con grabados del artista Hiroshige, que ilustró varios libros de este tipo entre 1820 y 1837.

Chōjū-giga (siglo XII), tradicionalmente atribuido al monje-artista Kakuyū (Toba Sōjo)

Los escritores destacan la continuidad de las tradiciones culturales y estéticas japonesas como algo central para la historia del manga. Entre ellos se encuentran Frederik L. Schodt, Kinko Ito, Adam L. Kern, y Eric Peter Nash. Schodt señala la existencia en el siglo XIII de pergaminos ilustrados como Chōjū-jinbutsu-giga que contaban historias en imágenes secuenciales con humor e ingenio. Schodt también destaca las continuidades de estilo estético y visión entre el ukiyo-e, los grabados en madera shunga y el manga moderno (los tres cumplen los criterios de Eisner para el arte secuencial). Si bien existen disputas sobre si Chōjū-jinbutsu-giga o Shigisan Engi Emaki fue el primer manga, ambos pergaminos datan del mismo período de tiempo. Sin embargo, otros como Isao Takahata, cofundador y director de Studio Ghibli, sostienen que no hay vínculo entre los pergaminos y el manga moderno.

Schodt y Nash ven un papel particularmente significativo para el kamishibai, una forma de teatro callejero donde los artistas itinerantes muestran imágenes en una caja de luz mientras narran la historia al público en la calle. El profesor Richard Torrance ha señalado similitudes entre el manga moderno y la novela popular de Osaka, escrita entre los años 1890 y 1940, y sostiene que el desarrollo de una alfabetización generalizada en el Japón Meiji y post-Meiji ayudó a crear audiencias para historias contadas en palabras e imágenes. Ito también arraiga históricamente al manga en la continuidad estética con el arte pre-Meiji, pero ve su historia posterior a la Segunda Guerra Mundial como impulsada en parte por el entusiasmo del consumidor por la rica imaginería y narrativa de la nueva tradición del manga en desarrollo. Describe cómo esta tradición ha producido constantemente nuevos géneros y mercados, por ejemplo, para el manga para niñas (shōjo) a fines de la década de 1960 y para los cómics para mujeres (redisu) en la década de 1980.



A pesar de que los cómics orientales suelen mantenerse separados de la evolución de los cómics occidentales, y el arte cómico occidental probablemente se originó en la Italia del siglo XVII, Kern ha sugerido que los kibyōshi, libros ilustrados de finales del siglo XVIII, pueden haber sido los primeros cómics del mundo. Estas narrativas gráficas comparten temas humorísticos, satíricos y románticos con el manga moderno. Aunque Kern no cree que los kibyōshi fueran un precursor directo del manga, cree que la

existencia de los kibyōshi apunta, no obstante, a una voluntad japonesa de mezclar palabras e imágenes en un medio narrativo popular. El primer uso registrado del término manga para significar "imágenes caprichosas o improvisadas" proviene de esta tradición en 1798, que, como señala Kern, es anterior al uso popular del Hokusai Manga por parte de Hokusai en varias décadas.

A finales del siglo XIX, las revistas ilustradas para expatriados occidentales introdujeron en Japón las caricaturas satíricas de estilo occidental, por lo que se hicieron populares nuevas publicaciones tanto en estilo occidental como japonés. A finales de la década de 1890, comenzaron a aparecer en Japón suplementos de cómics de periódicos de estilo estadounidense, así como algunas tiras cómicas estadounidenses. En 1900, Rakuten publicó Jiji Manga en el periódico Jiji Shinpō, el primer uso de la palabra manga en su sentido moderno, y donde, en 1902, comenzó la primera tira cómica japonesa moderna. En la década de 1930, las tiras cómicas se publicaban por entregas en revistas mensuales de gran circulación para niñas y niños y se recopilaban en volúmenes de tapa dura.

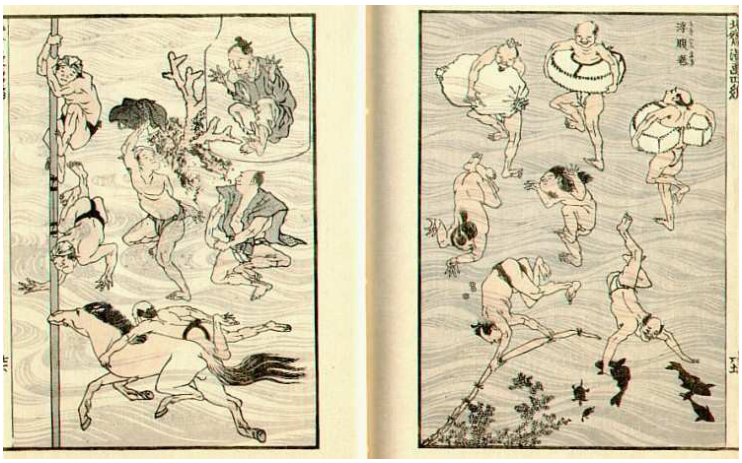


Imagen de bañistas del manga de Hokusai

De manera similar, el escritor Charles Shirō Inoue ve el manga como una mezcla de elementos centrados en imágenes y palabras, cada uno anterior a la ocupación aliada de Japón. En su opinión, el arte japonés centrado en la imagen, o "pictocéntrico", deriva en última instancia de la larga historia de compromiso de Japón con el arte gráfico chino; mientras que el arte centrado en la palabra, o "logocéntrico", como la novela, fue estimulado por las necesidades sociales y económicas de la era Meiji y el nacionalismo japonés de antes de la guerra de una población unificada por un lenguaje escrito común. Ambos se fusionan en lo que Inoue ve como una simbiosis en el manga.

Así, estos académicos consideran que la historia del manga implica continuidades y discontinuidades históricas entre el pasado estético y cultural a medida que interactúa con la innovación y el transnacionalismo posteriores a la Segunda Guerra Mundial.

Posteriormente a la II Guerra Mundial

Los artistas japoneses dieron vida posteriormente a su propio estilo durante la ocupación (1945-1952) y los años posteriores a la ocupación (1952-1972), cuando un Japón previamente militarista y ultranacionalista estaba reconstruyendo su infraestructura política y económica. Aunque las políticas de censura de la ocupación aliada prohibían específicamente el arte y la escritura que glorificaran la guerra y el militarismo japonés, esas políticas no impidieron la publicación de otros tipos de material, incluido el manga. Además, la Constitución japonesa de 1947 (artículo 21) prohibía todas las formas de censura, lo que llevó al crecimiento de la creatividad artística. A la vanguardia de este período se encuentran dos series de manga y personajes que influyeron en gran parte de la historia futura del manga: Mighty Atom de Osamu Tezuka (Astro Boy en los Estados Unidos; comenzó en abril de 1951) y Sazae-san de Machiko Hasegawa (comenzó en abril de 1946).

Astro Boy era a la vez un robot con superpoderes y un niño ingenuo. Tezuka nunca explicó por qué Astro Boy tenía una conciencia social tan desarrollada ni qué tipo de programación robótica podía hacerlo tan profundamente afiliativo. Ambas cualidades parecen innatas en Astro Boy y representan una sociabilidad japonesa y una masculinidad orientada a la comunidad, muy diferente del culto al Emperador y la obediencia militarista impuesta durante el período anterior del imperialismo japonés. Astro Boy rápidamente se volvió (y sigue siendo) inmensamente popular en Japón y en otros lugares como un ícono y héroe de un nuevo mundo de paz y la renuncia

a la guerra, como se ve en el Artículo 9 de la constitución japonesa recién creada. Temas similares ocurren en Nuevo Mundo y Metrópolis de Tezuka.

Osamu Tezuka, conocido como el *dios del manga* está considerado como una de las mayores influencias del desarrollo del manga moderno

Por el contrario, Sazae-san (que significa "Sra. Sazae") fue fundada en 1946 por Hasegawa, una joven artista que hizo de su heroína una representación de millones de ciudadanos japoneses, especialmente mujeres, que se quedaron sin hogar por la guerra. Sazae no tiene una vida fácil ni sencilla, pero, al igual que Astro Boy, es muy afiliativa y está profundamente involucrada con su familia inmediata y extensa. También es un personaje muy fuerte, en marcado contraste con los principios neoconfucianistas oficialmente sancionados de mansedumbre femenina y obediencia al ideal de "buena esposa, madre sabia" (良妻賢母, ryōsai kenbo) enseñado por el régimen militar anterior. Sazae se enfrenta al mundo con una alegre resiliencia, lo que el psicólogo Hayao Kawai llama una "mujer de resistencia". Sazae-san vendió más de 62 millones de copias durante el siguiente medio siglo.

Tezuka y Hasegawa fueron innovadores estilísticos. En la técnica "cinematográfica" de Tezuka, los paneles son como una película que revela detalles de la acción, al borde de la cámara lenta, así como zooms rápidos de tomas lejanas a primeros planos. Más críticamente, sincronizó la colocación del panel con la velocidad de visualización del lector para simular imágenes en movimiento; este tipo de dinamismo visual fue ampliamente adoptado por los artistas de manga posteriores. En la producción de manga, así como en la producción cinematográfica, dio paso a la escuela de pensamiento de que la persona que decide la asignación de paneles (komawari) es acreditada como autor, mientras que la mayoría de los dibujos son hechos por asistentes. El enfoque de Hasagawa en la vida diaria y las experiencias de las mujeres también llegó a caracterizar el manga shōjo posterior.

En las décadas de 1950 y 1960, cada vez más audiencias para el manga surgieron en Japón con la solidificación de sus dos principales géneros de marketing: el manga shōnen dirigido a los niños y el manga shōjo dirigido a las niñas. Hasta 1969, el manga shōjo era dibujado principalmente por hombres adultos para lectoras jóvenes.

Sazae-san es uno de los mangas más antiguos y, en su momento, más prolíficos, con 68 volúmenes. Tiene además el record de ser el anime con más tiempo en emisión, desde 1969 y 8.723+ segmentos

Dos mangas escritos por hombres muy populares e influyentes para niñas de este período fueron Ribon no Kishi (Princesa caballero) de Tezuka de 1953-1956 y Mahōtsukai Sarī (Sally la bruja) de Mitsuteru Yokoyama de 1966. Ribon no Kishi trata de las aventuras de la Princesa Zafiro de un reino de fantasía que había nacido con almas masculinas y femeninas, y cuyas batallas y romances con espadas difuminaban los límites de los roles de género que de otro modo serían rígidos. Sarī, la heroína princesa preadolescente de Mahōtsukai Sarī, vino de su hogar en las tierras mágicas para vivir en la Tierra, ir a la escuela y realizar una variedad de buenas acciones mágicas para sus

amigos y compañeros de escuela. Yokoyama fue influenciada por la comedia de televisión estadounidense Bewitched, pero a diferencia de Samantha (el personaje principal de Bewitched, una mujer casada con su propia hija), Sarī es una preadolescente que enfrenta los problemas de crecer y dominar las responsabilidades de la adultez venidera. Sally la Bruja ayudó a crear el subgénero del manga mahō shōjo, o "chica mágica", (que se hizo popular a principios del siglo XXI). Ambas series fueron y siguen siendo muy populares.

En 1969, una variedad de mujeres artistas de manga, más tarde llamadas el Grupo del Año 24 (también conocido como las Magníficas 24), hicieron su debut en el manga shōjo ("año 24" proviene del año Shōwa 24 en el calendario japonés, o 1949 en el calendario gregoriano, cuando nacieron algunas de estas artistas). El grupo incluía a Hagio Moto, Riyoko Ikeda, Yumiko Ōshima, Keiko Takemiya y Ryoko Yamagishi, y marcaron la primera entrada importante de mujeres artistas en el manga. A partir de entonces, el manga shōjo sería dibujado principalmente por mujeres artistas para una audiencia de niñas y mujeres jóvenes.

En 1971, Ikeda comenzó su inmensamente popular manga shōjo Berusaiyu no Bara (La rosa de Versalles), la historia de Oscar François de Jarjayes, una mujer travesti que fue capitana de la Guardia del Palacio de María Antonieta en la Francia prerrevolucionaria. Al final de la serie (que originalmente se emitió de 1972 a 1973), Oscar muere como revolucionaria al frente de una carga de sus tropas contra la Bastilla. Del mismo modo, el trabajo de Moto desafió los límites neoconfucianistas de Japón sobre los roles y actividades de las mujeres. Su historia de ciencia ficción shōjo de 1975, They Were Eleven, cuenta la historia de una joven cadete en una futura academia espacial.

Estas mujeres también innovaron en las elecciones estilísticas de la forma de arte. En su enfoque en las experiencias y sentimientos internos de la heroína, el manga shōjo son "poemas ilustrados" con diseños delicados y complejos que a menudo eliminan los bordes de los paneles por completo para crear extensiones de tiempo prolongadas y no narrativas. Las contribuciones del grupo en sus historias (personajes femeninos fuertes e independientes, intensa emotividad y diseño complejo) siguen siendo características del manga shōjo hasta el día de hoy.

La Rosa de Versalles es un clásico instantáneo que vale la pena leer, no solo para la persona históricamente interesada en el anime como medio, sino también para un conocedor de la narración de calidad y el drama histórico independientemente de su medio artístico

En las décadas siguientes (1975-presente), el manga shōjo se desarrolló estilísticamente mientras que simultáneamente evolucionaron subgéneros superpuestos. Los principales subgéneros han incluido el romance, las superheroínas y los "cómics femeninos" (en japonés, redisu (レディース), redikomi (レディコミ) y josei (女性じょせい)), cuyos límites a veces son indistinguibles entre sí y del manga shōnen.

En el romance del manga shōjo moderno, el amor es un tema principal enmarcado en narrativas emocionalmente intensas de autorrealización. El crítico de manga y anime japonés Eri Izawa define el romance como un símbolo de "lo emocional, lo grandioso, lo épico; el sabor del heroísmo, la aventura fantástica y la melancolía; el amor apasionado, la lucha personal y el anhelo eterno" enmarcados en narrativas imaginativas, individualistas y apasionadas. Estos romances son a veces narraciones largas que pueden distinguir entre el amor falso y el verdadero, el manejo de las relaciones sexuales y el crecimiento en un mundo ambivalente; estos temas son heredados por versiones animadas posteriores de la historia. Estos temas de "llegada a la edad adulta", o Bildungsroman, aparecen tanto en el manga shōjo como en el shōnen.

En el Bildungsroman, el protagonista debe lidiar con la adversidad y el conflicto. Los ejemplos de conflicto romántico en el manga shōjo son comunes, como se exhibe en Peach Girl de Miwa Ueda, y Mars de Fuyumi Soryo. Los ejemplos para lectores mayores incluyen Happy Mania de Moyoco Anno, Tramps Like Us de Yayoi Ogawa y Nana de Ai Yazawa. En otro recurso narrativo del manga shōjo Bildungsroman, la joven heroína es transportada a un lugar o tiempo

alienígena donde conoce a extraños y debe sobrevivir por su cuenta (incluidos They Were Eleven de Moto, From Far Away de Kyoko Hikawa, Fushigi Yûgi: The Mysterious Play de Yû Watase y World of the S&M (The World Exists For Me) de Be-Papas).

Otro recurso narrativo implica conocer personas y seres inusuales o extraños; Por ejemplo, Fruits Basket de Natsuki Takaya, uno de los mangas shōjo más populares en los Estados Unidos, cuya heroína huérfana Tohru debe sobrevivir viviendo en el bosque en una casa llena de personas que pueden transformarse en los animales del zodíaco chino. Este recurso también se utiliza en Crescent Moon de Harako Iida, donde la heroína Mahiru conoce a un grupo de seres sobrenaturales y descubre que ella también tiene una ascendencia sobrenatural cuando ella y un joven demonio tengu se enamoran.

Con las superheroínas, el manga shōjo continuó rompiendo con las normas neoconfucianistas de mansedumbre y obediencia femeninas. Sailor Moon de Naoko Takeuchi (Bishōjo Senshi Sēramūn: "Pretty Guardian Sailor Moon"), una de las series de manga shōjo más vendidas de todos los tiempos, es una narrativa sostenida de 18 volúmenes sobre un grupo de jóvenes heroínas simultáneamente heroicas e introspectivas, activas y emocionales, así como obedientes y ambiciosas. La combinación resultó extremadamente exitosa, y Sailor Moon se volvió internacionalmente popular tanto en formato manga como anime. Otro ejemplo es Magic Knight Rayearth de CLAMP, cuyas tres jóvenes heroínas -Hikaru, Umi y Fuu- son transportadas mágicamente al mundo de Cefiro para convertirse en guerreras mágicas armadas y defenderlo de enemigos internos y externos.

El subgénero de las superheroínas también desarrolló ampliamente la noción de equipos (sentai) de chicas trabajando juntas, que incluye a las "Sailor Senshi" en Sailor Moon, los Magic Knights en Magic Knight Rayearth y las chicas Mew Mew de Tokyo Mew Mew de Mia Ikumi. Actualmente, la plantilla narrativa de las superheroínas ha sido ampliamente utilizada y parodiada dentro de la tradición del manga shōjo (por ejemplo, Wedding Peach de Nao Yazawa e Hyper Rune de Tamayo Akiyama), así como fuera de ella (por ejemplo, en comedias bishōjo como Galaxy Angel de Broccoli).

A partir de mediados de la década de 1980, a medida que las mujeres que leían manga shōjo cuando eran adolescentes maduraban, los artistas elaboraron subgéneros para adaptarse a su audiencia. Este subgénero de "cómics para mujeres", o josei, ha tratado temas de la adultez joven: trabajos, emociones y problemas de las relaciones sexuales y amistades o amor entre mujeres.

El manga josei (también llamado redisu) conserva muchas de las estilísticas narrativas del manga shōjo, con la principal diferencia de ser creado por (y para) mujeres adultas. El manga y el arte redisu a menudo han sido (aunque no siempre) sexualmente explícitos, pero el contenido se ha establecido característicamente en narrativas temáticas de placer y excitación erótica combinadas con riesgo emocional. Los ejemplos incluyen Luminous Girls de Ryō Ramiya, Kinpeibai de Masako Watanabe y el trabajo de Shungicu Uchida Un subgénero del manga redisu trata sobre las relaciones emocionales y sexuales entre mujeres (yuri), que se muestra en el trabajo de Erica Sakurazawa, Ebine Yamaji, y Chiho Saito. También se han desarrollado otros subgéneros del manga redisu, por ejemplo, el manga de moda (oshare), como Paradise Kiss de Ai Yazawa y el manga de terror-vampírico-gótico, como Vampire Knight de Matsuri Hino, Cain Saga de Kaori Yuki, y DOLL de Mitsukazu Mihara, que interactúan con la moda callejera, el juego de disfraces ("cosplay"), la música J-Pop y las subculturas góticas de diversas formas.

El manga para lectores masculinos se puede caracterizar de diferentes maneras. Una es por la edad a la que va dirigido: chicos de hasta 18 años (manga shōnen) y hombres jóvenes de entre 18 y 30 años (manga seinen). Otro enfoque es por su contenido, un ejemplo es la acción y la aventura que a menudo involucra héroes masculinos, humor físico, temas de honor y, a veces, sexo explícito. El japonés utiliza diferentes kanji para dos significados estrechamente relacionados de "seinen": 青年 para "joven"; el segundo se refiere al manga pornográfico dirigido a hombres adultos - 成年 para "adulto, mayoría" - también llamado manga seijin ("adulto", 成人). El manga shōnen, seinen y seijin comparten una serie de características en común.

Los niños y los hombres jóvenes estuvieron entre los primeros lectores de manga después de la Segunda Guerra Mundial. A partir de la década de 1950, el manga shōnen se centró en temas que se pensaba que interesaban al niño arquetípico: temas de ciencia y tecnología como robots y viajes espaciales, y acción y aventuras heroicas. Las primeras narrativas del manga shōnen y seinen a menudo retrataban desafíos a las habilidades, destrezas y madurez del protagonista; enfatizaban la autoperfección, la autodisciplina austera, el sacrificio en la causa del deber y el servicio honorable a la sociedad, la comunidad, la familia y los amigos.

El manga con superhéroes disfrazados en solitario, como Superman, Batman y Spider-Man, no se volvió popular como género shōnen. Una excepción es Batman: Child of Dreams de Kia Asamiya, publicada en Japón por Kodansha en 2000 y en los Estados Unidos por DC Comics en 2003. Sin embargo, los antihéroes solitarios aparecen en Golgo 13 de Takao Saito y en Lone Wolf and Cub de Kazuo Koike y Goseki Kojima. Golgo 13 cuenta la historia de un asesino, llamado "Golgo 13" entre otros alias, que pone sus habilidades al servicio de la paz mundial y otros objetivos sociales; y Ogami Itto, el héroe espadachín de Lone Wolf and Cub, es un viudo que cuida de su hijo Daigoro mientras busca venganza contra los asesinos de su esposa. Sin embargo, Golgo e Itto siguen siendo hombres mortales a lo largo de sus historias, y ninguno de ellos muestra superpoderes. En cambio, estas historias "viajan a los corazones y las mentes de los hombres" al permanecer en el plano de la psicología y la motivación humanas.

Fujiko Fujio es el dúo de mangakas que crearon personajes tan icónicos como Doraemon, Kiteretsu, Hattori-kun o Perman

Muchos manga shōnen tienen elementos de ciencia ficción y tecnología. Los primeros ejemplos en el subgénero de robots incluyen Astro Boy de Tezuka y Doraemon de Fujiko Fujio de 1969 sobre un gato robot y el niño con el que vive, que estaba dirigido a niños más pequeños. El tema del robot evolucionó ampliamente, desde Tetsujin 28-gō de Yokoyama de 1956 a historias más complejas donde el protagonista no solo debe derrotar a los enemigos, sino también aprender a dominarse a sí mismo y cooperar con el mecha que controla. Este nuevo arquetipo fue puesto en exhibición en Neon Genesis Evangelion de Yoshiyuki Sadamoto, donde Shinji lucha contra el enemigo y su padre; se repitió en The Vision of Escaflowne de Katsu Aki, donde Van no solo hace la guerra contra el imperio de Dornkirk, sino que debe lidiar con sus complejos sentimientos por Hitomi, la heroína.

Los temas deportivos son populares en el manga dirigido a lectores masculinos. Estas historias enfatizan la autodisciplina, mostrando no solo la emoción de la competencia deportiva sino también los rasgos de carácter que el héroe necesita para trascender sus limitaciones y triunfar. Algunos ejemplos incluyen el boxeo (Tomorrow's Joe de Tetsuya Chiba de 1968-1973y One-Pound Gospel de Rumiko Takahashi de 1987) y el baloncesto (Slam Dunk de Takehiko Inoue de 1990).

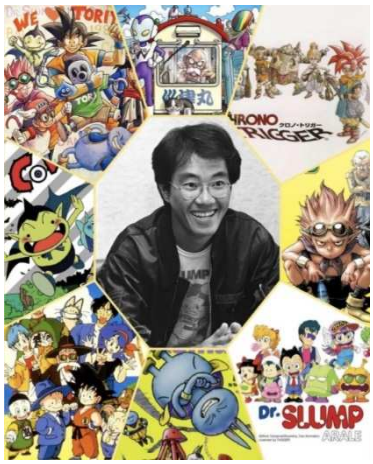
Los escenarios sobrenaturales han sido una fuente de tramas de acción y aventuras en el shōnen (y algunos mangas shōjo), en los que el héroe debe superar desafíos. A veces, el protagonista falla, como en Death Note de Tsugumi Ohba y Takeshi Obata, donde Light Yagami recibe un cuaderno de un Dios de la Muerte (shinigami) que mata a cualquiera cuyo nombre esté escrito en él. En el manga shōjo, está The Demon Ororon de Hakase Mizuki, cuyo protagonista abandona su reinado demoníaco del infierno para vivir (y morir) en la Tierra. A veces, los propios protagonistas son sobrenaturales, como el seinen Hellsing de Kouta Hirano; habla del héroe vampiro Alucard que lucha contra nazis renacidos empeñados en conquistar Inglaterra. Sin embargo, el héroe también puede ser (o fue) humano, luchando contra una serie cada vez mayor de enemigos sobrenaturales (Fullmetal Alchemist de Hiromu Arakawa, Flame of Recca de Nobuyuki Anzai y Bleach de Tite Kubo).

Las historias de acción y aventuras militares ambientadas en el mundo moderno (por ejemplo, sobre la Segunda Guerra Mundial) siguieron bajo sospecha de glorificar la historia imperial de Japóny no se han convertido en una parte significativa del repertorio del manga shōnen. No obstante, las historias sobre fantasía o aventuras militares históricas no fueron estigmatizadas, y el manga sobre guerreros heroicos y artistas marciales ha sido extremadamente popular. Algunos son dramas serios, como La leyenda de Kamui de Sanpei Shirato y Rurouni Kenshin de Nobuhiro Watsuki, mientras que otros contienen elementos fuertemente humorísticos, como Dragon Ball de Akira Toriyama.

Aunque existen historias sobre la guerra moderna y sus armas, a menudo tratan más de los problemas psicológicos y morales de la guerra que de la pura aventura de disparos. Los ejemplos incluyen Who Fighter de Seiho Takizawa, una adaptación de El corazón de las tinieblas de Joseph Conrad que habla de un coronel japonés renegado en la Birmania de la Segunda Guerra Mundial; The Silent Service de Kaiji Kawaguchi, sobre un submarino nuclear japonés; y el seinen Cat Shit One de Motofumi Kobayashi (lanzado como Apocalypse Meow en los EE.UU.) sobre la guerra de Vietnam contada en formato de animal parlante. Otros mangas orientados a la batalla y la lucha a veces se centran en conspiraciones criminales y de espionaje que el protagonista debe superar, como en Crying Freeman de Kazuo Koike y Ryoichi Ikegami, City Hunter de Tsukasa Hojo y la serie shōjo From Eroica with Love de Yasuko Aoike, una historia de crimen y espionaje de larga duración que combina aventura, acción y humor (y otro ejemplo de cómo estos temas ocurren en diferentes grupos demográficos).

Para los críticos de manga Koji Aihara y Kentaro Takekuma, tales historias de batalla repiten sin cesar los mismos temas de violencia sin sentido, que sardónicamente etiquetan como "Shish Kebob de la trama del manga Shōnen", donde las peleas siguen a las peleas como carne ensartada en un palo. Otros comentaristas sugieren que las secuencias de lucha y la violencia en los cómics sirven como una salida social para impulsos que de otro modo serían peligrosos. El manga shōnen y su espíritu guerrero extremo ha sido parodiado, por ejemplo, en la comedia disparatada de Mine Yoshizaki, Sgt. Frog (llamada Keroro Gunso en Japón), sobre un pelotón de ranas alienígenas holgazanas que invaden la Tierra y terminan aprovechándose de la familia Hinata en Tokyo.

En los primeros mangas shōnen, los hombres desempeñaban todos los papeles principales, y las mujeres solo tenían papeles secundarios como hermanas, madres y, ocasionalmente, novias. De los nueve cyborgs de Cyborg 009 de Shotaro Ishinomori de 1964, solo una es mujer, y pronto desaparece de la acción. Algunos mangas shōnen recientes prácticamente omiten a las mujeres, por ejemplo, la historia de artes marciales Baki the Grappler de Keisuke Itagaki y la fantasía sobrenatural Sand Land de Akira Toriyama. Sin embargo, en la década de 1980, las niñas y las mujeres comenzaron a desempeñar papeles cada vez más importantes en el shōnen; por ejemplo, el personaje principal de Dr. Slump (1980) de Toriyama es la traviesa y poderosa niña robot Arale Norimaki.



Akira Toriyama se abrió paso al éxito a principios de los años 80 con su obra *Dr. Slump* (1980), posteriormente su popularidad se extendió a nivel mundial con su obra magna *Dragon Ball* (1984)

El papel de las niñas y las mujeres en el manga para lectores masculinos ha evolucionado considerablemente desde Arale. Una de las clases es la de "chica hermosa" (bishōjo). A veces, la bishōjo es inalcanzable, pero generalmente es un objeto del interés emocional y sexual del héroe; un ejemplo es Belldandy de Oh My Goddess! de Kōsuke Fujishima, o Shaorin de Mamotte Shugogetten de Minene Sakurano. En otras historias, el héroe está rodeado de este tipo de chicas y mujeres, como en Negima! de Ken Akamatsu y Hanaukyo Maid Team de Morishige. El protagonista masculino no siempre logra formar una relación con la bishōjo; por ejemplo, cuando Bright Honda y Aimi Komori no logran establecer un vínculo en Shadow Lady de Masakazu Katsura. En algunos casos, se representan o implican las actividades sexuales de una pareja exitosa, como en Outlanders de Johji Manabe. Otras historias presentan a un héroe inicialmente ingenuo que luego aprende a lidiar y vivir con las mujeres emocional y sexualmente, como Yota en Video Girl Ai de Masakazu Katsura, Densha Otoko ("Train Man") en el seinen Densha Otoko de Hidenori Hara y Makoto en Futari Ecchi de Katsu Aki. En el manga erótico (manga seijin), a menudo llamado manga hentai en los EE.UU., una relación sexual se da por sentado y se representa de manera explícita, como en el trabajo de Toshiki Yui. Otros ejemplos son Were-Slut de Jirō Chiba y Slut Girl de Isutoshi. El resultado son varias representaciones de niños y hombres, desde ingenuos hasta muy acostumbrados sexualmente.

Las guerreras fuertemente armadas (sentō bishōjo) representan otra clase de chicas y mujeres en el manga para lectores masculinos. Algunas sentō bishōjo son cyborgs de batalla, como Alita de Battle Angel Alita de Yukito Kishiro, Motoko Kusanagi de Ghost in the Shell de Masamune Shirow y Chise de Saikano de Shin Takahashi. Otras son humanas, como Attim M-Zak de Seraphic Feather de Hiroyuki Utatane, Karula Olzen de Drakuun de Johji Manabe y Alita Forland (Falis) de Murder Princess de Sekihiko Inui.

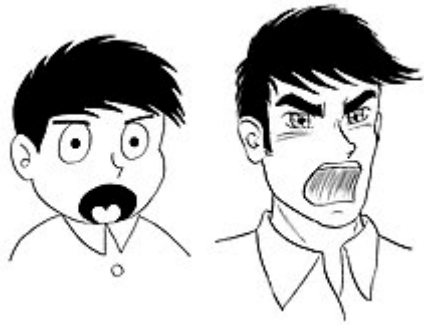
A partir de 2013, las leyes nacionales de censura y las ordenanzas locales permanecen en Japón. La respuesta pública a la publicación de manga con contenido sexual o la representación de desnudez ha sido mixta. Las series tienen una audiencia y se venden bien, pero su publicación también encuentra oposición. A principios de los años 1990, la oposición dio lugar a la creación de listas de manga perjudiciales y a un cambio en la industria editorial. En ese momento, las grandes editoriales habían creado una demanda general de manga. Aun así, el resultado es que también eran susceptibles a la opinión pública en sus mercados. Ante las críticas de ciertos segmentos de la población y bajo la presión de los grupos de la industria para que se autorregularan, las principales editoriales interrumpieron series, como Angel y 1+2=Paradise; las editoriales más pequeñas, no tan susceptibles a estas fuerzas, pudieron llenar el vacío.

Con la relajación de la censura en Japón después de principios de los años 1990, aparecieron varias formas de contenido sexual dibujado gráficamente en el manga destinado a lectores masculinos que, correspondientemente, aparecieron en las traducciones al inglés. Estas representaciones iban desde la desnudez parcial a la total, pasando por las relaciones sexuales implícitas y explícitas, hasta el sadomasoquismo (SM), el incesto, la violación y, a veces, la zoofilia (bestialidad). En algunos casos, los temas de violación y asesinato por lujuria pasaron a primer plano, como en Urotsukidōji de Toshio Maeday Blue Catalyst (1994) de Kei Taniguchi. Sin embargo, estos elementos extremos no son comunes en el manga.

Gekiga

Gekiga (劇画, lit. 'imágenes dramáticas') es un estilo de cómic japonés dirigido al público adulto y caracterizado por un estilo artístico más cinematográfico y temas más maduros. Gekiga fue el estilo predominante de cómics para adultos en Japón en las décadas de 1960 y 1970. Estéticamente se define por ángulos agudos, tramas oscuras y líneas ásperas, y temáticamente por el realismo, el compromiso social, la madurez y la masculinidad.

En la década de 1950, los cómics japoneses convencionales (manga) surgieron de Tokyo y estaban dirigidos a los niños, encabezados por el trabajo de Osamu Tezuka. Antes de que Tezuka se mudara a Tokyo, vivió en Osaka y fue mentor de artistas como Yoshihiro Tatsumi y Masahiko Matsumoto, quienes lo admiraban. Aunque influenciados por la adaptación de las técnicas cinematográficas de Tezuka, no estaban interesados en hacer cómics humorísticos para niños en el estilo Disneyesco de Tezuka. Querían escribir historias consistentemente dramáticas con una estética influenciada por el cine negro y las novelas policiales. Los gekiga eran más gráficos y mostraban más violencia que los mangas infantiles que los precedieron. Tatsumi explicó: "Parte de eso fue influenciado por las historias de los periódicos que leía. Tenía una reacción emocional de algún tipo y quería expresarla en mis cómics". El nombre gekiga fue acuñado en 1957 por Tatsumi y adoptado por otros dibujantes japoneses más serios, que no querían que su oficio fuera conocido por el término más común "manga", que significa "imágenes caprichosas".



Diferencias visuales entre manga (izquierda) y gekiga (derecha)

Irma Nunez de The Japan Times escribió que "en lugar de simplemente usar 'gekiga' como una bandera para legitimar el contenido para adultos y el realismo en el manga... desarrollaron una estética completamente nueva". El hijo de Matsumoto dijo que estos artistas sintieron que las historias más cortas que Tezuka comenzó a escribir después de mudarse a Tokyo, restringían su expresión ya que la acción necesitaba ser explicada en bocadillos de

diálogo. Nunez explicó: "La integridad estructural era una de las principales preocupaciones de los pioneros. Experimentaron con la mejor manera de mezclar imágenes con el texto; cómo un primer plano podría expresar la interioridad de un personaje; cómo sincronizar la acción de una historia con el ritmo de la mirada del lector a medida que recorría la página".

En lugar de trabajar para las publicaciones convencionales, los artistas gekiga trabajaban en la industria del manga de alquiler; donde el trabajo de varios artistas se imprimía en colecciones, que los lectores tomaban prestadas en lugar de comprar. En noviembre de 1956, Masahiko Matsumoto utilizó el término komaga (駒画) para describir su obra Kyūketsu-jū, en lugar de manga. El hijo de Matsumoto afirmó más tarde que este trabajo fue la base de lo que más tarde se conocería como gekiga. La obra de Yoshihiro Tatsumi, Yūrei Taxi, fue la primera en llamarse gekiga cuando se publicó a finales de 1957. Otros nombres que consideró incluyen katsudōga y katsuga, ambos derivados de katsudō eiga o "imágenes en movimiento", un término temprano para las películas, que muestra la influencia cinematográfica del movimiento.

Lo que pretendía era aumentar la edad de los lectores de cómics. No es que estuviera intentando crear algo literario, pero sí quería crear un público de mayor edad. No lo hice por mi cuenta, pero sí lo logré hasta cierto punto. Y, repito, en parte lo logré por necesidad. Había una diferencia inconmensurable entre lo que yo quería expresar y lo que se podía expresar en los cómics infantiles.

—Yoshihiro Tatsumi, sobre ser llamado el "abuelo del manga alternativo japonés".

En 1959, el Gekiga Kōbō (劇画工房) se formó en Tokyo con ocho miembros, incluidos Tatsumi, Matsumoto y Takao Saito. El grupo escribió una especie de "Manifiesto Gekiga" que fue enviado a varios editores y periódicos declarando su misión. El Gekiga Kōbō se disolvió en 1960 debido a divisiones internas; aunque como grupo organizado duró muy poco, su influencia fue duradera.

La revista de vanguardia Garo, fundada en 1964, era un medio para publicar obras experimentales y poco convencionales que eran "visual o temáticamente demasiado desafiantes para el mercado general". Con obras como Kamui de Sanpei Shirato, rápidamente ganó seguidores entre los estudiantes universitarios. En respuesta al éxito de Garo, Tezuka fundó la revista COM en 1967 para obras más experimentales.

A finales de los años 1960 y principios de los 1970, los niños que habían crecido leyendo manga querían algo dirigido a un público mayor y el gekiga estaba dirigido a ese nicho. El Museo de la Historieta describe el público del gekiga: "Dibujado en un estilo más realista y atmosférico con líneas argumentales más crudas, el gekiga atraía a adolescentes mayores, estudiantes universitarios y, finalmente, lectores adultos". Esa generación en particular llegó a ser conocida como la "generación del manga" porque leía manga como una forma de rebelión, que era similar al papel que la música rock jugó para los hippies en los Estados Unidos.

Golgo 13 es posiblemente una de las obras que más sigue a rajatabla las características del gekiga

Algunos autores usan el término gekiga para describir obras que solo tienen un factor de impacto. En 1968, Tatsumi publicó Gekiga College porque sintió que el gekiga se estaba alejando demasiado de sus raíces y quería recuperar su significado. En 2009, dijo: "Gekiga es un término que la gente usa ahora para describir cualquier manga con violencia o erotismo o cualquier espectáculo. Se ha convertido en sinónimo de espectacularidad. Pero yo escribo manga sobre hogares y conversaciones, amoríos, cosas mundanas que no son espectaculares. Creo que esa es la diferencia".

El Museo de la Historieta escribió que en la década de 1980, gekiga se integró en varios tipos de manga. "Para algunas personas más jóvenes, el término gekiga ahora está relegado a los libros de historia, pero su legado sigue vivo".

Durante mucho tiempo, gekiga no se tradujo a otros idiomas, pero después de 2000, cada vez más editoriales dedicadas a las novelas gráficas comenzaron a traducir y publicar gekiga. Más recientemente, editoriales como Drawn & Quarterly comenzaron a publicar varias ediciones en inglés de obras de Tatsumi y Yoshiharu Tsuge, entre otros, aumentando la exposición del género en el mercado de novelas gráficas occidental.

- Artistas notables
  - Seiichi Hayashi (*Red Colored Elegy*)
  - Hiroshi Hirata (*Satsuma Gishiden*)
  - Ryoichi Ikegami (*Spider-Man: The Manga*)
  - Ikki Kajiwara (*Karate Jigoku-hen*)
  - Noboru Kawasaki (*Star of the Giants*)
  - Kazuo Koike (*Lone Wolf and Cub*)
  - Goseki Kojima (*Lone Wolf and Cub*)
  - Masahiko Matsumoto (*Cigarette Girl*)
  - Shigeru Mizuki (*Gekiga Hitler*)
  - Takao Saito (*Golgo 13*)
  - Sanpei Shirato (*Kamui*)
  - Yoshihiro Tatsumi (*A Drifting Life*)
  - Osamu Tezuka (*Phoenix*, *Ode to Kirihito*, *Apollo's Song*, *MW*)
  - Tadao Tsuge (*Slum Wolf*)
  - Yoshiharu Tsuge (*Screw Style*)

- Iconografía

El manga japonés ha desarrollado un lenguaje visual o iconografía para expresar emociones y otros estados internos de los personajes. Este estilo de dibujo también ha migrado al anime, ya que muchas historias de manga se adaptan a programas de televisión y películas.

En el manga, el énfasis se pone a menudo en la línea por encima de la forma, y la narración y la colocación de los paneles difieren de los cómics occidentales. Los fondos impresionistas son comunes, al igual que las secuencias en las que el panel muestra detalles del entorno en lugar de los personajes. Los paneles y las páginas suelen leerse de derecha a izquierda, en consonancia con la escritura japonesa tradicional.

Las convenciones iconográficas del manga a veces se denominan manpu (漫符, símbolos del manga).

Sin embargo, no todos los artistas de manga se adhieren a las convenciones más popularizadas en Occidente a través de series como Akira, Sailor Moon, Dragon Ball y Ranma ½.

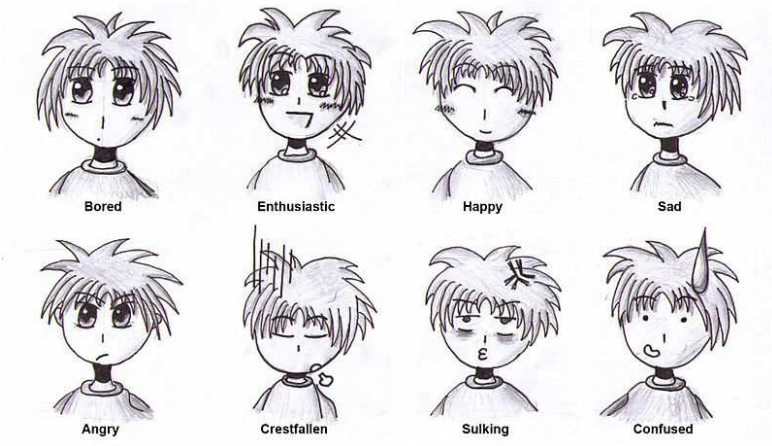
Existen varias técnicas expresivas típicas de la forma de arte del manga:

- Screentone: Hojas adhesivas transparentes fabricadas con un patrón distintivo (normalmente, algún tipo de puntos o tramado, pero que también incluyen una variedad de efectos llamativos como estrellas o explosiones, o escenas comunes como paisajes urbanos, patios de colegio y paisajes naturales), que se recortan y se superponen en el panel para introducir sombreado y detalles que llevarían mucho tiempo o serían inviables de dibujar a mano. Cada vez más, las hojas de tono físicas están siendo reemplazadas por equivalentes generados por ordenador.
- Burbujas de diálogo expresivas: Los bordes de las burbujas de diálogo/pensamiento cambian de patrón/estilo para reflejar el tono y el estado de ánimo del diálogo. Por ejemplo, una burbuja con forma de explosión para gritar, o una exclamación de enfado. El manga suele seguir las convenciones de los cómics occidentales habituales para el diálogo (arco continuo que se extiende desde la cabeza del personaje) y burbuja de pensamiento (varios círculos pequeños utilizados en lugar del arco). El último estilo de burbuja se utiliza a veces para el diálogo susurrado en el manga.
- Líneas de velocidad: A menudo, en las secuencias de acción, el fondo tendrá una superposición de líneas perfectamente trazadas para representar la dirección de los movimientos. Las líneas de velocidad también se pueden aplicar a los personajes como una forma de enfatizar el movimiento de sus cuerpos (extremidades en particular). Este estilo, especialmente los desenfoques de fondo, también se extiende a la mayoría de los animes basados en la acción. Las líneas de velocidad convergentes se pueden utilizar para enfatizar el

enfoque, como si la cámara se estuviera moviendo rápidamente hacia el sujeto. Mini flashbacks: muchos artistas emplean copias de segmentos de capítulos anteriores (a veces, solo un panel) y los editan en los paneles de la historia para que actúen como un flashback (aplicando también una capa de tono más oscuro para diferenciarlo de los eventos actuales). Este es un método conveniente para evocar eventos anteriores junto con imágenes visuales. En situaciones en las que los eventos de la vida de un personaje pasan rápidamente por su mente, se puede usar una página de presentación con todo el fondo compuesto por segmentos de capítulos anteriores.

- Efectos de fondo abstractos: estos involucran patrones de trama elaborados en el fondo y sirven para indicar o reforzar el estado de ánimo de la trama. También pueden ilustrar el estado de ánimo de un personaje. Algunos ejemplos:
  - En lugar de transmitir un movimiento rápido, se pueden usar líneas rápidas para dramatizar la determinación de un personaje, su espíritu alegre, su estado de ánimo argumentativo o combativo, etc.
  - Gasa densa o parches o contornos de trama cruzada para un estado de ánimo misterioso, siniestro, etc.
  - Trama de puntos finos o icónica (con formas de corazón, formas de animales, espirales, etc.) para un estado de ánimo divertido y jubiloso.
  - Fondo completamente negro para un ambiente serio.

Si bien el arte puede ser realista o caricaturesco, los personajes suelen tener ojos grandes (los personajes femeninos suelen tener ojos más grandes que los masculinos), narices pequeñas, bocas diminutas y caras planas. La investigación psicológica y social sobre el atractivo facial ha señalado que la presencia de rasgos faciales infantiles y neoténicos aumenta el atractivo. Los artistas de manga a menudo juegan con esto para aumentar el atractivo de los protagonistas.



Rango de expresiones faciales

Se han desarrollado ciertos símbolos visuales a lo largo de los años para convertirse en métodos comunes para denotar emociones, condiciones físicas y estado de ánimo:

Los ojos grandes se han convertido en un elemento permanente en el manga y el anime desde la década de 1960, cuando Osamu Tezuka se inspiró en los dibujos animados de Disney de los Estados Unidos y comenzó a dibujarlos de esta manera.

Además, dentro de los ojos grandes, la sensación transparente de las pupilas y los destellos, o pequeños reflejos en las esquinas de los ojos, a menudo se exageran, independientemente de la iluminación circundante, aunque solo están presentes en personajes vivos: los ojos de los personajes que han muerto son del color del iris, pero más oscuros. A veces, este efecto de muerte también se utiliza para indicar personajes que no tienen emociones debido a un trauma o a la pérdida de control consciente debido a una posesión (fantasma, demonio, zombi, magia, etc.). En los personajes con pelo que cubre parcialmente la cara, los ojos que de otro modo estarían cubiertos suelen estar delineados para hacerlos visibles.

La forma de los ojos puede exagerarse o cambiarse por completo. Los corazones de amor y los ojos de cierva indican un enamoramiento, mientras que las estrellas indican que el personaje está deslumbrado. Las espirales indican mareos o una confusión abrumadora, mientras que las llamas o los semicírculos vacíos y anchos indican que el personaje está enojado o vengativo. Cuando está muerto, inconsciente o aturdido, "X X" a veces se usa como una indicación del estado, de manera cómica o eufemística. Una sola "X" grande para representar ambos ojos significa

llorar rigurosamente, o la muerte, de manera cómica. Los ojos pueden reemplazarse con "><" para representar una variedad de emociones, como nerviosismo, vergüenza o excitación. Los ojos sin pupilas y con destellos reflectantes indican un estado de delirio.

El agrandamiento de los ojos, donde se vuelven enormes y perfectamente redondos con pupilas diminutas y sin iris y yendo más allá del alcance de la cara (a menudo se muestra con la boca convirtiéndose en un semicírculo estirado, cuya punta se extiende más allá del mentón) simboliza una excitación extrema. De manera similar, convertir los ojos en dos semicírculos gruesos transmite una mirada linda y encantada.

Las formas y tamaños de los ojos del personaje a veces se usan simbólicamente para representar al personaje. Por ejemplo, los ojos más grandes suelen simbolizar belleza, inocencia o pureza, mientras que los ojos más pequeños y estrechos suelen representar frialdad o maldad. Los ojos completamente negros (sombreados) indican una personalidad vengativa o una ira profunda subyacente. También podrían indicar que alguien es del tipo listo, en particular cuando va acompañado de una sonrisa. Los ojos de un personaje están sombreados independientemente de la iluminación de la habitación cuando se enfada, se molesta, algo anda mal con él o está emocionalmente herido. Las burbujas que se forman en las esquinas de los ojos de un niño o un personaje femenino suelen indicar que el personaje está a punto de llorar.

Las bocas suelen representarse como pequeñas, normalmente con una línea en la cara. Un colmillo que asoma por la esquina de la boca indica travesura o agresividad (a menos, por supuesto, que el personaje tenga colmillos normalmente). Una boca de gato (como un número "3" girado 90° en el sentido de las agujas del reloj) que reemplaza la boca normal del personaje, y generalmente acompañada de ojos más grandes, también puede representar travesuras o hostilidad (una notable excepción es Konata Izumi de Lucky Star, cuya forma de boca habitual es esta).

Venas cruciformes que sobresalen sobre el ojo izquierdo y una gran gota de sudor sobre el ojo derecho con los ojos cerrados y las cejas curvadas, lo que indica que la persona está confundida y molesta por algo que otra persona ha dicho

Nuevamente, las narices se representan a menudo como pequeñas, con solo una breve marca en forma de L para ubicarlas. En los personajes femeninos, a veces la nariz se puede quitar por completo cuando el personaje está mirando hacia adelante. De perfil, las narices femeninas a menudo tienen forma de botón, y consisten en poco más que un pequeño triángulo.

Una hemorragia nasal indica excitación sexual después de la exposición a imágenes o situaciones estimulantes. Se basa en un cuento de viejas japonés. Un globo colgando de una fosa nasal (una "burbuja de mocos") indica sueño.

Las gotas de sudor son una convención visual común. Los personajes se dibujan con una o más gotas prominentes de sudor en la frente o la frente (o flotando sobre el cabello en los personajes que están de espaldas). Esto representa un amplio espectro de emociones, que incluyen vergüenza, exasperación, confusión, consternación y conmoción, no todas las cuales se consideran necesariamente inductoras de sudor en condiciones normales. La transpiración física real en el manga se indica mediante una distribución uniforme de gotas de sudor sobre el cuerpo, ocasionalmente sobre la ropa o el cabello.

Una mejilla roja o rayas en la mejilla representa rubor, generalmente utilizado cuando uno se avergüenza por sentimientos románticos, mientras que los "puntos de rubor" ovalados en las mejillas representan mejillas rosadas.

Esto a veces se puede confundir con un garabato en la mejilla, lo que indica una lesión. A veces, cuando el personaje expresa emociones fuertes, como la tristeza, aparecería un rubor prolongado en la nariz.

Los cambios en la forma del rostro dependen del estado de ánimo del personaje, y pueden tener desde una forma redonda de manzana hasta una forma más sutil de zanahoria.

Las líneas verticales paralelas con sombreado oscuro sobre la cabeza o debajo del ojo pueden representar mortificación, fatiga u horror. Si las líneas son onduladas, pueden representar disgusto. Una forma mucho más linda de representar frustración/mortificación es (principalmente para personajes femeninos/jóvenes) que tienden a inflar sus mejillas mientras su línea se pronuncia con una voz ronca, un "3" alargado que muestra los labios hinchados, para enfatizar esa mirada hinchada.

Las venas palpitantes "cruzadas", generalmente representadas como una cruz hueca en la región superior de la cabeza, indican ira o irritación. Estas formas a veces se pueden exagerar y colocar sobre el cabello cuando el personaje está de espaldas al espectador. Más latidos indican ira adicional. Este símbolo de ira tiene un color rojo y cuatro líneas rojas.

El símbolo de las venas que estallan en forma de cruz se agregó a Unicode 6.0 como un emoji (□) en 2010 con el nombre de "símbolo de ira" y el código U+1F4A2. Por lo general, se representa con un color rojo brillante.

Algunos mangas, como Doraemon, usan bocanadas de humo para representar la ira en lugar de la insignia de las venas.

Para provocar una respuesta más emocional en el público ante un determinado personaje, un dibujante de manga o un animador a veces utilizará ciertos rasgos en el diseño del personaje. Los rasgos más comunes incluyen la juventud como rasgo físico (menor edad o coletas) o como rasgo emocional como una actitud ingenua o inocente, una personalidad infantil o alguna debilidad evidente que el personaje se esfuerza por corregir (torpeza extrema o una enfermedad potencialmente mortal) pero que nunca logra eliminar.

Otras convenciones artísticas utilizadas en el manga convencional incluyen:

- Una hinchazón redonda, a veces dibujada del tamaño de una pelota de béisbol, es una exageración visual de la hinchazón causada por una lesión.
- Un símbolo de vendaje en forma de cruz blanca denota dolor.
- En los mangas más antiguos, los ojos sobresalen para simbolizar el dolor, como se muestra en Dragon Ball.
- Las líneas negras gruesas alrededor del personaje pueden indicar temblores debido a la ira, la conmoción o el asombro. Esto suele ir acompañado de una pose rígida o un estilo súper deformado.
- Las chispas literalmente vuelan entre los ojos de dos personajes cuando están peleando, o simplemente mirándose fijamente (en este caso, sus ojos también pueden estar conectados por un rayo).
- Un personaje que cae de repente al suelo, normalmente con una o más extremidades torcidas por encima de sí mismo, es una reacción típicamente humorística a algo inesperado que sucede.
- Todos los rasgos faciales se encogen, la nariz desaparece, el personaje a veces se levanta del suelo y las extremidades se multiplican como si se movieran muy rápido simboliza pánico; si es el mismo pero con rasgos faciales más grandes, simboliza rabia cómica o conmoción. Algunos pueden venir con un símbolo amarillo parecido a una chispa cerca de su cabeza.
- Los rasgos faciales exagerados significan ira. Ejemplos como ojos en forma de estrella con sombreado oscuro a su alrededor mientras la cara está enmarcada por un fondo rojo y negro implican rabia cómica y/o discreta. Otros pueden incluir ojos circulares en blanco con cejas inclinadas, también incluyen ojos triangulares que se usan cuando los personajes se enojan y una mandíbula cuadrada con dientes afilados o incluso ojos ardientes con dientes apretados.
- Las lágrimas que caen en cascada desde los ojos o forman una fuente gemela indican alegría o tristeza intensa.
- Una elipsis que aparece sobre la cabeza de un personaje indica un silencio, lo que implica que algo no se está diciendo.
- Una cabeza caída puede indicar tristeza o depresión. Algunos pueden venir con líneas dibujadas del personaje encorvado o sobre sus ojos. Las variaciones con líneas onduladas y ojos circulares blancos pueden implicar vergüenza.

- La mayoría de las veces, las coloraciones de los personajes tienden a representar al personaje de alguna manera. Un personaje más discreto se coloreará con tonos más claros, mientras que un personaje extravagante se hará en tonos brillantes. De manera similar, los villanos suelen estar coloreados en tonos más oscuros, mientras que a los personajes más fríos se les darán tonos neutros (negro, blanco, gris, etc.).
- Los personajes juntan sus dedos índices cuando admiten un secreto o le dicen la verdad a otra persona.
- Una extraña forma blanca (la mayoría de las veces, algo parecido a un hongo) que aparece durante una exhalación representa un suspiro de alivio incómodo o depresión.
- Un fantasma ondulado que sale de la boca es a menudo una representación cómica de depresión, mortificación, o una muerte cómica y figurativa. Esta es una referencia al hitodama, como lo es el ejemplo anterior.
- Las flores de cerezo indican un momento dulce o hermoso. Esta es una referencia a Mono no awareness.
- Una flor que se cae de su tallo puede indicar muerte o, más comúnmente, pérdida de virginidad.
- El cabello suelto puede representar libertad, mientras que el cabello atado puede representar alguna forma de esclavitud literal, figurativa o emocional de algún tipo.
- Las personas dormidas pueden indicarse por tener una burbuja que sale de la nariz, dicha burbuja se infla y desinfla mientras roncan. Esto suele hacerse cuando el personaje duerme en un momento inapropiado (por ejemplo, durante la clase, en el trabajo, al aire libre, en público, en una pose o ubicación inusual, etc.).
- A veces, cuando un personaje grita o se sorprende, hará la pose del grito.
- Las cejas o los párpados que se mueven pueden indicar enojo o conmoción porque el personaje está conteniendo.
- Las imágenes negativas o los ojos que se dilatan rápidamente a menudo indican una conmoción severa o un efecto psicológico severo.
- La imagen de algo que se agrieta o se hace añicos a menudo significa muerte o un evento serio.
- El sombreado oscuro sobre los ojos o la omisión de los ojos mientras se muestra el rostro a menudo sugieren una disposición silenciosa u hosca.
- Los ojos brillantes o con forma de estrella con una sonrisa a menudo significan emoción, mientras que los ojos con forma de corazón implican atracción inmediata por alguien o algo.
- Una nariz ensangrentada grave (que a menudo imita una cascada) a menudo indica una reacción romántica o enamorada de los personajes masculinos.
- Un personaje con ojos blancos, una mirada severa y una atmósfera oscura a su alrededor puede implicar una rabia apenas disimulada hacia alguien o algo.
- Cambiar repentinamente los ojos del personaje a corazones de San Valentín también puede indicar que está locamente enamorado de otro personaje.
- El humo o vapor que sale de la nariz del personaje indica que el personaje está excitado.
- Cuando un personaje critica duramente o menciona un tema que es muy delicado para otro personaje, el impacto de sus palabras a veces se muestra simbólicamente al hacer que su globo de diálogo forme una flecha que metafóricamente atraviesa a la otra persona con la que está hablando.
- El panel se vuelve rojo con efectos de fondo de velocidad y el personaje enojado crece mientras grita a los personajes.
- Las líneas de velocidad aparecen cuando el personaje enojado golpea a los personajes de manera exagerada.

- Publicaciones

En Japón, el manga constituyó una industria editorial anual de 40.6 mil millones de yenes (aproximadamente 395 millones de dólares estadounidenses) en 2007. En 2006, las ventas de libros de manga representaron aproximadamente el 27% de las ventas totales de libros, y la venta de revistas de manga, el 20% de las ventas totales de revistas. La industria del manga se ha expandido por todo el mundo, donde las empresas de distribución licencian y reimprimen manga en sus idiomas nativos.

Los comerciantes clasifican principalmente el manga por la edad y el género del público objetivo. En particular, los libros y revistas vendidos a niños (shōnen) y niñas (shōjo) tienen una portada distintiva, y la mayoría de las librerías los colocan en diferentes estantes. Debido a la variedad de lectores, la respuesta del consumidor no está limitada por la demografía. Por ejemplo, los lectores masculinos pueden suscribirse a una serie destinada a lectoras femeninas, y

así sucesivamente. Japón tiene cafés de manga, o manga kissa (kissa es una abreviatura de kissaten). En una manga kissa, la gente bebe café, lee manga y, a veces, se queda a pasar la noche.

El Museo Internacional del Manga de Kyoto mantiene un sitio web muy grande que incluye una lista de mangas publicados en japonés.

Revistas

E-shimbun Nippon-chi (1874), publicada por Kanagaki Robun y Kawanabe Kyosai, se considera la primera revista de manga jamás creada.

Las revistas o antologías de manga (漫画雑誌, manga zasshi) suelen tener muchas series que se publican simultáneamente con aproximadamente 20 a 40 páginas asignadas a cada serie por número. Otras revistas, como la revista de fandom de anime Newtype, presentan capítulos individuales dentro de sus publicaciones periódicas mensuales. Otras revistas como Nakayoshi presentan muchas historias escritas por muchos artistas diferentes; estas revistas, o "revistas de antología", como también se las conoce (coloquialmente "guías telefónicas"), generalmente se imprimen en papel de periódico de baja calidad y pueden tener entre 200 y más de 850 páginas de grosor. Las revistas de manga también contienen cómics de una sola tira y varios yonkoma de cuatro paneles (equivalentes a las tiras cómicas). Las series de manga pueden publicarse durante muchos años si tienen éxito. Las revistas Shōnen más populares son Weekly Shōnen Jump, Weekly Shōnen Magazine y Weekly Shōnen Sunday. Entre los manga Shōjo más populares se encuentran Ciao, Nakayoshi y Ribon. Los dibujantes de manga a veces empiezan con algunos proyectos de manga "one-shot" solo para intentar dar a conocer su nombre. Si tienen éxito y reciben buenas críticas, continúan. Las revistas suelen tener una vida corta.

Esta es una lista de revistas de manga o antologías de manga (漫画雑誌, manga zasshi) publicadas en Japón. La mayoría de las revistas de manga se clasifican en uno de los cinco grupos demográficos, que corresponden a la edad y el género de sus lectores:

- Kodomo: dirigida a niños pequeños.
- Shōnen: dirigida a niños.
- Shōjo: dirigida a niñas.
- Seinen: dirigida a hombres adultos jóvenes.
- Josei: dirigida a mujeres adultas jóvenes.

Algunas entradas se enumeran como "Mixtas", lo que indica que están dirigidas a un público tanto de niñas como de niños. En el caso de las revistas que no corresponden a uno de los cinco grupos demográficos, se indica su género principal.

Nombre	Debut	Fin	Género	Editor
4-Koma Nano Ace	2011	2013	Shōnen/Seinen	Kadokawa Shoten
Altima Ace	2011	2012	Shōjo	Kadokawa Shoten
Aqua BL Kingdom	2007	2013	Josei	Oakla Publishing
Aria	2010	2018	Shōjo/Josei	Kodansha
Asuka Ciel	1993	1994	Shōjo	Kadokawa Shoten
Asuka Fantasy DX	1991	2000	Shōjo	Kadokawa Shoten
Be x Boy Gold	1993		Josei	Libre
Be-Love	1980		Josei	Kodansha
Bessatsu CoroCoro Comic	1977		Kodomo (masculino)	Shogakukan
Bessatsu Hana to Yume	1977	2018	Shōjo	Hakusensha
Bessatsu Margaret	1964		Shōjo	Shueisha
Bessatsu Shōnen Magazine	2009		Shōnen	Kodansha
Betsucomi	1970		Shōjo	Shogakukan
Big Comic Original	1972		Seinen	Shogakukan

Nombre	Debut	Fin	Género	Editor
Big Comic Superior	1987		Seinen	Shogakukan
Bōken Ō	1949	1983	Shōnen	Akita Shoten
Bouquet	1978	2000	Shōjo	Shueisha
Boy's Life	1963	1969	Shōnen	Shogakukan
Cats' Casebook	2020		Josei	Seisensha
Champion Red	2002		Shōnen	Akita Shoten
Champion Tap!	2013		Shōnen	Akita Shoten
Chara	1994		Shōjo	Tokuma Shoten
Charano!	2006	2013	Masculino	Hobby Japan
Cheese!	1996		Shōjo	Shogakukan
Chuchu	2005	2009	Shōjo	Shogakukan
Ciao	1976		Shōjo	Shogakukan
Ciel Tres Tres	2002	2014	*Yaoi*	Kadokawa Shoten
Cocohana	1994		Josei	Shueisha
COM	1967	1972	Shōnen	Osamu Tezuka
Comi Digi +	2006	2008	Seinen	Flex Comix
Comic Aoha	2019		Hentai	Akane Shinsha
Comic Bavel	2014		Hentai	Bunendo
Comic Beam	1995		Seinen	Enterbrain
Comic Birz	1996	2018	Seinen	Gentosha
Comic Blade Brownie	2008	2009	Shōnen/Shōjo	Mag Garden
Comic Blade Masamune	2002	2007	Shōnen	Mag Garden
Comic BomBom	1981	2007	Kodomo (masculino)	Kodansha
Comic Cue	1994	2003	Seinen	East Press
Comic Earth Star	2011	2014	Shōnen	Earth Star
Comic Gum	1996	2015	Seinen	Wani Books
Comic High!	2004	2015	Seinen	Futabasha
Comic It	2015	2018	Josei	Kadokawa ASCII Media
Comic Kairakuten	1994		Hentai	Wanimagazine
Comic Kairakuten BEAST	2005		Hentai	Wanimagazine
Comic LO	2002		Lolicon (masculino)	Akane Shinsha
Comic MegaStore	2003	2013	Hentai (hombres adultos)	Core Magazine
Comic MegaStore H	2003		Hentai (hombres adultos)	Core Magazine
Comic Rex	2005		Shōnen	Ichijinsha
Comic Rush	2004	2014	Shōnen	Jive
Comic Shitsurakuten	2005		Hentai	Wanimagazine
Comic Sylph	2006	2017	Shōjo	ASCII Media Works
Comic Valkyrie	2006		Seinen	Kill Time
Comic Yuri Hime	2005		Shōjo	Ichijinsha
Comic Yuri Hime S	2007	2010	Shōnen/Seinen	Ichijinsha
Comic X-Eros	2012		Hentai	Wanimagazine

Nombre	Debut	Fin	Género	Editor
Comp Ace	2005		Shōnen	Kadokawa Shoten
Comptiq	1983		Seinen	Kadokawa Shoten
Cookie	2000		Josei	Shueisha
CoroCoro Aniki	2014	2021	Seinen	Shogakukan
CoroCoro Comic	1977		Kodomo (masculino)	Shogakukan
CoroCoro Ichiban!	2005		Kodomo (masculino)	Shogakukan
Craft	1999		*Yaoi*	Taiyoh Tosho
Dascomi	2014	2015	Hentai	Bunendo
Dengeki Comic Gao!	1992	2008	Shōnen	MediaWorks
Dengeki Daioh	1994		Shōnen	ASCII Media Works
Dengeki G's Comic	2014	2019	Seinen	ASCII Media Works
Dengeki G's Festival! Comic	2007	2010	Seinen	ASCII Media Works
Dengeki G's Magazine	1992		Seinen	ASCII Media Works
Dengeki hp	1998	2007	Seinen	MediaWorks
Dengeki Kuro Maoh	2007	2010	Seinen	ASCII Media Works
Dengeki Maoh	2005		Seinen	ASCII Media Works
Dengeki Moeoh	2002		Seinen	ASCII Media Works
Dengeki Teioh	2004	2006	Seinen	ASCII Media Works
Dessert	1996		Shōjo/Josei	Kodansha
Dragon Age Pure	2006	2009	Shōnen	Fujimi Shobo
Drap	2000		Josei	Core Magazine
Evening	2001	2023	Seinen	Kodansha
Feel Young	1989		Josei	Shodensha
For Mrs.	1986		Josei	Akita Shoten
Gangan Powered	2001	2009	Shōnen	Square Enix
Garo	1964	2002	Mixed	Katsuichi Nagai
Gessan	2009		Shōnen	Shogakukan
GFantasy	1993		Mixed	Square Enix
Girls forM	2012	2019	Hentai	Akane Shinsha
Good! Afternoon	2008		Seinen	Kodansha
Grand Jump	2011		Seinen	Shueisha
Gundam Ace	2001		Seinen	Kadokawa Shoten
GUSH	2003		Josei	Kaiohsha
Hana to Yume	1974		Shōjo	Hakusensha
Hanaoto	1994		Josei	Houbunsha
Hitomi	1978	1991	Shōjo	Akita Shoten
Jossie	1998	1998	Josei	Hakusensha
Jump Square	2007		Shōnen	Shueisha
June	1978	2004	*Yaoi*	Magazine Magazine
Keitai Manga Town	2006		Mixed	Futabasha
Kerokero Ace	2007	2013	Shōnen	Kadokawa Shoten

Nombre	Debut	Fin	Género	Editor
Kiss	2007		Josei	Kodansha
Kurofune	1994		Shōjo	Libre, Pixiv Comics
LaLa	1976		Shōjo	Hakusensha
LaLa DX	1983		Shōjo	Hakusensha
Lemon People	1981	1998	Hentai (hombres adultos)	Kubo Shoten
Love Proclamation Pinky	2010		Josei	Shusuisha
Love Silky	1985	2013	Josei	Hakusensha
Lupin III Official Magazine	2004		Seinen	Futabasha
Magazine Be × Boy	1993		Josei	Libre
Magazine Special	1983	2017	Shōnen	Kodansha
Mag'ison	2020		Kodomo, Shōjo, Shōnen, Josei, Seinen	Ewing Publication
Magi-Cu	2001	2007	Shōnen/Seinen	Enterbrain
Manga 4-koma Kings Palette	2006		Seinen	Ichijinsha
Manga Action	1967		Seinen	Futabasha
Manga Burikko	1982	1986	Lolicon (masculino)	Serufu Shuppan
Manga Club	1987		*Yonkoma*	Takeshobo
Manga Club Original	1999		*Yonkoma*	Takeshobo
Manga Erotics F	2001	2014	Mixed	Ohta Publishing
Manga Erotopia	1973	2000	Hentai	Wanimagazine
Manga Goccha	2010		Mixed	Micro Magazine
Manga Home	1987		Seinen	Houbunsha
Manga Life	1984		Seinen	Takeshobo
Manga Life Momo	2003		*Yonkoma*	Takeshobo
Manga Life Original	1988		*Yonkoma*	Takeshobo
Manga Shōnen	1947	1954	Shōnen	Asahi Sonorama
Manga Time	1981		Seinen	Houbunsha
Manga Time Family	1984		Seinen	Houbunsha
Manga Time Jumbo	1995		Seinen	Houbunsha
Manga Time Kirara	2002		Seinen	Houbunsha
Manga Time Kirara Carat	2003		Seinen	Houbunsha
Manga Time Kirara Forward	2006		Seinen	Houbunsha
Manga Time Kirara Max	2004		Seinen	Houbunsha
Manga Time Kirara Miracle	2011		Seinen	Houbunsha
Manga Time Lovely	1993	2011	*Yonkoma*	Houbunsha
Manga Time Original	1982		Seinen	Houbunsha
Manga Time Special	1992		Seinen	Houbunsha
Manga Town	2000		Seinen	Futabasha
Margaret	1963		Shōjo	Shueisha
Megami Magazine	1999		Seinen	Gakken
Melody	1997		Josei	Hakusensha
Mimi	1975	1996	Shōjo	Kodansha

Nombre	Debut	Fin	Género	Editor
Monthly Action	2013		Seinen	Futabasha
Monthly Afternoon	1986		Seinen	Kodansha
Monthly Asuka	1985		Shōjo	Kadokawa Shoten
Monthly Big Comic Spirits	2009		Seinen	Shogakukan
Monthly Comic @Bunch	2011		Seinen	Shinchosha
Monthly Comic Alive	2006		Seinen	Media Factory
Monthly Comic Avarus	2007		Shōjo	Mag Garden
Monthly Comic Blade	2002		Shōnen	Mag Garden
Monthly Comic Dragon	1992	2003	Shōnen	Fujimi Shobo
Monthly Comic Flapper	1999		Seinen	Media Factory
Monthly Comic Garden	2014		Shōnen/Shōjo	Mag Garden
Monthly Comic Gene	2011		Shōjo	Media Factory
Monthly Comic NORA	1986	1998	Shōnen	Gakken
Monthly Comic Ryū	1979		Seinen	Tokuma Shoten
Monthly Comic Zenon	2010		Seinen	Tokuma Shoten
Monthly Comic Zero Sum	2002		Josei	Ichijinsha
Monthly Dragon Age	2003		Shōnen	Fujimi Shobo
Monthly Dragon Magazine	1988		Shōnen	Fujimi Shobo
Monthly Gangan Joker	2009		Shōnen	Square Enix
Monthly Gangan Wing	1996	2009	Shōnen	Square Enix
Monthly Halloween	1985	1995	Shōjo	Asahi Sonorama
Monthly Ikki	2003	2014	Seinen	Shogakukan
Monthly Magazine Z	1999	2009	Seinen	Kodansha
Monthly Shōnen Champion	1970		Shōnen	Akita Shoten
Monthly Shōnen Gangan	1991		Shōnen	Square Enix
Monthly Shōnen Jump	1970	2007	Shōnen	Shueisha
Monthly Shōnen Magazine	1964		Shōnen	Kodansha
Monthly Shōnen Sirius	2005		Shōnen	Kodansha
Monthly Sunday Gene-X	2000		Seinen	Shogakukan
Morning 2	2006		Seinen	Kodansha
Nakayoshi	1955		Shōjo	Kodansha
Newtype	1985		Mixed	Kadokawa Shoten
Office You	1985		Josei	Shueisha
Oh Super Jump	2005	2011	Seinen	Shueisha
Opera	2005		*Yaoi*	Akane Shinsha
Petit Comic	1977		Josei	Shogakukan
Play Comic	1968		Seinen	Akita Shoten
Premiere Cheese	2016		Shōjo	Shogakukan
Princess	1975		Shōjo	Akita Shoten
Princess Gold	1979	2020	Shōjo	Akita Shoten
Pucchigumi	2006		Kodomo (femenino)	Shogakukan

Nombre	Debut	Fin	Género	Editor
Ribon	1955		Shōjo	Shueisha
Ribon Original	1981	2006	Shōjo	Shueisha
Saikyō Jump	2010		Shōnen	Shueisha
Sho-Comi	1968		Shōjo	Shogakukan
Shōjo Friend	1962	1996	Shōjo	Kodansha
Shōnen Ai no Bigaku	2003	2008	Shotacon (masculino)	Shobukan
Shōnen Ace	1994		Shōnen	Kadokawa Shoten
Shōnen Big Comic	1976	1987	Shōnen	Shogakukan
Shōnen Book	1958	1969	Shōnen	Shueisha
Shōnen Magazine Edge	2015		Shōnen	Kodansha
Shōnen Rival	2008	2014	Shōnen	Kodansha
Shōnen Sekai	1895	1914	Shōnen	Hakubunkan
Shōnen Sunday Super	1978		Shōnen	Shogakukan
Silky	1985	2013	Josei	Hakusensha
Super Jump	1986	2011	Seinen	Shueisha
Televi-Kun	1976		Kodomo (masculino)	Shogakukan<
The Hana to Yume	1999		Shōjo	Hakusensha
Tsubomi	2009	2012	*Yuri*	Houbunsha
Ultra Jump	1999		Seinen	Shueisha
V Jump	1993		Shōnen	Shueisha
Weekly Comic Bunch	2001	2010	Seinen	Coamix/Shinchosha
Weekly Manga Goraku	1968		Seinen	Nihon Bungeisha
Weekly Manga Sunday	1959	2013	Seinen	Jitsugyo no Nihon Sha
Weekly Manga Times	1956		Seinen	Houbunsha
Weekly Morning	1982		Seinen	Kodansha
Weekly Shōnen Champion	1969		Shōnen	Akita Shoten
Weekly Shōnen Jump	1968		Shōnen	Shueisha
Weekly Shōnen Magazine	1959		Shōnen	Kodansha
Weekly Shōnen Sunday	1959		Shōnen	Shogakukan
Weekly Young Jump	1979		Seinen	Shueisha
Weekly Young Sunday	1987	2008	Seinen	Shogakukan
Wings	1982		Shōjo	Shinshokan
You	1982	2018	Josei	Shueisha
Young Ace	2009		Seinen	Kadokawa Shoten
Young Animal	1989		Seinen	Hakusensha
Young Animal Arashi	2000		Seinen	Hakusensha
Young Champion	1988		Seinen	Akita Shoten
Young Comic	1967		Seinen	Shōnen Gahōsha
Young Gangan	2004		Seinen	Square Enix
Young King	1987		Seinen	Shōnen Gahōsha
Young King OURs	1993		Seinen	Shōnen Gahōsha

Nombre	Debut	Fin	Género	Editor
Young Magazine	1980		Seinen	Kodansha
Young Magazine Uppers	1998	2004	Seinen	Kodansha
Young You	1986	2005	Josei	Shueisha
Yuri Shimai	2003	2004	*Yuri*	Sun Magazine
Zero Sum Ward	2003	2015	Josei	Ichijinsha
Monthly Big Gangan	2011		Seinen	Square Enix

En circulación periódica:

#	Nombre	Mensualidad	Género	Inicio	Editora
1	*Weekly Shōnen Jump*	1.176.667	Shōnen	1968	Shueisha
2	*Weekly Shōnen Magazine*	370.083	Shōnen	1959	Kodansha
3	*CoroCoro Comic* (monthly)	333.333	Shōnen	1977	Shogakukan
4	*Weekly Young Jump*	274.167	Seinen	1979	Shueisha
5	*Big Comic Original*	265.500	Seinen	1972	Shogakukan
6	*Weekly Young Magazine*	188.667	Seinen	1980	Kodansha
7	*Monthly Shōnen Magazine*	164.333	Shōnen	1964	Kodansha
8	*Big Comic*	163.167	Seinen	1968	Shogakukan
9	*Weekly Shōnen Sunday*	160.417	Shōnen	1959	Shogakukan
10	*Ciao*	143.333	Shōjo	1977	Shogakukan
11	*Comic Ran*	135.703	Seinen	1995	Good Smile Company
12	*Ribon*	125.000	Shōjo	1955	Shueisha
13	*Saikyō Jump*	103.333	Shōnen	2010	Shueisha
14	*Grand Jump*	102.500	Seinen	2011	Shueisha
15	*Jump Square*	101.000	Shōnen	2007	Shueisha
16	*Weekly Morning*	90.000	Seinen	1982	Kodansha
17	*Comic Ran Twins*	88.150	Seinen	2001	Good Smile Company
18	*Big Comic Spirits*	57.833	Seinen	1980	Shogakukan
19	*Hana to Yume*	53.600	Shōjo	1974	Hakusensha
20	*LaLa*	53.500	Shōjo	1976	Hakusensha
21	*Young Animal*	47.600	Seinen	1989	Hakusensha
22	*Bessatsu Margaret*	44.000	Shōjo	1963	Shueisha
23	*Nakayoshi*	43.000	Shōjo	1955	Kodansha
24	*Big Comic Superior*	42.667	Seinen	1987	Shogakukan
25	*Televi-Kun*	41.000	Kodomo	1976	Shogakukan
26	*Ultra Jump*	40.000	Seinen	1999	Shueisha
27	*Be-Love*	37.600	Josei	1980	Kodansha
28	*Pucchigumi*	37.500	Kodomo (femenino)	2006	Shogakukan
29	*Office You*	35.000	Josei	1985	Shueisha
30	*Cocohana*	30.000	Josei	1994	Shueisha
31	*Kiss*	28.500	Josei	2007	Kodansha
32	*CoroCoro Comic (Special)*	28.000	Kodomo (masculino)	1981	Shogakukan
33	*CoroCoro Ichiban*	26.667	Shōnen	2005	Shogakukan
34	*Monthly Afternoon*	26.633	Seinen	1986	Kodansha

#	Nombre	Mensualidad	Género	Inicio	Editora
35	*Petit Comic*	24.667	Josei	1977	Shogakukan
36	*Melody*	22.000	Josei	1997	Hakusensha
37	*Bessatsu Friend*	21.667	Shōjo	1965	Kodansha
38	*Dessert*	21.500	Shōjo/Josei	1996	Kodansha
39	*Flowers*	20.667	Josei	2002	Shogakukan
40	*Cheese!*	19.667	Shōjo	1996	Shogakukan
41	*Sho-Comi*	18.000	Shōjo	1968	Shogakukan
43	*Cookie*	16.000	Shōjo/Josei	1999	Shueisha
44	*Bessatsu Shōnen Magazine*	12.500	Shōnen	2009	Kodansha
45	*Margaret*	11.800	Shōjo	1963	Shueisha
46	*Betsucomi*	11.333	Shōjo	1970	Shogakukan
	Shōnen Sunday Super	11.333	Shōnen	1978	Shogakukan
48	*Gessan*	11.000	Shōnen	2009	Shogakukan
49	*LaLa DX*	9.500	Shōjo	1983	Hakusensha
50	*Monthly Shōnen Sirius*	7.200	Shōnen	2005	Kodansha
51	*Monthly Sunday Gene-X*	5.600	Seinen	2000	Shogakukan
52	*Monthly Big Comic Spirits*	2.500	Seinen	2009	Shogakukan

Circulación total:

Nombre	Ventas (millones)	Género	Inicio	Editora
Weekly Shōnen Jump	7.500	Shōnen	1968	Shueisha
Weekly Shōnen Magazine	5.237	Shōnen	1959	Kodansha
Weekly Young Jump	2.262	Seinen	1979	Shueisha
Weekly Shōnen Sunday	1.877	Shōnen	1959	Shogakukan
Weekly Young Magazine	1.869	Seinen	1980	Kodansha
Ribon	594	Shōjo	1955	Shueisha
Nakayoshi	414	Shōjo	1955	Kodansha
CoroCoro Comic	407	Kodomo/Shōnen	1977	Shogakukan
Monthly Shōnen Jump	215	Shōnen	1970	Shueisha

Tankobon

Un tankōbon (単行本, "libro independiente o autónomo") es un formato de publicación estándar para libros en Japón, junto con otros formatos como shinsho y bunkobon. Utilizado como un préstamo lingüístico en inglés, el término se refiere específicamente a una colección impresa de un manga que se publicó previamente en un formato serializado. Los tankōbon de manga generalmente contienen un puñado de capítulos y pueden reunir varios volúmenes a medida que una serie continúa su publicación.

Los principales sellos editoriales de tankōbon de manga incluyen Jump Comics (para seriales en la Weekly Shōnen Jump de Shueisha y otras revistas Jump), Shōnen Magazine Comics de Kodansha y Shōnen Sunday Comics de Shogakukan.

Kanagaki Robun y Kawanabe Kyōsai crearon la primera revista de manga en 1874: Eshinbun Nipponchi. La revista estuvo fuertemente influenciada por Japan Punch, fundada en 1862 por Charles Wirgman, un dibujante británico. Eshinbun Nipponchi tenía un estilo de dibujos muy simple y no se volvió popular entre mucha gente. Eshinbun Nipponchi cerró después de tres números. La revista Kisho Shimbun en 1875 se inspiró en Eshinbun Nipponchi, a la que le siguieron Marumaru Chinbun en 1877 y luego Garakuta Chinpo en 1879. Shōnen Sekai fue la primera revista

shōnen creada en 1895 por Iwaya Sazanami, un famoso escritor de literatura infantil japonesa en ese entonces. Shōnen Sekai se centró fuertemente en la Primera Guerra Sino-Japonesa.

En 1905, el boom editorial de las revistas manga comenzó con la Guerra Ruso-Japonesa, y se creó Tokyo Pakku, que se convirtió en un gran éxito. Después de Tokyo Pakku en 1905, se creó una versión femenina de Shōnen Sekai y se la llamó Shōjo Sekai, considerada la primera revista shōjo. Se creó Shōnen Pakku y se la considera la primera revista de manga para niños. El grupo demográfico infantil estaba en una etapa temprana de desarrollo en el período Meiji. Shōnen Pakku recibió la influencia de revistas infantiles extranjeras como Puck, que un empleado de Jitsugyō no Nihon (editor de la revista) vio y decidió emular. En 1924, se lanzó Kodomo Pakku como otra revista de manga para niños después de Shōnen Pakku. Durante el boom, Poten (derivado del francés "potin") se publicó en 1908. Todas las páginas estaban a todo color con influencias de Tokyo Pakku y Osaka Puck. Se desconoce si hubo más números además del primero. Kodomo Pakku fue lanzado en mayo de 1924 por Tokyosha y contó con arte de alta calidad de muchos miembros del arte del manga como Takei Takeo, Takehisa Yumeji y Aso Yutaka. Algunos de los mangas presentaban globos de diálogo, mientras que otros mangas de las eras anteriores no usaban globos de diálogo y eran silenciosos.

Publicado desde mayo de 1935 hasta enero de 1941, Manga no Kuni coincidió con el período de la Segunda Guerra Sino-Japonesa (1937-1945). Manga no Kuni presentaba información sobre cómo convertirse en mangaka y sobre otras industrias del cómic en todo el mundo. Manga no Kuni entregó su título a Sashie Manga Kenkyū en agosto de 1940.

Versiones Tankobon de Love Hina (izquierda, japonesa) y Genshiken (derecha, inglesa)

Después de 1959, el manga comenzó a publicarse cada vez más en revistas antológicas de manga del tamaño de una guía telefónica, semanales o mensuales (como Weekly Shōnen Magazine o Weekly Shōnen Jump). Estas antologías suelen tener cientos de páginas y docenas de series individuales de varios autores. Se imprimen en papel de periódico barato y se consideran desechables. Sin embargo, desde la década de 1930, las tiras cómicas se han recopilado en tankōbon, que recopilan múltiples entregas de una sola serie y las reimprimen en un volumen de tamaño similar al de un libro de bolsillo en papel de mayor calidad que el de la impresión original en revistas. Las tiras en revistas de manga y tankobon suelen imprimirse en blanco y negro, pero a veces ciertas secciones pueden imprimirse en color o con tintas o papel de colores.

En inglés, aunque una traducción de tankōbon suele comercializarse como "novela gráfica" o "libro de bolsillo comercial", los términos transliterados tankoubon y tankōbon a veces se utilizan entre las comunidades en línea. Los hablantes de japonés se refieren frecuentemente al manga tankōbon con el término inglés "comics" (コミックス, komikkusu), aunque es más común usarlo en lugar de la palabra "manga", ya que son lo mismo. El término también se refiere al formato en sí: una colección de cómics en un libro de bolsillo (aproximadamente 13 cm × 18 cm, 5 pulgadas × 7 pulgadas) (a diferencia del formato más grande de 18 cm × 25 cm, 7 pulgadas × 10 pulgadas utilizado por las novelas gráficas estadounidenses tradicionales). Aunque el manga tankōbon japonés puede tener varios tamaños, los más comunes son el japonés B6 (12,8 cm × 18,2 cm, 5,04 pulgadas × 7,17 pulgadas) y el ISO A5 (14,8 cm × 21,0 cm, 5,83 pulgadas × 8,27 pulgadas). El formato tankōbon ha ganado terreno en el mercado de cómics estadounidense, y varias editoriales importantes han optado por publicar algunos de sus títulos en este formato más pequeño, que a veces también se denomina «formato digest» o «tamaño digest». En Estados Unidos, muchos mangas se publican en el llamado «formato Tokyopop» o «tamaño Tokyopop» (aproximadamente 13 cm × 19 cm, 5 pulgadas × 7,5 pulgadas).

- Aizoban

Un aizōban (愛蔵版, lit. 'edición de colección amorosa') es un volumen de edición de coleccionista. Estos volúmenes son generalmente más caros y están llenos de características especiales, como cubiertas especiales creadas específicamente para la edición, un papel especial utilizado para la cubierta, papel de mayor calidad, un estuche especial, etc. Los aizōban generalmente se imprimen en una tirada limitada, lo que aumenta el valor y la coleccionabilidad de esas pocas copias fabricadas. El formato aizōban ha comenzado a abrirse camino en el mercado estadounidense, con títulos como Fruits Basket y Mobile Suit Gundam: The Origin que se reeditan en un formato similar. Generalmente, solo los mangas más populares se lanzan en este formato.

- Bunkoban

No debe confundirse con Bunkobon.

Una edición bunkoban (文庫版, lit. 'edición de bolsillo') se refiere a un tankōbon impreso en formato bunko, o un volumen típico japonés del tamaño de una novela. Los bunkoban suelen tener un tamaño A6 (105 mm × 148 mm, 4,1 in × 5,8 in) y son más gruesos que los tankōbon y, en el caso del manga, suelen tener una nueva portada diseñada específicamente para el lanzamiento. En el caso del manga, un bunkoban tiende a contener considerablemente más páginas que un tankōbon y, por lo general, es una reedición de un tankōbon del mismo título que puede o no haber estado agotado. Por lo tanto, la edición bunko de un manga determinado constará de menos volúmenes. Por ejemplo, Please Save My Earth se publicó en 21 volúmenes de tankōbon y luego se relanzó en 12 volúmenes bunko. Si el manga original fue un lanzamiento de prohibición amplia, el lanzamiento bunkoban generalmente tendrá la misma cantidad de volúmenes. El término se abrevia comúnmente en japonés como bunko (sin el -ban).

- Gokaaizoban

Un gōkaaizōban (豪華愛蔵版, lit. "edición favorita de lujo") es otro término que se usa ocasionalmente para designar un tipo de lanzamiento especial.

- Kanzenban

El kanzenban (完全版, lit. "edición completa perfecta") es otro término que se usa a veces para designar un tipo de lanzamiento especial. Un lanzamiento kanzenban generalmente tiene un tamaño A5 (148 mm × 210 mm, 5,8 pulgadas × 8,3 pulgadas) y generalmente reproducirá portadas de capítulos individuales, páginas en color e historias paralelas de su tirada original, características que a menudo se omiten o se convierten a escala de grises en los lanzamientos estándar de tankōbon. Mientras que la denominación aizōban enfatiza el valor de los volúmenes, el término kanzenban enfatiza su completitud, aunque generalmente se reserva para los mangas más populares.

- Shinsoban

Similar a un wide-ban, un shinsōban (新装版, lit. "edición con nueva decoración") es una nueva edición lanzada con (generalmente) una nueva portada. Los volúmenes de este tipo de lanzamiento suelen tener nuevas páginas en color y otros extras. Por ejemplo, en 2002, Sailor Moon fue reeditada; algunas páginas fueron completamente rediseñadas y la mayoría de los diálogos fueron reescritos por el autor. Además, los capítulos se redividieron para que cupieran en 12 volúmenes en lugar de 18.

- Soshusen

El sōshūhen (総集編, lit. "colección completa") es un formato publicado por Shueisha a partir de 2008. Una edición sōshūhen tiene un tamaño B5 (176 mm × 250 mm, 6,9 pulgadas × 9,8 pulgadas), más grande que un kanzenban, y reproduce de manera similar las portadas de los capítulos y las páginas en color, al tiempo que incluye una variedad de características adicionales como carteles y entrevistas. La mayoría de los lanzamientos sōshūhen son para mangas populares con serializaciones en curso. También contienen muchas más páginas que un tankōbon estándar y, por lo tanto, presentan más capítulos en menos volúmenes; Naruto Parte I se publicó originalmente en 27 volúmenes tankōbon, pero se completó en solo ocho volúmenes sōshūhen.

- Wide-ban

Una edición wide-ban o waidoban (ワイド版) es más grande (tamaño A5) que un tankōbon regular. Muchos mangas, particularmente los seinen y josei, se publican en ediciones wide-ban después de la serialización en revistas, y nunca se lanzan en el formato tankōbon que es común en los mangas shōnen y shōjo. Cuando una serie publicada originalmente en formato tankōbon se vuelve a publicar en formato wide-ban, cada volumen contendrá más páginas que en la edición original y, por lo tanto, la serie constará de menos volúmenes. Por ejemplo, Maison Ikkoku se lanzó originalmente en 15 volúmenes tankōbon, pero se volvió a publicar como 10 volúmenes wide-ban.

Dojinshi

Doujinshi (同人誌), también romanizado como dōjinshi, es el término japonés para las obras impresas autopublicadas, como revistas, mangas y novelas. Parte de una categoría más amplia de obras doujin (autopublicadas), los doujinshi suelen ser derivados de obras existentes y creados por aficionados, aunque algunos artistas profesionales participan para publicar material fuera de la industria regular.

Los grupos de artistas de doujinshi se refieren a sí mismos como sākuru (サークル, círculo). Varios de estos grupos en realidad consisten en un solo artista: a veces se los llama kojin sākuru (個人サークル, círculos personales).

Desde la década de 1980, el principal método de distribución ha sido a través de convenciones regulares de doujinshi, la más grande de las cuales se llama Comiket (abreviatura de "Mercado de cómics") que se celebra en verano e invierno en el Big Sight de Tokyo. En la convención, los asistentes compran, venden e intercambian más de 20 acres (81.000 m2) de doujinshi.

El pionero entre los doujinshi fue Meiroku zasshi (明六雑誌), publicado a principios del período Meiji (desde 1874). De hecho, Meiroku Zasshi no es una revista literaria, pero sin embargo jugó un papel importante en la difusión de la idea del doujinshi. La primera revista en publicar novelas doujinshi fue Garakuta Bunko (我楽多文庫), fundada en 1885 por los escritores Ozaki Kōyō y Yamada Bimyo. La publicación de doujinshi alcanzó su apogeo a principios del período Shōwa, y el doujinshi se convirtió en un portavoz de la juventud creativa de esa época. Creados y distribuidos en pequeños círculos de autores o amigos cercanos, los doujinshi contribuyeron significativamente al surgimiento y desarrollo del género shishōsetsu. Durante los años de posguerra, los doujinshi fueron perdiendo importancia como medios de difusión para diferentes escuelas literarias y nuevos autores. Su papel fue asumido por revistas literarias como Gunzo, Bungakukai y otras. Una notable excepción fue Bungei Shuto (文芸首都, lit. Capital literaria), que se publicó desde 1933 hasta 1969. Pocas revistas de doujinshi sobrevivieron con la ayuda de revistas literarias oficiales. Las revistas de haiku y tanka todavía se publican hoy en día.

Portada del volumen 1 de Shirakaba

Se ha sugerido que los avances tecnológicos en el campo de la fotocopia durante la década de 1970 contribuyeron a un aumento en la publicación de doujinshi. Durante este tiempo, los editores de manga alentaban a los autores de manga a atraer a un mercado masivo, lo que también puede haber contribuido a un aumento en la popularidad de la escritura de doujinshi.

Durante la década de 1980, el contenido de los doujinshi pasó de ser predominantemente contenido original a ser principalmente paródico de series existentes. A menudo llamado aniparo, esto solía ser una excusa para presentar a ciertos personajes en relaciones románticas. Los autores masculinos se centraron en series como Urusei Yatsura, y

las autoras se centraron en series como Captain Tsubasa. Esto coincidió con el aumento de la popularidad de Comiket, el primer evento dedicado específicamente a la distribución de doujinshi, que se había fundado en 1975.

A partir de febrero de 1991, hubo algunos creadores de doujinshi que vendieron su trabajo a través de tiendas de cómics que los apoyaban. Esta práctica salió a la luz cuando tres gerentes de dichas tiendas fueron arrestados por tener un doujinshi lolicon a la venta.

Durante la última década, la práctica de crear doujinshi se ha expandido significativamente, atrayendo a miles de creadores y fanáticos por igual. Los avances en la tecnología de publicación personal también han impulsado esta expansión al facilitar a los creadores de doujinshi escribir, dibujar, promocionar, publicar y distribuir sus obras. Por ejemplo, algunos doujinshi ahora se publican en medios digitales. Además, muchos creadores de doujinshi se están moviendo a servicios de descarga en línea e impresión bajo demanda, mientras que otros están comenzando a distribuir sus obras a través de canales estadounidenses como sitios web de tiendas de anime y sitios especializados de distribución directa en línea. En 2008, se publicó un libro blanco sobre la industria otaku, que estimaba que los ingresos brutos por ventas de doujinshi en 2007 fueron de 27,73 mil millones de yenes, o el 14,9% del gasto total de los otaku en su pasatiempo.

Para evitar problemas legales, se creó la marca dōjin (同人マーク). Un formato de licencia inspirado en las licencias Creative Commons, el primer autor en autorizar la licencia fue Ken Akamatsu en el manga UQ Holder!, lanzado el 28 de agosto de 2013, en la revista Weekly Shōnen Magazine.

- El Comiket

Comic Market (コミックマーケット, Komikku Māketto), más comúnmente conocido como Comiket (コミケット, Komiketto) o Comike (コミケ, Komike), es una convención semestral de doujinshi en Tokyo, Japón. Comiket, un mercado de base centrado en la venta de obras doujin (autoeditadas), es una convención de fans sin fines de lucro administrada por el Comité Preparatorio del Mercado de Cómics (ComiketPC), dirigido por voluntarios. Inaugurada el 21 de diciembre de 1975 con aproximadamente 700 asistentes, la Comiket ha crecido desde entonces hasta convertirse en la convención de fans más grande del mundo, con una asistencia estimada de 750.000 personas en 2019. La Comiket se lleva a cabo normalmente en el Tokyo Big Sight en agosto y diciembre, con el dos eventos distinguidos como Mercado de cómic de verano (夏コミ, Natsukomi) y Mercado de cómic de invierno (冬コミ, Fuyukomi), respectivamente.

Comiket es un importante centro de encuentro para los entusiastas del cosplay. Desde la Comiket 80 en 2011, las restricciones sobre el cosplay se han ido relajando gradualmente, pasando de regular objetos (por ejemplo, la prohibición de artículos que puedan usarse como armas) a regular el comportamiento (por ejemplo, la prohibición de balancear objetos largos). Algunas pautas generales contemporáneas incluyen no usar ropa que sea demasiado reveladora, no imitar a oficiales uniformados y no usar cosplay al llegar o salir de Comiket.

Comiket alberga 190 stands corporativos cada año, entre los que se incluyen grandes empresas comerciales, como estudios de videojuegos y editoriales de manga, así como sesiones de encuentros con celebridades.

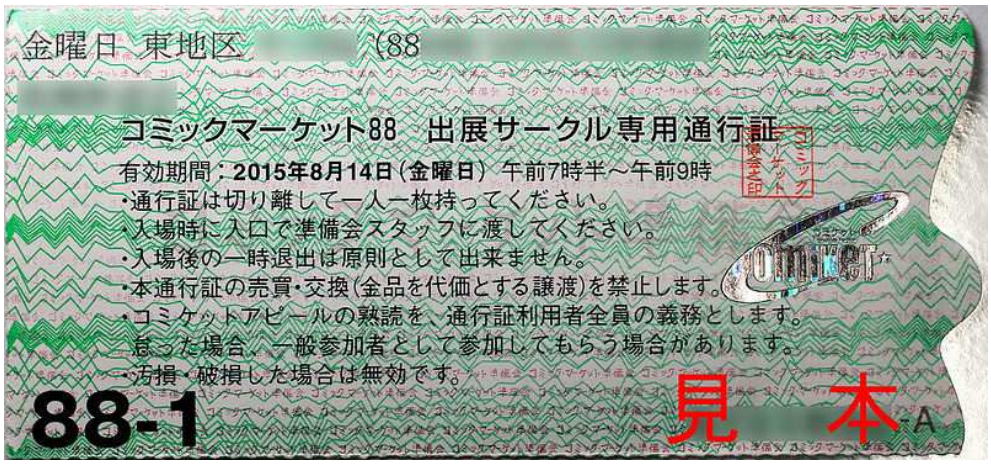
Entrada del Comiket de 2016, en su edición 90

El Comiket se celebra dos veces al año, en agosto y diciembre. Estos eventos se distinguen como "Mercado de cómics de verano" (Natsukomi) y "Mercado de cómics de invierno" (Fuyukomi). Desde 1995, ambos eventos han durado tres días cada uno, con el Comiket de verano generalmente ocurriendo de viernes a domingo a mediados de agosto, y el Comiket de invierno generalmente ocurriendo los tres días previos al día de Año Nuevo. A partir del Comiket 96, los

eventos han durado cuatro días, con la excepción del Comiket 103 y 104, que, debido a la reciente pandemia de COVID-19, se redujeron a dos días cada uno. Ambos eventos se llevan a cabo diariamente de 10:00 a.m. a 4:00 p.m., con stands corporativos abiertos hasta las 5:00 p.m. y toda la convención cerrando una hora antes el último día del evento. El Comiket se lleva a cabo en Tokyo Big Sight en Ariake, Tokyo desde 1996. El Comiket 98, que estaba previsto para agosto de 2020, fue la primera cancelación del evento en su historia como resultado de la pandemia de COVID-19; El Comiket 99, que se habría celebrado en diciembre de 2020, se celebró en diciembre de 2021, dos años después de la última vez que se celebró, y duró solo dos días.

Comiket es la convención de fans más grande del mundo, creciendo de menos de 10.000 asistentes en 1982 a más de medio millón en 2004. Desde 2007, el número de asistentes ha fluctuado en la región de 500.000 para Winter Comiket y 560.000 para Summer Comiket. Debido al altísimo volumen de asistencia a Comiket, las compañías de telefonía móvil instalan antenas temporales, mientras que el metro de Tokyo hace arreglos especiales para acomodar a las grandes multitudes. Las colas de una hora para entrar a Comiket durante las horas pico son comunes, mientras que algunos asistentes hacen cola hasta cinco horas antes del evento para asegurarse la entrada temprana. Los círculos populares se colocan con frecuencia cerca de los muelles de carga del lugar para que sus colas puedan extenderse al exterior. ComiketPC recomienda que los asistentes que asisten por primera vez lleguen por la tarde para evitar las colas.

En cada Comiket se publica un catálogo que contiene información sobre el evento. El catálogo incluye una lista de todos los círculos participantes, mapas del diseño de la convención, instrucciones para llegar y salir de la convención, reglas para la convención, resultados de encuestas realizadas entre los participantes de la Comiket, artículos sobre temas relevantes para los creadores de dōjinshi y una o dos imágenes ("cortes de círculo") para cada círculo participante. Está disponible en formato impreso y DVD-ROM, y desde la Comiket 83, está disponible en línea detrás de un muro de pago parcial.



Entrada del Comiket 88. El boleto utiliza holografía para evitar la falsificación e incluye la información personal del expositor (borrosa en esta imagen) para evitar la reventa

Los catálogos se ponen a la venta en las tiendas dos semanas antes del evento. La versión impresa es aproximadamente del tamaño de una guía telefónica promedio, mientras que la versión en DVD-ROM incluye características como funciones de búsqueda avanzada y un mapa en el que se puede hacer clic. Hasta la fecha, no hay una edición en inglés del catálogo disponible, aunque el catálogo contiene una guía básica de cuatro páginas para asistir a la Comiket en inglés, chino y coreano.

Antes del Comiket 96, no se requería comprar un catálogo para ingresar al Comiket.

La gran mayoría de los participantes del círculo de Comiket son artistas aficionados y amateurs: el 70% de los círculos participantes pierden dinero, mientras que solo el 15% obtiene ganancias. La mayoría de los participantes del círculo de Comiket son mujeres, y las mujeres componen el 57% de los círculos participantes en Comiket 84. Los asistentes generales a Comiket tienden a ser hombres, y los hombres comprenden el 64% de los asistentes a Comiket 78. De los participantes del círculo de Comiket, una encuesta de 2011 mostró que casi la mitad participó porque asistir al evento y mostrar su trabajo es divertido, y un porcentaje significativo vino para difundir sus obras al público. Un porcentaje menor de los creadores de dōjinshi tiene como objetivo promover una idea u opinión asistiendo a Comiket.

La mayoría de los participantes en círculos en 2010 dijeron que eran parte de un círculo de una sola persona (59%), mientras que los círculos de dos personas (20%) y tres personas (8%) también eran comunes.

Desde 1993, ComiketPC ha donado más de 60 millones de yenes a la gestión forestal sostenible para compensar el papel utilizado en la producción de dōjinshi. Desde 2007, ComiketPC ha trabajado con la Sociedad de la Cruz Roja Japonesa para organizar unidades móviles de sangre en los eventos de Comiket, y los donantes reciben carteles exclusivos de Comiket que representan personajes de anime y videojuegos. Se estima que la Cruz Roja recibe 1500 donaciones de sangre en cada Comiket.

Comiket fue inaugurado en 1975 por Meikyu (Laberinto), un círculo de dōjin fundado por Yoshihiro Yonezawa, Teruo Harada y Jun Aniwa mientras estudiaban en la Universidad Meiji. El primer Comiket fue organizado en medio de un período de inmenso cambio y agitación para el manga como medio, caracterizado por el cierre de la revista de manga experimental COM y el ascenso del Grupo Año 24. Un incidente de 1975 en el que a una creadora de dōjin que solicitó entrar en Nihon Manga Taikai se le negó la admisión después de criticar el enfoque de la convención en invitados profesionales en lugar de creadores de dōjin en su solicitud se convirtió en un catalizador para la fundación de Comiket como una convención de fans.

A medida que el Comiket fue creciendo, en 1979 se implementó un sistema de lotería para asignar espacios de exhibición, ya que el número de solicitudes de los círculos comenzó a superar el espacio disponible. En 1981, el evento se trasladó al Recinto Ferial Harumi y comenzó a publicar un catálogo de eventos en 1982. El Comiket cambiaría de ubicación con frecuencia a fines de la década de 1980 y la década de 1990, ya que la burbuja económica japonesa provocó un aumento en las ferias comerciales que dificultaron la obtención de un lugar constante. Los asesinatos de Tsutomu Miyazaki y el posterior pánico moral contra los otaku conducirían a más dificultades en la capacidad del Comiket para asegurar un lugar. Tokyo Big Sight albergó al Comiket por primera vez en 1996 y sigue siendo la sede principal de la convención. En 1998 (C54), un pirómano colocó dispositivos incendiarios en el lugar el día antes del evento, que fueron notados y neutralizados sin daños mayores; el evento se llevó a cabo con normalidad, aunque con mayor seguridad. El pirómano fue atrapado en el siguiente evento.

Meikyu, un círculo de crítica de manga que fundó el Comiket

En 2012, amenazas anónimas hechas contra círculos que creaban obras relacionadas con Kuroko's Basketball llevaron a Comiket a prohibir la venta de todos los artículos relacionados con Kuroko's Basketball en Comiket 85. Los organizadores reembolsaron las tarifas de inscripción para los aproximadamente 900 círculos que producían artículos de Kuroko's Basketball, lo que resultó en una pérdida para Comiket de aproximadamente 10 millones de yenes. En 2015, ComiketPC organizó un evento especial específicamente centrado en doujinshi relacionados con la serie. Apodado cariñosamente "Kuroket", el evento albergó a aproximadamente 2400 círculos que producían artículos de Kuroko's Basketball.

En agosto de 2018, ComiketPC anunció horarios modificados para Comikets 96, 97 y 98 debido a los Juegos Olímpicos de Verano de 2020. Como el ala este de Big Sight cerró en 2019 por renovaciones antes de los Juegos Olímpicos, los stands corporativos de C96 y C97 se trasladaron a Aomi Exhibition Hall, y ambos eventos se ampliaron a cuatro días de programación. La entrada a ambos eventos requirió la compra de una pulsera (la primera vez en la historia de Comiket en la que no era gratis asistir) para compensar el costo de realizar el evento durante cuatro días y para reducir la asistencia a la luz del espacio más pequeño del lugar. Las pulseras para los cuatro días se incluyeron con la compra de un catálogo impreso del evento, mientras que las pulseras individuales para cada día estaban disponibles para comprar en Big Sight el día del evento. Se programó que C98 en 2020 se trasladara a la Semana Dorada en mayo para no entrar en conflicto con los Juegos Olímpicos en agosto. El 27 de marzo de 2020, ComiketPC anunció que C98

había sido cancelado debido a la pandemia de COVID-19, por lo que es la primera vez que se cancela un evento de Comiket. El 12 de julio de 2020, se anunció que Comiket 99 se pospondría hasta 2021, y se llevaría a cabo durante la Semana Dorada como lo habría hecho C98 para no entrar en conflicto con los Juegos Olímpicos de Verano, que también se pospusieron. En diciembre se llevó a cabo un evento virtual titulado "Air Comiket" para reemplazar sus fechas planificadas originalmente. Comic Market 99 finalmente se retrasó hasta diciembre de 2021 y duró solo dos días con la entrada limitada a 55.000 personas por día al requerir la compra de boletos.

#	Año	Fecha	Círculos doujin	Asistencia
1	1975	21 Diciembre	32	700
2	1976	4 Abril	39	550
3		25 Julio	56	500
4		19 Diciembre	80	700
5	1977	10 Abril	94	1.300
6		30–31 Julio	100	2.000
7		18 Diciembre	131	2.500
8	1978	2 Abril	144	2.000
CS1		6 Mayo	Desconocido	250
9		29–30 Julio	200	3.000
—		15 Noviembre	Desconocido	Desconocido
10		17 Diciembre	200	3.000
11	1979	8 Abril	218	3.000
12		28–29 Julio	330	4.000
13		23 Diciembre	290	4.000
14	1980	11 Mayo	380	6.000
15		14 Septiembre	340	7.000
16		14 Diciembre	340	7.000
17	1981	5 Abril	400	8.000
18		15–16 Agosto	512	10.000
19		20 Diciembre	600	9.000
20	1982	21 Marzo	780	9.000
21		8 Agosto	970	10.000
22		26 Diciembre	1.060	8.000
23	1983	3 Abril	1.200	13.000
24		7 Agosto	1.500	18.000
25		25 Diciembre	1.550	25.000
26	1984	19 Agosto	2.400	30.000
27		23 Diciembre	2.300	25.000
28	1985	11 Agosto	3.450	30.000
29		29 Diciembre	4.000	30.000
30	1986	10 Agosto	3.900	35.000
31		27–28 Diciembre	4.400	40.000
32	1987	8–9 Agosto	4.400	60.000
33		26–27 Diciembre	4.400	55.000
34	1988	13–14 Agosto	9.200	70.000
35	1989	25–26 Marzo	8.900	70.000
36		13–14 Agosto	10.000	100.000

37		23–24 Diciembre	11.000	120.000
38	1990	18–19 Agosto	13.000	230.000
39		23–24 Diciembre	13.000	250.000
40	1991	16–17 Agosto	11.000	200.000
41		29–30 Diciembre	14.000	200.000
42	1992	15–16 Agosto	12.000	250.000
43		29–30 Diciembre	15.000	180.000
44	1993	15–16 Agosto	15.000	250.000
45		29–30 Diciembre	16.000	200.000
46	1994	7–8 Agosto	16.000	240.000
47		29–30 Diciembre	16.000	200.000
48	1995	18–20 Agosto	22.000	250.000
49		29–30 Diciembre	16.000	220.000
CS2	1996	17 Marzo	1.300	8.000
50		3–4 Agosto	18.000	350.000
51		28–29 Diciembre	22.000	220.000
52	1997	15–17 Agosto	33.000	400.000
53		28–29 Diciembre	22.000	300.000
54	1998	14–16 Agosto	33.000	380.000
55		29–30 Diciembre	23.000	300.000
56	1999	13–15 Agosto	35.000	400.000
57		24–26 Diciembre	25.000	320.000
CS3	2000	13–15 Agosto	200	1.500
58		11–13 Agosto	35.000	430.000
59		29–30 Diciembre	23.000	300.000
60	2001	10–12 Agosto	35.000	480.000
61		29–31 Diciembre	23.000	360.000
62	2002	9–11 Agosto	35.000	480.000
63		28–30 Diciembre	35.000	450.000
64	2003	15–17 Agosto	35.000	460.000
65		28–30 Diciembre	35.000	420.000
66	2004	15–17 Agosto	35.000	510.000
67		28–30 Diciembre	23.000	370.000
CS4	2005	21 Marzo	3.400	50.000
68		12–14 Agosto	35.000	480.000
69		29–30 Diciembre	23.000	350.000
70	2006	11–13 Agosto	35.000	430.000
71		29–31 Diciembre	35.000	440.000
72	2007	17–19 Agosto	35.000	550.000
73		29–31 Diciembre	35.000	500.000
74	2008	15–17 Agosto	35.000	550.000
75		28–30 Diciembre	35.000	510.000
76	2009	14–16 Agosto	35.000	560.000
77		29–31 Diciembre	35.000	510.000
CS5	2010	14–16 Agosto	1.500	33.000

78		13–15 Agosto	35.000	560.000
79		29–31 Diciembre	35.000	520.000
80	2011	12–14 Agosto	35.000	540.000
81		29–31 Diciembre	35.000	500.000
82	2012	10–12 Agosto	35.000	560.000
83		29–31 Diciembre	35.000	550.000
84	2013	10–12 Agosto	35.000	590.000
85		29–31 Diciembre	35.000	520.000
86	2014	15–17 Agosto	35.000	550.000
87		28–30 Diciembre	35.000	560.000
CS6	2015	28–29 Marzo	5.200	50.000
88		14–16 Agosto	35.000	550.000
89		29–31 Diciembre	35.000	520.000
90	2016	12–14 Agosto	34.000	530.000
91		29–31 Diciembre	36.000	550.000
92	2017	11–13 Agosto	32.000	500.000
93		29–31 Diciembre	32.000	550.000
94	2018	10–12 Agosto	35.000	530.000
95		29–31 Diciembre	35.000	570.000
96	2019	9–12 Agosto	32.000	730.000
97		28–31 Diciembre	32.000	750.000
98	2020	*Cancelado*	—	—
99	2021	30–31 Diciembre	20.000	110.000
100	2022	13–14 Agosto	20.000	170.000
101		30–31 Diciembre	20.000	180.000
102	2023	12–13 Agosto	21.000	260.000
103		30–31 Diciembre	25.900	270.000
104	2024	11–12 Agosto	24.000	260.000
105	2024	29–30 Diciembre	25.000	300.000

Al igual que sus contrapartes convencionales, los doujinshi se publican en una variedad de géneros y tipos. Sin embargo, debido al público objetivo, ciertos temas son más frecuentes y hay algunos puntos de división importantes por los cuales se pueden clasificar las publicaciones. Se pueden dividir en general en obras originales y aniparo, obras que parodian franquicias de anime y manga existentes.

Al igual que en los fanfics, un tema muy popular para explorar son las parejas no canónicas de personajes en un programa determinado (para doujinshi basados en publicaciones convencionales). Muchas de estas publicaciones contienen temas yaoi o yuri (historias que contienen romance entre personas del mismo sexo), ya sea como parte de parejas no canónicas o como una declaración más directa de lo que se puede insinuar en el programa principal.

Otra categoría de doujinshi es furry o kemono, que a menudo representa parejas homosexuales masculinas de personajes animales antropomórficos y, con menos frecuencia, parejas lésbicas. Los doujinshi furry comparten algunas características con los géneros yaoi y yuri, ya que muchos de ellos representan personajes en situaciones o circunstancias eróticas, o incorporan elementos típicos del anime y el manga, como dibujos exagerados de ojos o expresiones faciales.

Una gran parte de los doujinshi, ya sean basados en publicaciones convencionales u originales, contienen material sexualmente explícito, debido tanto a la gran demanda de dichas publicaciones como a la ausencia de restricciones que deben seguir las editoriales oficiales. De hecho, a menudo el objetivo principal de un determinado doujinshi es presentar una versión explícita de los personajes de un programa popular. Los angloparlantes pueden conocer estas

obras como "H-doujinshi", en consonancia con el antiguo uso japonés de la letra H para denotar material erótico. Sin embargo, el uso japonés se ha desplazado desde entonces hacia la palabra ero, y, por lo tanto, ero manga (エロ漫画) es el término que se utiliza casi exclusivamente para marcar los doujinshi con temas para adultos. A veces también se los denomina "para adultos" (成人向け, seijin muke) o 18-kin (18 禁) (abreviatura de "prohibido a menores de 18 años" (18 歳未満禁止, 18-sai-miman kinshi)). Para diferenciarlos, ippan (一般, "general", del público general para el que es adecuado) es el término utilizado para las publicaciones que carecen de dicho contenido.

La mayoría de los doujinshi están encuadernados comercialmente y publicados por doujinshi-ka (autores de doujinshi) que se autopublican a través de varios servicios de impresión. Los cuadernos, sin embargo, son hechos por ellos mismos utilizando máquinas xerox u otros métodos de copia. Pocos se copian dibujando a mano. El Comiket es muy conocido, pero hay varios eventos de doujinshi en Japón. Los autores evitan la palabra "venta (販売)" y prefieren la palabra "distribución (頒布)". Sin embargo, también existe un sistema para poner en circulación los dojinshi, al que generalmente se denomina "consignación (委託)".

Fotografía del Comiket 8, en 1978

No todos los términos de categorías utilizados por los fanáticos de los doujinshi de habla inglesa se derivan del japonés. Por ejemplo, un doujinshi AU es uno ambientado en un universo alternativo.

Muchos doujinshi son obras derivadas que se producen sin el permiso del creador original, una práctica que existe desde principios de la década de 1980. Los doujinshi se consideran shinkokuzai según la ley de derechos de autor japonesa, lo que significa que los creadores de doujinshi no pueden ser procesados a menos que los titulares de los derechos de autor que han violado presenten una queja. En 2016, el entonces primer ministro de Japón, Shinzo Abe, afirmó que los doujinshi "no compiten en el mercado con las obras originales y no dañan las ganancias de los creadores originales, por lo que son shinkokuzai". Los titulares de los derechos de autor adoptan una política no oficial de no aplicación hacia el mercado de doujinshi, ya que se considera que tiene un impacto beneficioso en el mercado comercial del manga: crea una vía para que los aspirantes a artistas de manga practiquen, y los creadores de doujinshi talentosos suelen ser reclutados por los editores. Salil K. Mehra, profesor de derecho en la Universidad de Temple, plantea la hipótesis de que el mercado de doujinshi hace que el mercado de manga sea más productivo y que la aplicación estricta de la ley de derechos de autor haría que la industria sufriera.

En 1999, ocurrió el incidente de los doujinshi de Pokémon, donde el autor de un manga erótico de Pokémon fue procesado por Nintendo. Esto creó un furor mediático, así como un análisis académico en Japón sobre los problemas de derechos de autor en torno a los doujinshi. En ese momento, el análisis legal pareció concluir que los doujinshi deberían pasarse por alto porque son producidos por aficionados para eventos de un día y no se venden en el mercado comercial. En 2006, un artista que vendía un "capítulo final" imaginario para la serie Doraemon, que nunca se completó, recibió una advertencia por parte de los herederos del autor Fujiko F. Fujio. Su creación aparentemente se parecía confusamente a un manga real de Doraemon. Dejó de distribuir sus doujinshi y envió una compensación al editor voluntariamente. El editor señaló en ese momento que los doujinshi no solían ser motivo de preocupación para él. El Yomiuri Shimbun señaló que "los fanzines no suelen causar muchos problemas siempre que se vendan solo en exposiciones de un día", pero citó a un experto que dijo que, debido a su creciente popularidad, se debería establecer un sistema de derechos de autor.

En 2020, el Tribunal Superior de Propiedad Intelectual ordenó a un sitio web de intercambio de doujinshi que pagara 2,19 millones de yenes a un creador cuyos doujinshi se subieron al sitio web sin su consentimiento. El sitio de intercambio de archivos afirmó que, como el doujinshi era una obra derivada, no estaba protegido por la ley de

derechos de autor, aunque el tribunal dictaminó que no había pruebas suficientes para clasificar el doujinshi como una obra derivada ilegal. Los comentaristas señalaron que el fallo podría ampliar los derechos de los creadores de doujinshi en virtud de la legislación comercial.

John Oppliger de AnimeNation afirmó en 2005 que la creación de doujinshi es muy popular entre los fans japoneses, pero no entre los fans occidentales. Oppliger afirmó que debido a que los fans japoneses crecen con el anime y el manga "como un compañero constante", "están más inclinados intuitivamente" a crear o expandir el manga y el anime existentes en forma de doujinshi. Dado que los fans occidentales experimentan una experiencia "más puramente" visual, ya que la mayoría de los fans occidentales no pueden entender el idioma japonés, el idioma original de la mayoría del anime, y se sienten "alentados por la presión social a dejar de ver dibujos animados y cómics durante el inicio de la adolescencia", la mayoría de ellos suelen participar en la utilización y reorganización de trabajos existentes en videos musicales de anime.

En la mayoría de las culturas occidentales, el doujinshi suele percibirse como un derivado de trabajos existentes, análogo a la ficción de fans y casi completamente pornográfico. Esto es parcialmente cierto: los doujinshi son a menudo, aunque no siempre, parodias o historias alternativas que involucran los mundos de series populares de manga, juegos o anime, y a menudo pueden presentar material abiertamente sexual. Sin embargo, también se crean muchos doujinshi no sexualmente explícitos. La serie Touhou Project, por ejemplo, es conocida por la gran cantidad de doujinshi que se producen para ella que no son de naturaleza pornográfica. Algunos grupos que lanzaron materiales temáticos solo para adultos durante el evento anual solo de Touhou Reitaisai en 2008 solo se estimaron en un 10%.

- Artistas
  - Yoshitoshi Abe ha publicado algunas de sus obras originales como doujinshi, como Haibane Renmei. Citó como razón, en esencia, no querer responderle a nadie sobre su trabajo, especialmente porque lo veía como algo muy abierto.
  - Ken Akamatsu, creador de mangas como Love Hina y Negima, continúa haciendo doujinshi que vende en Comiket bajo el seudónimo de Awa Mizuno.
  - Kiyohiko Azuma, creador de Azumanga Daioh y Yotsuba& comenzó a hacer doujinshi usando el seudónimo de A-Zone.
  - Nanae Chrono, creadora del manga Peacemaker Kurogane, ha publicado múltiples doujinshi de Naruto, la mayoría de naturaleza yaoi.
  - Kazushi Hagiwara, creador de Bastard!!, y su grupo Studio Loud in School han publicado doujinshi populares relacionados con Bastard!!, como Wonderful Megadeth!, así como varios doujinshi relacionados con Capcom.
  - Masaki Kajishima, creador de Tenchi Muyo! Ryo-Ohki, ha utilizado durante mucho tiempo el formato doujinshi para producir información adicional sobre las series que ha creado, principalmente Tenchi Muyo! Ryo-Ohki y Tenchi Muyo! GXP. Estos doujinshi pueden estar completamente llenos de su trabajo, o él contribuirá con un trabajo al título del doujinshi. Los trabajos doujinshi de Kajishima se dividen en uno (o más) tipos de trabajos: estilo manga (donde ilustra una nueva historia, generalmente con texto limitado), entrevistas, borradores iniciales de guiones para la serie (que brindan a los fanáticos una gran perspectiva del proceso creativo), guiones gráficos dibujados por Kajishima que finalmente no fueron animados, notas de la historia (o historias cortas) que brindan más detalles de varios personajes, situaciones o lugares en el mundo de Tenchi de Kajishima. Al momento de escribir esto, Kajishima hace dos títulos doujinshi al año bajo los nombres de círculo "Kajishima Onsen" y "Kamidake Onsen". También los ha usado para comunicarse con los fanáticos sobre sus proyectos actuales, a saber, el anime derivado de Saint Knight's Tale con el medio hermano de Tenchi y las novelas GXP.
  - Kazuhiko Katō, también conocido como Monkey Punch, creador de Lupin III, comenzó como artista doujinshi. Kodaka Kazuma, creador de Kizuna, Rotten Teacher's Equation (Kusatta Kyōshi no Hōteishiki), Love Equation (Renai Hōteishiki) y Border, entre otros, ha publicado varios doujinshi yaoi parodia como K2 Company de Prince of Tennis, Fullmetal Alchemist y Tiger and Bunny, así como una serie de doujinshi original llamada 'Hana to Ryuu' (Flower and Dragon).
  - Rikdo Koshi, creador del manga Excel Saga, comenzó originalmente como artista de doujinshi.

- Yun Kouga, un artista de manga publicado desde hace mucho tiempo y creador de dos conocidas series BL, Earthian y Loveless, ha publicado doujinshi para series como Gundam Wing y Tiger and Bunny.
- Sanami Matoh, creador de FAKE, ha publicado doujinshi yaoi parodia (principalmente de One Piece) y doujinshi originales como East End Club.
- Maki Murakami, creador de Gravitation y Gamers' Heaven. Su círculo Crocodile Ave creó Remix Gravitation AKA Rimigra y Megamix Gravitation, que eran extremadamente gráficas sexualmente.
- Minami Ozaki, creadora del manga de amor entre chicos Zetsuai, es una creadora de doujinshi extremadamente prolífica. Fue autora de numerosos doujinshi yaoi antes de su debut como artista profesional, en particular presentando personajes del manga de fútbol Captain Tsubasa. Los personajes principales de su manga Zetsuai se parecen mucho a los personajes principales de su doujinshi Captain Tsubasa. Ozaki continuó publicando doujinshi sobre su propio manga profesional, a menudo incluyendo contenido sexual que no podía publicarse en Margaret, la revista de manga orientada a chicas jóvenes en la que se serializaba Zetsuai.
- Yukiru Sugisaki, creadora de D.N.Angel y The Candidate for Goddess, comenzó como doujinka. Publicó doujinshi sobre King of Fighters, Evangelion, etc.; todos eran doujinshi de broma. Rumiko Takahashi, creadora de Ranma ½ e Inuyasha, hizo doujinshi antes de convertirse en artista profesional.
- Yoshihiro Togashi, creador de YuYu Hakusho y Hunter x Hunter, ha escrito doujinshi como Church!.
- Hajime Ueda, creador de Q•Ko-chan y la adaptación al cómic de FLCL.
- Nobuteru Yūki vende doujinshi basados en sus obras animadas bajo su seudónimo "The Man in the High Castle".
- Yana Toboso solía ser una doujinka yaoi antes de escribir Black Butler, lo que explica por qué hay algunas pistas notables de BL a lo largo de la serie.
- Sunao Minakata, ilustradora de Akuma no Riddle, es una doujinka habitual, especialmente en la temática del amor entre chicas. Suele hacer doujinshi de Touhou y ha colaborado con otros artistas conocidos por sus obras populares de Touhou, como Banpai Akira.
- Yūko Tsuno, creadora de Reizōko (冷蔵庫).
- Nio Nakatani, creadora de la popular serie de manga yuri Bloom Into You, se hizo conocida por su trabajo en doujinshi, en particular los basados en Touhou Project.
- Bleedman, creadora de los doujinshi en línea Powerpuff Girls, Grim Tales From Down Below y Sugar Bits.
- Fred Gallagher, creador de la serie Megatokyo, así como de la serie en desarrollo Warmth. Su cocreador de Megatokyo y ex escritor, Rodney "Largo" Caston, también puede considerarse uno, aunque Caston ya dejó el negocio.
- Daniel Kim, creador de la parodia de Cardcaptor Sakura Tomoyo42's Room, ha escrito e ilustrado varios doujinshi, todos ellos alojados en el colectivo Clone Manga.
- Jesús García Ferrer (Jesulink) creó Raruto, un doujinshi español de Naruto publicado en línea.
- Fabio Yabu produjo la parodia sentai Combo Rangers.
- 07th Expansion, creadores de Higurashi no Naku Koro ni y Umineko no Naku Koro ni.
- Clamp comenzó como un grupo de doujinshi de 11 personas conocido como Clamp Cluster.

- Manga digital

Gracias a la llegada de Internet, han surgido nuevas formas para que los aspirantes a mangaka suban y vendan su manga en línea. Antes, había dos formas principales en las que se podía publicar el trabajo de un mangaka: llevar su manga dibujado en papel a un editor o enviar su trabajo a concursos organizados por revistas.

En los últimos años, ha habido un aumento en el manga publicado digitalmente. El manga web, como se lo conoce en Japón, ha experimentado un aumento gracias en parte a los sitios web de alojamiento de imágenes donde cualquiera puede cargar páginas de sus obras de forma gratuita. Aunque se publica digitalmente, casi todo el manga web se adhiere al formato convencional en blanco y negro a pesar de que algunos nunca se publican físicamente. Pixiv es el sitio más popular donde se publican trabajos amateur y profesionales. Se ha convertido en el sitio más visitado de obras de arte en Japón. Twitter también se ha convertido en un lugar popular para el manga web con muchos artistas que publican páginas semanalmente en sus cuentas con la esperanza de que su trabajo sea elegido o publicado profesionalmente. Uno de los mejores ejemplos de un trabajo amateur que se vuelve profesional es One-

Punch Man, que se lanzó en línea y luego recibió una nueva versión profesional lanzada digitalmente y una adaptación de anime poco después.

Muchas de las grandes editoriales también han lanzado revistas y sitios web solo digitales donde se publica manga web junto con sus revistas serializadas. Shogakukan, por ejemplo, tiene dos sitios web, Sunday Webry y Ura Sunday, que lanzan capítulos semanales de manga web e incluso ofrecen concursos para que los mangaka envíen su trabajo. Tanto Sunday Webry como Ura Sunday se han convertido en uno de los principales sitios de manga web en Japón. Algunos incluso han lanzado aplicaciones que enseñan cómo dibujar manga profesional y aprenden a crearlos. Weekly Shōnen Jump lanzó Jump Paint, una aplicación que guía a los usuarios sobre cómo hacer su propio manga, desde hacer guiones gráficos hasta líneas entintadas digitalmente. También ofrece más de 120 tipos de puntas de lápiz y más de 1000 tramas para que los artistas practiquen. Kodansha también ha utilizado la popularidad del manga web para lanzar más series y también ofrecer una mejor distribución de sus obras traducidas oficialmente bajo Kodansha Comics gracias en parte a que los títulos se lanzaron digitalmente primero antes de publicarse físicamente.

El auge del manga web también se ha atribuido a los teléfonos inteligentes y las computadoras, ya que cada vez más lectores leen manga en sus teléfonos en lugar de hacerlo en una publicación impresa. Si bien el manga en papel ha experimentado una disminución con el tiempo, el manga digital ha estado creciendo en ventas cada año. El Instituto de Investigación de Publicaciones informa que las ventas de libros de manga digitales excluyendo revistas aumentaron un 27,1 por ciento a 146 mil millones de yenes en 2016 respecto al año anterior, mientras que las ventas de manga en papel experimentaron una disminución interanual récord del 7,4 por ciento a 194,7 mil millones de yenes. También han dicho que si el formato digital y el papel mantienen las mismas tasas de crecimiento y caída, el manga web superaría a sus contrapartes en papel. En 2020, las ventas de manga superaron la marca de los 600 mil millones de yenes por primera vez en la historia, superando el pico de 1995 debido a un rápido crecimiento del mercado de manga digital que aumentó en 82,7 mil millones de yenes respecto al año anterior, superando las ventas de manga impreso que también han aumentado.

Aunque los webtoons han ganado popularidad como un nuevo medio para los cómics en Asia, Japón ha tardado en adoptarlos, ya que el formato tradicional y la publicación impresa aún dominan la forma en que se crea y se consume el manga (aunque esto está empezando a cambiar). A pesar de esto, uno de los mayores editores de webtoons del mundo, Comico, ha tenido éxito en el mercado tradicional del manga japonés. Comico fue lanzado por NHN Japan, la subsidiaria japonesa de la empresa coreana NHN Entertainment. Hasta ahora, solo hay dos editores de webtoons que publican webtoons japoneses: Comico y Naver Webtoon (bajo el nombre de XOY en Japón). Kakao también ha tenido éxito al ofrecer manga con licencia y webtoons coreanos traducidos con su servicio Piccoma. Las tres empresas atribuyen su éxito al modelo de pago de webtoon, donde los usuarios pueden comprar cada capítulo individualmente en lugar de tener que comprar el libro completo, al mismo tiempo que ofrecen algunos capítulos gratis por un período de tiempo, lo que permite a cualquiera leer una serie completa de forma gratuita si espera lo suficiente. El beneficio adicional de tener todos sus títulos en color y algunos con animaciones y efectos especiales también los ha ayudado a tener éxito. Algunos webtoons japoneses populares también han tenido adaptaciones de anime y lanzamientos impresos, siendo los más notables ReLIFE y Recovery of an MMO Junkie.

- Mercado internacional

El manga, o cómic, ha aparecido traducido a muchos idiomas diferentes en distintos países. Francia representa alrededor del 40% del mercado europeo del cómic y en 2011, el manga representó el 40% de los cómics publicados en el país. En 2007, el 70% de los cómics vendidos en Alemania eran manga. En los Estados Unidos, el manga comprende una industria pequeña (pero en crecimiento), especialmente cuando se compara con los avances que la animación japonesa o los videojuegos japoneses han hecho en los EE.UU. Un ejemplo de una editorial de manga en los Estados Unidos, VIZ Media, funciona como la filial estadounidense de las editoriales japonesas Shogakukan y Shueisha. Aunque el Reino Unido tiene menos editoriales de manga que los EE.UU., la mayoría del manga vendido en el Reino Unido es publicado por editoriales estadounidenses como Viz Media y Kodansha Comics, que a su vez son propiedad de sus contrapartes japonesas. Además del Reino Unido, los editores de manga estadounidenses también venden su manga traducido al inglés en otros países de habla inglesa como Canadá, Australia y Nueva Zelanda, siendo el manga bastante popular en Australia en comparación con otros países de habla inglesa.

El manga ha demostrado ser tan popular que ha llevado a otras empresas como Antarctic Press, Oni Press, Seven Seas Entertainment y Tokyopop, así como a editoriales de larga trayectoria como Marvel y Archie Comics, a publicar

sus propias obras inspiradas en el manga que aplican los mismos estilos artísticos y ritmos narrativos que se ven comúnmente en el manga japonés. Una de las primeras de estas obras de este tipo se produjo en 1985, cuando Ben Dunn, fundador de Antarctic Press, publicó Mangazine y Ninja High School. En otros países asiáticos, el manga influyó en el manhwa coreano y el manhua chino.

Si bien Antarctic Press se refiere activamente a sus obras como "manga estadounidense", no obtiene todas estas obras inspiradas en el manga de los Estados Unidos. Muchos de los artistas que trabajan en series de Seven Seas Entertainment como Last Hope (manga) y Amazing Agent Luna son filipinos y TOKYOPOP ha contratado a una variedad de artistas coreanos y japoneses para trabajar en títulos como Warcraft y Princess Ai. Muchas de estas obras han sido clasificadas en Internet con títulos como OEL Manga, MIC y World Manga, aunque ninguno de estos términos ha sido realmente utilizado por las compañías de manga para describir estas obras en los propios libros.

En Brasil, la popularidad del manga está marcada también por la gran cantidad de japoneses y descendientes en el país. En la década de 1960, algunos de ascendencia japonesa, como Minami Keizi y Claudio Seto, comenzaron a usar influencias gráficas, narrativas o temas de manga en su trabajo en la editorial EDREL fundada por Keizi.

En Alemania, cuando el manga comenzó a vender más que los cómics nacionales en 2000, los editores alemanes comenzaron a apoyar a los creadores alemanes de cómics de estilo manga. Bloody Circus de Jürgen Seebeck no fue popular entre los lectores de manga alemanes debido a su estilo europeo, y otros artistas de manga alemanes tempranos se vieron afectados por cancelaciones. Después de esto, los editores alemanes comenzaron a centrarse en creadoras femeninas, debido a la popularidad del manga shōjo, lo que llevó a lo que Paul Malone describe como un "boom del shōjo de cosecha propia", y "más artistas de cómics alemanas femeninas impresas que nunca antes". Sin embargo, se emplean convenciones estilísticas genuinamente influenciadas por el manga, como las gotas de sudor, para garantizar la "autenticidad", las obras alemanas originales se invierten para leerse en un estilo de derecha a izquierda familiar para los lectores de manga, los epílogos y las barras laterales del autor son comunes, y muchos mangas alemanes tienen lugar en Asia.

El manga en árabe "Canary 1001" es de un grupo que se hace llamar Amateam, cuyo director es Wahid Jodar, de los Emiratos Árabes Unidos. Otro manga en árabe es Gold Ring, de Qais Sedeki, de 2009, también de los Emiratos Árabes Unidos. Ambos grupos de artistas utilizan la palabra "manga" para sus obras.

En mayo de 2010, Glenat España presentó su nueva línea de obras conocida como Línea Gaijin, que muestra las obras de varios artistas de cómics españoles y latinoamericanos. Este es un esfuerzo por parte de Glenat para traer contenido nuevo y fresco y generar una nueva generación de artistas inspirados en el manga que crecieron leyendo manga. La línea comenzó con títulos como Bakemono, Dos Espadas y Lettera que se mostraron en el Salón del Manga de Barcelona en octubre de 2010, pero luego presentaría también otras obras.

Anime

El Anime (アニメ) es una animación dibujada a mano y/o generada por computadora que se origina en Japón. Fuera de Japón y en inglés, anime se refiere específicamente a la animación producida en Japón. Sin embargo, en Japón y en japonés, anime (un término derivado de una abreviatura de la palabra inglesa animation) describe todas las obras animadas, independientemente del estilo u origen. Muchas obras de animación con un estilo similar a la animación japonesa también se producen fuera de Japón. Los videojuegos a veces también presentan temas y estilos artísticos que a veces se etiquetan como anime.

La primera animación comercial japonesa data de 1917. Un estilo artístico característico surgió en la década de 1960 con las obras del dibujante Osamu Tezuka y se extendió en las décadas siguientes, desarrollando una gran audiencia nacional. El anime se distribuye en salas de cine, a través de transmisiones televisivas, directamente a los medios domésticos y a través de Internet. Además de las obras originales, el anime suele ser adaptaciones de cómics japoneses, novelas ligeras o videojuegos. Se clasifica en numerosos géneros dirigidos a diversos públicos amplios y de nicho.

El anime es un medio diverso con métodos de producción distintivos que se han adaptado en respuesta a las tecnologías emergentes. Combina arte gráfico, caracterización, cinematografía y otras formas de técnicas imaginativas e individualistas. En comparación con la animación occidental, la producción de anime generalmente se centra menos en el movimiento y más en el detalle de los escenarios y el uso de "efectos de cámara", como panorámicas, zoom y tomas en ángulo. Se utilizan diversos estilos artísticos y las proporciones y características de los personajes pueden ser bastante variadas, con una característica común que son los ojos grandes y emotivos.

La industria del anime consta de más de 430 empresas de producción, incluidos estudios importantes como Studio Ghibli, Kyoto Animation, Sunrise, Bones, Ufotable, MAPPA, Wit Studio, CoMix Wave Films, Madhouse, Inc., TMS Entertainment, Pierrot (company), Production I.G, Nippon Animation y Toei Animation. Desde la década de 1980, el medio también ha experimentado un gran éxito internacional con el auge de la programación extranjera doblada y subtitulada, y desde la década de 2010 debido al auge de los servicios de transmisión y una creciente aceptación demográfica de la cultura del anime, tanto en Japón como en todo el mundo. A partir de 2016, la animación japonesa representó el 60% de los programas de televisión animados del mundo.

Como tipo de animación, el anime es una forma de arte que comprende muchos géneros que se encuentran en otros medios; a veces se clasifica erróneamente como un género en sí mismo. En japonés, el término anime se utiliza para referirse a todas las obras animadas, independientemente del estilo u origen. Los diccionarios en inglés suelen definir anime como "un estilo de animación japonesa" o como "un estilo de animación originario de Japón". Otras definiciones se basan en el origen, lo que hace que la producción en Japón sea un requisito para que una obra se considere "anime".

La etimología del término anime es objeto de controversia. La palabra inglesa "animation" (animación) se escribe en japonés katakana como アニメーション (animēshon) y como アニメ en su forma abreviada. Algunas fuentes afirman que el término se deriva del término francés para animación dessin animé ("caricatura", literalmente 'dibujo animado'), pero otros creen que esto es un mito derivado de la popularidad del anime en Francia a finales de los años 1970 y 1980.

En inglés, anime, cuando se usa como un sustantivo común, normalmente funciona como un sustantivo colectivo (por ejemplo: "¿Ves anime?" o "¿Cuánto anime has visto?"). Al igual que con algunas otras palabras japonesas, como saké y Pokémon, los textos en inglés a veces escriben anime como animé (como en francés), con un acento agudo sobre la e final, para indicar al lector que pronuncie la letra, no para dejarla en silencio como puede sugerir la ortografía inglesa. Antes del uso generalizado de anime, el término Japanimation, un acrónimo de Japón y animación, prevaleció durante las décadas de 1970 y 1980. A mediados de la década de 1980, el término anime comenzó a suplantar a Japanimation; en general, este último término ahora solo aparece en obras de época donde se usa para distinguir e identificar la animación japonesa.

- Historia

La historia del anime se remonta a principios del siglo XX, y las primeras películas verificables datan de 1917. Antes de la llegada del cine, Japón ya tenía una rica tradición de entretenimiento con figuras pintadas de colores que se

movían por la pantalla de proyección en utsushi-e (写し絵), un tipo particular de espectáculo japonés de linterna mágica popular en el siglo XIX. Posiblemente inspirados por los espectáculos de fantasmagoría europeos, los artistas de utsushi-e usaban diapositivas mecánicas y desarrollaron proyectores de madera livianos (furo) que se sostenían con la mano para que varios artistas pudieran controlar los movimientos de diferentes figuras proyectadas.

La segunda generación de animadores a fines de la década de 1910 incluía a Ōten Shimokawa, Jun'ichi Kōuchi y Seitarō Kitayama, comúnmente conocidos como los "padres" del anime. Durante la Segunda Guerra Mundial se realizaron películas de propaganda, como Momotarō no Umiwashi (1943) y Momotarō: Umi no Shinpei (1945), siendo esta última la primera película de anime. Durante la década de 1970, el anime se desarrolló aún más, con la inspiración de los animadores de Disney, separándose de sus raíces occidentales y desarrollando géneros distintos como el mecha y su subgénero de superrobots. Entre los programas típicos de este período se incluyen Astro Boy, Lupin III y Mazinger Z. Durante este período, varios cineastas se hicieron famosos, especialmente Hayao Miyazaki y Mamoru Oshii.

En la década de 1980, el anime se convirtió en algo común en Japón, experimentando un auge en la producción con el aumento de la popularidad de anime como Gundam, Macross, Dragon Ball y géneros como el robot real, la ópera espacial y el ciberpunk. Space Battleship Yamato y Super Dimension Fortress Macross también alcanzaron el éxito mundial después de ser adaptadas respectivamente como Star Blazers y Robotech.

La película Akira de 1988 se convirtió en un éxito internacional. Más tarde, en 2004, los mismos creadores produjeron Steamboy, que se convirtió en la película de anime más cara. El viaje de Chihiro compartió el primer premio en el Festival de Cine de Berlín de 2002 y ganó el premio Oscar a la mejor película de animación en 2003, mientras que Inocencia: Ghost in the Shell se presentó en el Festival de Cine de Cannes de 2004.

Antes del cine, Japón ya contaba con varias formas de entretenimiento basadas en la narración de historias y las imágenes. El emakimono y el kagee se consideran precursores de la animación japonesa. El emakimono era común en el siglo XI. Los narradores itinerantes narraban leyendas y anécdotas mientras el emakimono se desenrollaba de derecha a izquierda en orden cronológico, como un panorama en movimiento. El kagee fue popular durante el período Edo y se originó a partir del teatro de sombras de China. Las linternas mágicas de los Países Bajos también fueron populares en el siglo XVIII. La obra de papel llamada Kamishibai surgió en el siglo XII y siguió siendo popular en el teatro callejero hasta la década de 1930. Las marionetas del teatro bunraku y las estampas ukiyo-e se consideran antecesoras de los personajes de la mayoría de las animaciones japonesas. Finalmente, el manga fue una gran inspiración para la animación japonesa. Los dibujantes Kitazawa Rakuten y Okamoto Ippei utilizaron elementos cinematográficos en sus tiras a principios del siglo XX.

Según Natsuki Matsumoto, la primera película animada producida en Japón puede haber surgido en 1907. Conocida como Katsudō Shashin (活動写真, "Foto de actividad"), por su representación de un niño con un traje de marinero dibujando los personajes de katsudō shashin, la película fue encontrada por primera vez en 2005. Consiste en cincuenta fotogramas estampados directamente sobre una tira de celuloide. Sin embargo, esta afirmación no ha sido verificada y es anterior a la primera exhibición conocida de películas animadas en Japón.

Se desconoce cuándo se hizo la primera película animada para exhibición pública, pero los historiadores han vinculado el año 1917 como la fecha clave. Muy pocas de las primeras animaciones que se hicieron sobreviven hasta el día de hoy debido al Gran Terremoto de Kantō de 1923. En un momento dado, incluso se pensó que todas las obras animadas realizadas antes del terremoto se habían perdido hasta el descubrimiento de dos películas en 2008. La producción de obras animadas se reanudó nuevamente después del terremoto y, a principios y mediados de la década de 1930, comenzaron a aparecer animaciones sonoras y celuloide. Más adelante en la década, Japón entró en guerra con China, lo que provocó que el papel necesario para la guerra se usara con moderación. Como resultado, las nuevas historias de manga desaparecieron del público mientras el gobierno japonés intervino para regular lo que se lanzaba a través de los cines para ocupar su lugar. A mediados y finales de la década de 1930, aparecieron más obras animadas con temas de propaganda, ya que el nacionalismo japonés estaba aumentando en el país.

La animación japonesa se remonta a 1917 como un año de estrenos definitivos. Las tres figuras clave en ese momento fueron Ōten Shimokawa, Seitarou Kitayama y Junichi Kouchi, cada uno de los cuales contribuyó a la realización de los primeros cortometrajes que se conocerían como anime. Si bien cada una de estas personas es respetada por derecho propio, el estatus de "primera película animada" sigue siendo objeto de disputa, ya que existe información contradictoria sobre las fechas de estreno de las películas. Según fuentes contemporáneas de la época,

una película con título desconocido de Tennenshoku Katsudō Shashin se estrenó en enero. La evidencia de esto proviene de Kinema Record, con la edición de julio que afirma específicamente que el primer lanzamiento ocurrió en enero, pero no especifica el título de la obra. La película de Shimokawa Imokawa Mukozo the Doorman se afirma convencionalmente y en gran medida como la primera obra, pero las fuentes contemporáneas la describen como la "tercera" película. Se ha debatido sobre el error, pero varias fuentes han informado sobre las dos películas perdidas y su contenido, lo que permite una imagen más clara de la historia inicial.

El primer estreno cinematográfico confirmado se produjo en los primeros diez días de febrero, con Dekobō shingachō – Meian no shippai (凸坊新画帳・名案の失敗, Nuevo libro ilustrado lleno de baches: el fracaso de un gran plan) de Shimokawa. La película se produjo con tiza en una pizarra, con un nuevo dibujo para cada fotograma. Shimokawa cambiaría al papel más tarde, pero se desconoce la fecha exacta y el trabajo para representar el cambio. La primera película de Kouchi, Hanawa Hekonai Meitō no Maki (塙凹内名刀之巻, Hanawa Hekonai – La famosa espada), también conocida como Namakura Gatana (なまくら刀, Katana sin filo) y Tameshigiri (試し斬, La prueba de la espada), se estrenó el 30 de junio. Esta película es actualmente la obra más antigua que se conserva y recién fue redescubierta en marzo de 2008. Se informó ampliamente que Katsudō Shashin posiblemente data de 1907, pero su origen no está confirmado y no se sabe si se estrenó o se produjo con interés comercial.

De las películas animadas producidas en 1918, solo queda una película sobreviviente llamada "Momotarō". Esta película en particular es notable por ser la primera película animada que se mostró fuera de Japón. Otro sobreviviente después de esta fecha es un anuncio animado de jabón fabricado alrededor de 1921 que se encontró en 2018. No se conocen películas animadas realizadas a partir de 1923, lo que podría ser el resultado del Gran Terremoto de Kantō de 1923.

Nombre (inglés)	**Romaji**	**Formato**	**Fecha**
Battle of a Monkey and a Crab	Sarukani gassen	Corto	1917
Bumpy new picture book – Failure of a great plan	Dekobō shingachō – Meian no shippai	Corto	1917
Bunbuku kettle	Bunbuku chagama	Corto	1917
Cat and Mice	Neko to nezumi	Corto	1917
Chamebō – Air gun	Chamebō Kūkijū no maki	Corto	1917
Chamebō's new picture book – The Revenge of Mr. and Mrs. Flea	Chamebō shingachō – Nomi fūfu shikaeshi no maki	Corto	1917
Great Oaks from Little Acorns Grow	Chiri mo tsumoreba yama to naru	Corto	1917
Hanawa Hekonai – The Famous Sword (aka: "The Dull Katana" or "The Sword Test")	Hanawa Hekonai Meitō no Maki "Namakura Gatana" or "Tameshigiri"	Corto	1917
Hanawa Hekonai – The Kappa Festival	Hanawa Hekonai Kappa matsuri	Corto	1917
Imokawa Mukuzō goes fishing	Imokawa Mukuzō Tsuri no maki	Corto	1917
Imokawa Mukuzō – Somersault	Imokawa Mukuzō - Chūgaeri no maki	Corto	1917
Imokawa Mukuzō – The Concierge	Imokawa Mukuzo Genkanban no Maki	Corto	1917
Kachikachi Mountain	Kachikachiyama	Corto	1917
Naughty Mailbox	Itazura posuto	Corto	1917
Sparrow with no Tongue	Shitakire suzume	Corto	1917
The Dream Car	Yume no jidōsha	Corto	1917
The Ministry of Culture's Art Exhibition	Bunten no maki	Corto	1917
The Old Man Who Made Flowers Bloom	Hanasaka-jiji	Corto	1917
The Pot and the Black Cat	Onabe to kuroneko no maki	Corto	1917
What to do with your Postal Savings	Chokin no susume	Corto	1917
Issun-bōshi	Issun-bōshi	Corto	1918
Kintaro	Kintarou	Corto	1918
Momotarō (anime)	Momotarou	Corto	1918
Snowman	Yukidaruma	Corto	1918

Nombre (inglés)	Romaji	Formato	Fecha
Taro the Guard, The Submarine	Taro no Banpei, Senkotei no Maki	Corto	1918
The Ant and the Pigeon	Ari to Hato	Corto	1918
The Frog's Dream	Kaeru no Yume	Corto	1918
Tarou Urashima	Urashima Tarou	Corto	1918
Household Soap	Katei Sekken	Corto	1921

El Gran Terremoto de Kantō, que se produjo el 1 de septiembre de 1923, causó daños increíbles en Japón, con 105.385 muertes confirmadas. El daño causado por este desastre natural fue el mayor sufrido antes de la Segunda Guerra Mundial. Antes del redescubrimiento de varias películas animadas japonesas, se suponía que todas las copias producidas hasta la fecha habían sido destruidas. El relato y el registro de estas películas se han ampliado, y el libro de Patten de 2004 Watching Anime, Reading Manga: 25 Years of Essays and Reviews afirma que se produjeron tres películas en 1917, cuando ahora se conocen más de una docena de obras. A pesar de los hallazgos, el terremoto junto con la Segunda Guerra Mundial ha dado como resultado que solo se sepa que existen hoy en día el 4% de todas las películas japonesas realizadas antes de 1945.

Después del terremoto, la producción de nuevas películas se llevó a cabo en el plazo de un año. Para las primeras películas, benshi, se contrató a narradores que se sentaban junto a la pantalla y narraban las películas mudas. Eran descendientes de los kabuki jōruri, los narradores kōdan, los pregoneros de teatro y otras formas de narración oral. La primera película animada sonora o sonora titulada Chikara to Onna no Yo no Naka ("Mundo de poder y mujeres") se realizó en 1933, una película ahora perdida que fue un gran avance para la animación japonesa. Sin embargo, en ese momento más del 80 por ciento de las películas que se hacían en el país todavía eran mudas. A mediados de la década de 1930, el estilo de animación también estaba cambiando, el chiyogami o la animación en papel se estaba eliminando gradualmente a favor de la animación en celuloide. Anteriormente, esta última forma había sido descartada por ser demasiado costosa de usar. En 1934 se realizó el primer cortometraje animado íntegramente en celuloide, titulado La danza de los Chagamas. Los cortos animados en celuloide de mediados de la década de 1930 tomaron prestados aspectos que Disney estaba utilizando en ese momento. Hacia finales de la década, los acontecimientos políticos que tenían lugar tanto en el país como en el extranjero estaban cambiando los estilos de animación en Japón hacia la propaganda y el orgullo nacional.

Nombre (inglés)	Romaji	Formato	Fecha
Crab Temple	Kanimanjiengi	Corto	1924
Genzo Performs a Ceremony with a Parting Cup	Akagaki Genzo tokkuri no wakare	Corto	1924
Jewels Whisper	Hōshu no Sasayaki	Corto	1924
Stand Up with Shinpei Goto	Ninki no shōten ni tateru Gotō Shinpei	Corto	1924
The Hare and The Tortoise	Usagi to Kame	Corto	1924
Budget Politics	Yosan seiji	Corto	1925
Dreamy Urashima	Nonkinatousan Ryugu Mairi	Corto	1925
Same Voters	Sameyo yūkensha	Corto	1925
Shiobara Tasuke	Shiobara Tasuke	Corto	1925
The Pot	Tsubo	Corto	1925
Ubasuteyama	Ubasuteyama	Corto	1925
A Story of Tobacco	Kemurigusa Monogatari	Corto	1926
Burglars of "Baghdad" Castle	Bagudajo no tozoku	Corto	1926
Diseases Spread	Byodoku no denpa	Corto	1926
Ethicization of Politics by Shinpei Goto, 1926	Eigaenzetsu Seiji no rinrika Gotō Shinpei 1926	Corto	1926
Journey to the West: Songoku's Story	Saiyuuki: Son Gokuu Monogatari	Corto	1926
A Ship of Oranges	Mikan-bune	Corto	1927
Battle of a Monkey and a Crab	Sarukani gassen	Corto	1927
Kita Hell Paradise	Yaji-Kita jigoku gokuraku	Corto	1927

Nombre (inglés)	Romaji	Formato	Fecha
Power of Co-operation	Kyōdō no chikara	Corto	1927
The Octopus Skeleton	Tako nashi hon	Corto	1927
The Whale	Kujira	Corto	1927
Animal Olympic Games	Doubutsu Olympic Taikai	Corto	1928
For the Sake of Your Country	Okuninotameni	Corto	1928
Momotaro the Undefeated	Nihonichi Momotaro	Corto	1928
Star	Hoshi	Corto	1928
The Bunbuku Teapot	Bunbuku Chagama	Corto	1928
The Nation of Fish	Sakana no kuni	Corto	1928
The Old Man Who Made Flowers Bloom	Hanasaka-jiji	Corto	1928
The Special Congress of Eraeraera	Fusen man shi tokubetsu gikai	Corto	1928
Liar's Castle	Usotsuki-jō	Corto	1929
Taro's Toy Train	Taro-san no Kisha	Corto	1929
The Black Cat	Kuro Nyago	Corto	1929
The Eraeraera of the Proposed History Agreement	Fusen man shi kyōtei an no maki	Corto	1929
The Golden Flower	Kogane no hana	Corto	1929
The Stolen Lump	Kobutori	Corto	1929
The Tiny One Makes it Big	Issunboushi no Shusse	Corto	1929
Two Worlds	Futatsu no sekai	Corto	1929
At the Border Checkpoint	Osekisho	Corto	1930
Chimney Sweep Pero	Entotsuya Peroo	Corto	1930
Chopped Snake	Chongire Hebi	Corto	1930
My Ski Trip	Oira no suki	Corto	1930
Nonsense Story, Vol.1: Monkey Island	Nansensu Monogatari Daiippen Sarugashima	Corto	1930
The Bat	Komori	Corto	1930
The Donkey	Roba	Corto	1930
The Monkey Masamune	Saru Masamune	Corto	1930
The Village Festival	Mura Matsuri	Corto	1930
A Fox and a Badger in Rivalry	Ugoki-e Kori no Tatehiki	Corto	1931
Animal Sumo	Doubutsu Sumo Taikai	Corto	1931
At the Circus	Misemono kenbutsu	Corto	1931
A Wolf is a Wolf	Okami wa okamida	Corto	1931
Chameko's Day	Chameko no Ichinichi	Corto	1931
Electrical Telegraphy, Electric Bells and Telephones	Denshin Denrei Denwa	Corto	1931
Home Alone Mice	Nezumi no Rusuban	Corto	1931
Momotaro's Sky Adventure	Sora no Momotarou	Corto	1931
Idiots and the Lord of the Castle	Bakahachi to jōshu-sama	Corto	1931
Old Man Goichi	Goichi Jiisan	Corto	1931
Our Baseball Match	Oira no Yakyuu	Corto	1931
Shipwreck Story - First Chapter - Monkey Island	Nansensu Monogatari - Daiichi-hen - Sarugashima	Corto	1931
Shipwreck Story - Second Chapter - The Pirate Ship	Nansensu Monogatari - Daini-hen - Kaizokusen	Corto	1931
Slave War	Dorei senso	Corto	1931

Nombre (inglés)	Romaji	Formato	Fecha
Song of Spring	Haru no Uta	Corto	1931
Spring Review	Rebyu Haru	Corto	1931
Tanukichi's Story	Tanukichi no Ohanashi	Corto	1931
Taro Urashima	Urashima Taro	Corto	1931
The Candy Man's Raccoon Dog Dance	Ameyatanuki	Corto	1931
The Duckling Saves the Day	Ahiru no Otegara	Corto	1931
The National Anthem Kimigayo	Kokka Kimigayo	Corto	1931
Animal Sports Day	Doubutsu undokai	Corto	1931
The Unlucky Butterfly	Cho no Sainan	Corto	1931
Three Little Bears	Sanbiki no Koguma-san	Corto	1931
Will Power	Kokoro no chikara	Corto	1931
Armies of the World	Rekkoku Rikugun	Corto	1932
Detective Felix in Trouble	Felix no meitantei	Corto	1932
Momotarou of the Sea/Momotaro's Underwater Adventure	Umi no Momotaro	Corto	1932
Olympic Games on Dankichi Island	Dankichi-jima no Olympic Taikai	Corto	1932
Rhythmic Triangles/Fighting Cards	Hatena, Sankaku no rizumu, Toranpu no arasoi	Corto	1932
Sports Day at Animal Village	Doubutsu-mura no Sports Day	Corto	1932
The Bear Brothers	Kyoudai Koguma	Corto	1932
The Cat Purr Dance	Nyago dansu	Corto	1932
Animal Sports Day 2	Doubutsu undokai 2	Corto	1932
The Development of the Train	Kisya no hattatsu	Corto	1932
The Plane Cabby's Lucky Day	Ooatari Sora No Entaku	Corto	1932
The Ugly Duckling	Ahiru no ko	Corto	1932
Tonpei and Sarukichi	Tonpei to Sarukichi	Corto	1932
A Day after a Hundred Years	Hyakunengo no aruhi	Corto	1933
General of the Swamp	Numa no Taishou	Corto	1933
Larks' Moving Day	Hibari no Yadogae	Corto	1933
Preventing Tuberculosis	Kekkakuyobo	Corto	1933
Private 2nd Class Norakuro: The Training	Norakuro Nitouhei: Enshuu no Maki	Corto	1933
Private 2nd Class Norakuro: The Drill	Norakuro Nitouhei: Kyouren no Maki	Corto	1933
Rascal Racoon	Kamishibai Itazuratanuki no maki	Corto	1933
Sanko and the Octopus: A Fight Over a Fortune	Sanko to Tako: Hyakuman-ryo Chinsodo	Corto	1933
The Monkey's Big Catch	Osaru no Tairyou	Corto	1933
The Three Fearless Frogs	Kaeru sanyushi	Corto	1933
World of Power and Women	Chikara to Onna no Yo no Naka	Corto	1933
Yoshichiro Salutes	Mangageki Yoshichiro no keirei	Corto	1933
Corporal Norakuro	Norakuro Gochou	Corto	1934
Kamishibai Kintaro	Kamishibai Kintaro no maki	Corto	1934
Hyoei and Heibei's Tengu Hunt	Tengu Taiji	Corto	1934
Princess of the Moon Palace	Tsuki no Miya no Oujo-sama	Corto	1934
Sankichi the Monkey: Shock Troops	Osaru no Sankichi: Totsugeki Tai no Kan	Corto	1934
Sankichi and Osayo A Genroku Romance	Genrokukoimoyo Sankichi to Osayo	Corto	1934
Spring Comes to Ponsuke	Ponsuke no haru	Corto	1934

Nombre (inglés)	Romaji	Formato	Fecha
The Dance of the Chagamas/The Teakettle Marching Song	Chagama Ondo	Corto	1934
The Gang and Dancer	Gyangu to Odoriko	Corto	1934
Toy Box Series Episode 3: Picture Book 1936	Omocha-Bako Series, Dai-3-Wa: Ehon 1936-nen	Corto	1934
An Expression	An Expression, Hyogen	Corto	1935
Cowardly Samurai Squad	Yowamushi Chinsengumi	Corto	1935
Danemon Ban - The Monster Exterminator	Ban Danemon - Shōjoji no tanuki-bayashi	Corto	1935
Ninja Fireball in Edo	Ninjutsu Hinotama Kozou: Edo no Maki	Corto	1935
Private 1st Class NoraKuro	Norakuro Ittohei	Corto	1935
Private 2nd Class NoraKuro	Norakuro Nitouhei	Corto	1935
Propagate	Propagate, Kaika	Corto	1935
Rhythm	Rhythm, Rizumu	Corto	1935
Ta-chan's Underwater Adventure	Tāchan no kaitei ryoko	Corto	1935
The Hare in Inaba	Inabanokuni no usagisan	Corto	1935
Tiny Chibisuke's Big Adventure	Issunboushi: Chibisuke Monogatari	Corto	1935
Why is the Sea Water Salty?	Umi no Mizu Hanaze Karai	Corto	1935
A Night at the Bar	Izakaya no Ichiya	Corto	1936
Chinkoroheibei and the Treasure Box	Chinkoroheibei to tamatebako	Corto	1936
Mabo's Big Race	Mabo no Daikyoso	Corto	1936
Mabo's Tokyo Olympics	Mabo no Tokyo Olympic Taikai	Corto	1936
Mt. Kachikachi	Shinsetsu Kachi Kachi Yama	Corto	1936
My Big Emergency	Oirano hijoji	Corto	1936
Saturn	Dosei	Corto	1936
Taro's Early Training Days	Hinomaru Tarou: Musha Shugyou no Maki	Corto	1936
Taro's Monster Hunt	Furudera no Obake-soudou	Corto	1936
Taro's Training Days	Hinomaru Tarou: Shashi	Corto	1936
The Monkey Fleet	Osaru no Kantai	Corto	1936
The Sparrows' Lodge	Suzume no Oyado	Corto	1936
The Sun and the Frogs	Ohi-sama to Kaeru	Corto	1936
Mabo's Boy Aviation Squadron	Mabo no Shōnen Koukuuhei	Corto	1937
The Making of a Color Animation	Shikisaimanga no dekirumade	Corto	1937
The Missing Dumpling	Dango no yukue	Corto	1937
Eagles	Arawashi	Corto	1938
Mabo as Tokichiro Kinoshita	Mabo no Kinoshita Toukichiro	Corto	1938
NoraKuro's Tiger Hunt	Norakuro tora taiji	Corto	1938
Sky Eagles	Sora no arawashi	Corto	1938
Taro Overseas	Kaikoku Taro Shin Nihon-jima Banzai	Corto	1938
Tekusuke Monogatari	Tekusuke Monogatari	Corto	1938
The Aerial Battle over Shanghai	Sora no Shanghai Sensen	Corto	1938

En la década de 1930, el gobierno japonés comenzó a imponer el nacionalismo cultural, lo que también condujo a una estricta censura y control de los medios impresos. Se instó a muchos animadores a producir animaciones que reforzaran el espíritu japonés y la afiliación nacional. Algunas películas se proyectaron en salas de noticieros, especialmente después de que la Ley de Cine de 1939 promoviera los documentales y otras películas educativas. Este apoyo ayudó a impulsar la industria, ya que se formaron empresas más grandes a través de fusiones e impulsaron a los principales estudios de acción en vivo como Shochiku a comenzar a producir animación. Fue en Shochiku donde

se produjeron obras maestras como Kumo to Chūrippu de Kenzō Masaoka. Sin embargo, la reorganización de la industria en tiempos de guerra fusionó los estudios de largometrajes en tres grandes empresas.

Durante la Segunda Guerra Mundial, el Ejército Imperial Japonés encargó más películas de animación, que mostraban al astuto y rápido pueblo japonés ganando contra las fuerzas enemigas. Esto incluía películas como Momotarō: Umi no Shinpei (Momotaro: Sailor's Sacred Sailors, 1943) de Maysuyo Seo, que se centraba en la ocupación japonesa de Asia.

Nombre (inglés)	Romaji	Formato	Fecha
Benkei and Ushiwaka	Benkei tai Ushiwaka	Corto	1939
Cat's Folktale	Nyan no urashima	Corto	1939
Monkey and Crabs	Shin Sarukanigassen	Corto	1939
Swim, Monkey, Swim!	Oyoge ya Oyoge	Corto	1939
The Sea Eagle	Umi no arawashi	Corto	1939
Kintaro's Training Day	Kintarou Taiiku Nikki	Corto	1940
Magician In The Dream	Yume no Majutsushi	Corto	1940
The Quack Infantry Troop	Ahiru rikusentai	Corto	1940
The Pretend Butterfly Lady	Ochofujinno genso	Corto	1940
Arichan the Ant	Arichan	Corto	1941
Attack on Fuku-chan	Fuku-chan no kishū	Corto	1941
Baby Kangaroo's Birthday Surprise	Kangaroo no Tanjoubi	Corto	1941
Children and Handicraft	Kodomo to kōsaku	Corto	1941
Jack and the Beanstalk	Jakku to mame no ki	Corto	1941
Our Marines	Bokura no Kaiheidan	Corto	1941
The Lazy Fox	Namakegitsune	Corto	1941
Defeat of the Spies	Supai Gekimetsu	Corto	1942
Mabo Fights Hard in the South Seas	Mabo no nankai funsen-ki	Corto	1942
Momotaro's Sea Eagles	Momotarou no Umiwashi	Film	1942
Mountain Mobilization	Oyama no Soudouin	Corto	1942
Princess Kaguya	Kaguya Hime	Corto	1942
Sankichi the Monkey: The Air Combat	Osaru no Sankichi: Boukuusen	Corto	1942
Long Live Japan	Nippon Banzai	Corto	1943
Spider and Tulip	Kumo to Tulip	Corto	1943
The Battle of the Malay Sea	Maree oki kaisen	Corto	1943
Fuku-chan's Submarine	Fuku-chan no Sensuikan	Corto	1944
Insect Heaven	Konchu Tengoku	Corto	1945
Momotaro's Divine Sea Warriors	Momotarō: Umi no Shinpei	Film	1945

En los años de posguerra, los medios japoneses fueron influenciados a menudo por los Estados Unidos, lo que llevó a algunos a definir el anime como cualquier animación que emanara de Japón después de 1945. De hecho, el término en sí se volvió cada vez más común en este período de tiempo.

El anime y el manga comenzaron a florecer en las décadas de 1940 y 1950, con películas extranjeras (y diseños de dibujantes estadounidenses), influyendo en personas como Osamu Tezuka.

En la década de 1950, comenzaron a aparecer estudios de anime en todo Japón. Hiroshi Takahata compró un estudio llamado Japan Animated Films en 1948, rebautizándolo como Tōei Dōga, con la ambición de convertirse en "el Disney del Este". Mientras estuvo allí, Takahata conoció a otros animadores como Yasuji Mori, quien dirigió Doodling Kitty, en mayo de 1957. Sin embargo, para el público japonés, no fue hasta el lanzamiento de Panda and the Magic Serpent en octubre de 1958 que Japón entró de lleno en el mundo de la animación profesional. Mientras que los animadores comenzaron a experimentar con sus propios estilos, utilizando técnicas occidentales, Tezuka Osamu

comenzó a dibujar manga Shōnen como Rob no Kishi (Knight of the Ribbon), que más tarde se convirtió en Princess Knight, tratando de atraer a las lectoras, al mismo tiempo que era pionero en el manga Shōjo.

Toei Animation y Mushi Production se fundaron y produjeron la primera película de anime en color en 1958, Hakujaden (El cuento de la serpiente blanca, 1958). Se estrenó en los EE.UU. en 1961, al igual que Panda y la serpiente mágica. Después del éxito del proyecto, Toei lanzó un nuevo largometraje de animación anualmente.

Osamu Tezuka estableció Mushi Production en 1961, después de que expirara el contrato de Tezuka con Toei Animation. El estudio fue pionero en la animación televisiva en Japón y fue responsable de series de televisión tan exitosas como Astro Boy, Kimba the White Lion, Gokū no Daibōken y Princess Knight.

Mushi Production también produjo el primer anime que se transmitió en los Estados Unidos (en NBC en 1963), aunque Osamu Tezuka se quejaría de las restricciones en la televisión estadounidense y las alteraciones necesarias para la transmisión.

Nombre (inglés)	Romaji	Formato	Fecha
Spider Thread (Spider Silk)	Kumonoito	Corto	1946
Cherry Blossom: Spring's Fantasy	Sakura: Haru no Gensou	Corto	1946
The Magic Pen	Mahou no Pen	Corto	1946
Abandoned Cat Little Tora	Suteneko Tora-chan	Corto	1947
Snowy Nights Dream	Yukinoyonoyume	Corto	1947
Story of the Muku Tree	Muku no ki no hanashi	Corto	1947
The Coconut	Yashi no mi	Corto	1947
The Little Match Girl	Matchi uri no Shōjo	Corto	1947
Trouble in the Forest	Niwatori to Tomodachi	Corto	1947
A Turtle in the Pot	–	Corto	1948
Carry the Hatchet	Masakari katsuide	Corto	1948
Poppoya: Carefree Stationmaster	Poppoya-san: Nonki Ekicho no Maki	Corto	1948
Princess of Baghdad	Bagudaddo-hime	Corto	1948
The Bear Dodger	Kuma ni Kuwarenu Otoko	Corto	1948
Tora-chan and the Bride	Tora-chan to Hanayome	Corto	1948
Animal Baseball Match	Dobutsu Daiyakyu-sen	Corto	1949
Gauche the Cellist	Sero Hiki no Gōshu	Corto	1949
The King's Tail	Ousama no Shippo	Corto	1949
Gulliver's Great Activities	Gulliver Funtouki	Corto	1950
Thank You, Kitty	Arigatō, Kiti	Corto	1950
Tora-chan and the Insect	Tora-chan no Kankan Mushi	Corto	1950
Adam and Eve	Adam to Eve	Corto	1951
Ponsuke no Udekurabe	Ponsuke no Udekurabe	Corto	1951
Detective of the Ball	Dangobetori monocho hirakegoma no maki	Corto	1952
The Whale	Kujira	Corto	1952
The Forest Concert	Mori no Ongakukai	Corto	1953
The Flower and the Butterfly	Hana to Chou	Corto	1954
Kojiki Excerpts of the Iwato Open	Kojiki sho: Amano iwato-biraki no maki	Corto	1955
Piggyback Ghost	Onbu Obake	Corto	1955
The One-Legged Cricket	Ippon Ashi no Kirigirisu	Corto	1955
Beer Those Were the Days	Biru mukashi mukashi	Corto	1956
The Black Woodcutter and the White Woodcutter	Kuroi Kikori to Shiroi Kikori	Corto	1956
Five Little Monkeys	Gohiki no kozaru-tachi	Corto	1956

Nombre (inglés)	Romaji	Formato	Fecha
Ghost Ship	Yuurei-sen	Corto	1956
Sambo's Tiger Conquest	Chibikuro Sambo no tora taiji	Corto	1956
The Legend of the Dragon	Kojiki monogatari dai nihen: Yamatano-orochi taiji	Corto	1956
The Melon Princess and the Amanojaku	Uriko Hime to Amanojaku	Corto	1956
Fukusuke	Fukusuke	Corto	1957
Kitten's Scribbling/Kitty's Graffiti	Koneko no Rakugaki	Corto	1957
The Magic Drum	Fushigi na Daiko	Corto	1957
Korochan, the Little Bear	Koguma no Koro-chan	Corto	1958
Mole's Adventure	Mogura no Adventure	TV film	1958
The White Snake Enchantress	Hakujaden	Película	1958
Kitty's Studio	Koneko no Studio	Corto	1959
Magic Boy	Shōnen Sarutobi Sasuke	Película	1959
The Sparrow in the Empty Pumpkin	Hyoutan Suzume	Corto	1959

En la década de 1960, comenzó a formarse el estilo único del anime japonés, con personajes de ojos grandes, bocas grandes y cabezas grandes. La primera película de anime en ser transmitida fue Moving Pictures en 1960. En 1961 se estrenó la primera serie de televisión animada de Japón, Instant History, aunque no consistió completamente en animación. Magic Boy, conocida en Japón como Shōnen Sarutobi Sasuke (少年猿飛佐助, "El niño Sarutobi Sasuke"), es una película animada japonesa de 1959 estrenada el 25 de diciembre de 1959. Lanzada como el segundo anime cinematográfico de Toei Animation, la película fue estrenada en cines en Estados Unidos por Metro-Goldwyn-Mayer el 22 de junio de 1961, convirtiéndola en la primera película de anime en ser estrenada en el país, seguida de Panda and the Magic Serpent el 8 de julio de 1961. Estas películas fueron lo suficientemente populares como para allanar el camino para que siguieran otros animes. Astro Boy, creada por Osamu Tezuka, se estrenó en Fuji TV el 1 de enero de 1963. Se convirtió en la primera serie de anime mostrada ampliamente al público occidental, especialmente a aquellos en los Estados Unidos, volviéndose relativamente popular e influyendo en la cultura popular estadounidense, con compañías estadounidenses adquiriendo varios títulos de productores japoneses. Astro Boy fue muy influyente para otros animes en la década de 1960, y fue seguido por una gran cantidad de anime sobre robots o el espacio. Si bien Tezuka lanzó muchos otros programas animados, como Kimba the White Lion (basado en su propio manga), el anime despegó, los estudios lo vieron como un éxito comercial. La década de 1960 también trajo el anime a la televisión y a Estados Unidos. Estos primeros acuerdos realizados entre productores de Estados Unidos y Japón prometían la expansión de la animación a otros lugares del mundo.

En 1963 se presentó Sennin Buraku como el primer anime "de medianoche" y la primera serie de televisión de anime de Toei Doga, Wolf Boy Ken. Mushi Pro continuó produciendo más televisión de anime y tuvo éxito con títulos como Kimba the White Lion en 1965. Lo que se considera el primer anime de chicas mágicas, Sally the Witch, comenzó a transmitirse en 1966. La televisión de anime original de Speed Racer comenzó en 1967 y fue llevada a Occidente con gran éxito. Al mismo tiempo, se emitió una adaptación de anime de Princess Knight de Tezuka, lo que lo convirtió en uno de los pocos animes Shōjo de la década. La primera adaptación de anime del manga Cyborg 009 de Shotaro Ishinomori se creó en 1968, después de la adaptación cinematográfica dos años antes. "Attack no.1" de 1969, el primer anime Shōjo de deportes, fue uno de los primeros en tener éxito en el prime time japonés y también fue popular en toda Europa, particularmente en Alemania bajo el nombre de "Mila Superstar".

El anime de larga duración Sazae-san también comenzó en 1969 y continúa hoy con más de 6500 episodios transmitidos en 2014. Con una participación de audiencia del 25%, la serie sigue siendo el anime más popular transmitido.

Nombre inglés	Nombre japonés	Tipo
Alakazam the Great	*西遊記* (*Saiyūki*)	Película
Fashion	*ファッション*	Corto
Three Tales	*新しい動画 3 つのはなし* (*Atarashii Dōga Mittsu no Hanashi*)	TV Corto

Nombre inglés	Nombre japonés	Tipo
Fantasia of Stamps	*切手の幻想 (Kitte no Gensō)*	Corto
Instant History	*インスタントヒストリー*	TV
The Littlest Warrior	*安寿と厨子王丸 (Anju to Zushiômaru)*	Película
Sindbad the Sailor	*アラビアンナイト・シンドバッドの冒険 (Arabian Naito: Shindobatto no Bōken)*	Película
Love	*愛 (Ai)*	Corto
Human Zoo	*人間動物園 (Ningen Dōbutsuen)*	Corto
Male	*おす (Osu)*	Corto
Manga Calendar	*おとぎマンガカレンダー (Otogi Manga Calendar)*	TV
Otogi's Voyage Around the World	*おとぎの世界旅行 (Otogi no Sekai Ryoko)*	Película
Tales of the Street Corner	*ある街角の物語 (Aru Machi Kado no Monogatari)*	Película
Astro Boy	*鉄腕アトム (Tetsuwan Atomu)*	TV
Gigantor	*鉄人 28 号 (Tetsujin Nijūhachi-gō)*	TV
8th Man	*エイトマン (Eitoman)*	TV
Wolf Boy Ken	*狼少年ケン (Ōkami Shōnen Ken)*	TV
Doggie March	*わんわん忠臣蔵 (Wanwan Chūshingura)*	Película
Prince Shisukon	*シスコン王子 (Shisukon Ouji)*	TV
Hermit Village	*仙人部落 (Sennin Buraku)*	TV
The Little Prince and the Eight-Headed Dragon	*わんぱく王子の大蛇退治 (Wanpaku Ōji no Orochi Taiji)*	Película
Mighty Atom: The Brave in Space	*鉄腕アトム宇宙の勇者 (Tetsuwan Atomu: Uchuu no Yuusha)*	Película
Big X	*ビッグ X (Biggu Ekkusu)*	TV
Memory	*めもりい (Memorii)*	Corto
Mermaid	*人魚 (Ningyo)*	Corto
Samurai Kid	*少年忍者風のフジ丸 (Shōnen Ninja Kaze no Fujimaru)*	TV
Fujimaru of the Wind: The Mysterious Arabian Doll	*少年忍者風のフジ丸謎のアラビヤ人 - 形 Shōnen Ninja Kaze no Fujimaru: Nazo no Arabiya Ningyou*	Película
Hayato the Zero Fighter	*0 戦はやと (Zero-sen Hayato)*	TV
Gulliver's Travels Beyond the Moon	*ガリバーの宇宙旅行 (Garibā no Uchū Ryokō)*	Película
Dolphin Prince	*ドルフィン王子 (Dorufin Ôji)*	TV
Pipi the Spaceman	*宇宙人ピピ (Uchūjin Pipi)*	TV
Zoran, Space Boy	*宇宙少年ソラン (Uchū Shōnen Soran)*	TV
Jun the Space Patrol Hopper	*宇宙パトロールホッパ (Uchū Patorōru Hopper)*	TV
Super Jetter	*未来からきた少年スーパージェッター (Mirai Kara Kita Shōnen Sūpā Jettā)*	TV
New Treasure Island	*新宝島 (Shin Takarajima)*	TV special
Kachi Kachi Yama	*堅々獄夫婦庭訓 (Kachi Yama Meoto no Sujimichi)*	Corto
The Guy Next Door	*隣の野郎 (Tonari no Yarō)*	Corto
The Mysterious Medicine	*ふしぎなくすり (Fushigi na Kusuri)*	Corto
The Window	*窓 (Mado)*	Corto
Space Ace	*宙エース (Uchū Ēsu)*	TV
Dr. Zen	*怪盗プライド (Kaitō Pride)*	TV
Prince Planet	*遊星少年パピイ (Yūsei Shōnen Papī)*	TV
The Amazing 3	*ワンダースリー (Wandā Surī)*	TV

Nombre inglés	Nombre japonés	Tipo
Space Boy Soran	*宇宙少年ソラン (Uchū Shōnen Soran)*	Película
Little Ghost Q-Taro	*オバケのQ太郎 (Obake no Q-Tarō)*	TV
Kimba the White Lion	*ジャングル大帝 (Janguru Taitei)*	TV
The Drop	*しずく (Shizuku)*	Corto
Cigarettes and Ashes	*たばこと灰 (Tabako to Hai)*	Corto
Hustle Punch	*ハッスルパンチ (Hassuru Panchi)*	TV
Fight! Osper	*戦え!オスパー (Tatakae! Osupā)*	TV
Osomatsu-kun	*おそ松くん - Osomatsu-kun*	TV
Rainbow Battle Team	*レインボー戦隊ロビン - Rainbow Sentai Robin*	TV
Pirate Prince	*海賊王子 - Kaizoku Ouji*	TV
Harisu no Kaze	*ハリスの旋風 - Harisu no Kaze*	TV
Asteroid Mask	*遊星仮面 - Yuusei Kamen*	TV
Cyborg 009 Película	*サイボーグ009 - Cyborg 009*	Película
Jungle Emperor Leo Película	*ジャングル大帝劇場版 - Jungle Taitei Movie*	Película
Robotan	*ロボタン - Robotan*	TV
Onward Leo!	*ジャングル大帝・進めレオ - Jungle Taitei: Susume Leo!*	TV
Hang On! Marine Kid	*がんばれ！マリンキッド - Ganbare! Marine Kid*	TV
Pictures at an Exhibition	*展覧会の絵 - Tenrankai no E*	Película
Jump Out! Batchiri	*とびだせ! バッチリ - Tobidase! Bacchiri*	TV
Sally the Witch	*魔法使いサリー - Mahou Tsukai Sally*	TV
Chim Chim Cher-ee	*チムチムチェリー - Chimuchimucheri ChimChimCheree*	Corto
The Fool	*殺人狂時代 - Au Fou!*	Corto
The Woodpecker Plan	*キツツキ計画 - Kitsutsuki Keikaku*	Corto
Welcome, Aliens	*ようこそ宇宙人 Youkoso Uchuujin*	Corto
Adventures of the Monkey King	*悟空の大冒険 (Gokū no Daibōken)*	TV
Tales of the Ninja	*忍者武芸帳 (Ninja Bugei-chō)*	Película
Cyborg 009: Monster Wars	*サイボーグゼロゼロナイン怪獣戦争 (Saibōgu Zero-Zero-Nain: Kaijū Sensō)*	Película
Jack and the Witch	*少年ジャックと魔法使い (Shōnen Jakku to Mahōtsukai)*	Película
Pikkaribee, Boy of the Thunders	*かみなり坊やピッカリ★ビー (Kaminari Boy Pikkari★bee)*	TV
Golden Bat	*黄金バット (Ōgon Bat)*	TV
Perman	*パーマン (Pāman)*	TV
Speed Racer	*マッハ GoGoGo (Mahha GōGōGō)*	TV
Princess Knight	*リボンの騎士 (Ribon no Kishi)*	TV
Adventure on the Gaboten Island	*冒険ガボテン島 (Bōken Gabotenjima)*	TV
The King Kong Show	*キングコング００１／７親指トム (Kingu Kongu 001/7 Oyayubi Tomu)*	TV
Pyun Pyun Maru	*ピュンピュン丸 (Pyunpyunmaru)*	TV
Don Quijote	*ドンキッコ (Donkikko)*	TV
Adventures of the Young Shadar	*冒険少年シャダー (Bōken Shōnen Shadar)*	TV
Yadamon the Little Monster	*ちびっこ怪獣ヤダモン (Chibikko Kaiju Yadamon)*	TV
Skyers 5	*スカイヤーズ5 (Skyers 5)*	TV

Nombre inglés	Nombre japonés	Tipo
Gazula the Amicable Monster	*おらぁグズラだど (Oraa Guzura Dado)*	TV
Heidi, Girl of the Alps: Pilot Version	*アルプスの少女ハイジパイロット版 (Arupusu no Shōjo Haiji: Pairotto ban)*	TV special
The Room	*部屋 (Heya)*	Corto
Spooky Kitaro	*ゲゲゲの鬼太郎 (GeGeGe no Kitarō)*	TV
Detective Brat Pack	*わんぱく探偵団 (Wanpaku Tanteidan)*	TV
The World of Hans Christian Andersen	*アンデルセン物語 (Andersen Monogatari)*	Película
Star of the Giants	*巨人の星 (Kyojin no Hoshi)*	TV
Animal One	*アニマル 1 (Animal 1)*	TV
Cyborg 009	*サイボーグ・ゼロ・ゼロ・ナイン (Saibōgu Zero-Zero-Nain)*	TV
Fight, Pyuta!	*ファイトだ!! ピュー太 (Fight Da!! Pyuta)*	TV
Little Miss Akane	*あかねちゃん (Akane-chan)*	TV
The Monster Kid	*怪物くん (Kaibutsu-kun)*	TV
The Great Adventure of Horus, Prince of the Sun	*太陽の王子ホルスの大冒険 (Taiyō no Ōji Horusu no Daibōken)*	Película
Spooky Kitaro	*ゲゲゲの鬼太郎 (GeGeGe no Kitarō)*	Película
Sasuke	*サスケ (Sasuke)*	TV
The Ringleader of the Sunset	*夕やけ番長 (Yuyake Banchō)*	JA
Dokachin the Primitive Boy	*ドカチン (Dokachin)*	TV
Sabu & Ichi's Arrest Warrant	*佐武と市捕物控 (Sabu to Ichi Torimono Hikae)*	TV
Humanoid Monster Bem	*妖怪人間ベム (Yōkai Ningen Bemu)*	TV
Tobimaru and the Nine-tailed Fox	*九尾の狐と飛丸 (Kyubi no kitsune to Tobimaru)*	Película
Genesis	*創世記 (Souseiki)*	Corto
Dororo: Pilot Film	*どろろパイロットフィルム (Dororo: Pairotto Firumu)*	Especial
Love of Kemeko	*ケメ子の LOVE (Kemeko no LOVE)*	Corto
Two Pikes	*二匹のサンマ (Ni-hiki no Sanma)*	Corto
Breaking of Branches is Forbidden	*花折り (Hana-Ori)*	Corto
When Grandpa Was a Pirate	*おじいちゃんが海賊だった頃 (Ojii-chan ga Kaizoku Datta Koro)*	Corto
Space Journey: The First Dream of Wonder-kun	*ワンダー君の初夢宇宙旅行 (Wonder-kun no Hatsu Yume Uchuu Ryokou)*	Especial
The Secrets of Akko-chan	*(Himitsu no Akko-chan)*	TV
Marine Boy	*海底少年マリン (Kaitei Shōnen Marin)*	TV
Till a City Beneath the Sea is Built	*海底都市の出来るまで (Kaitei Toshi no Dekiru Made)*	Película
The Wonderful World of Puss 'n Boots	*長靴をはいた猫 (Nagagutsu o Haita Neko)*	Película
Freckled Pucchi	*そばかすプッチー (Sobakasu Pucchi)*	TV
Denka the Dried Plum	*ウメ星デンカ (Umeboshi Denka)*	TV
Judo Boy	*紅三四郎 (Kurenai Sanshirō)*	TV
Furious Ataro	*もーれつア太郎 (Mōretsu Atarō)*	TV
Dororo and Hyakkimaru	*どろろと百鬼丸 (Dororo to Hyakkimaru)*	TV
The Chronicles of Kamui the Ninja	*忍風カムイ外伝 (Ninpū Kamui Gaiden)*	TV
Six Broken Laws	*六法やぶれクン (Roppou Yabure-kun)*	TV
A Thousand and One Nights	*千夜一夜物語 (Senya Ichiya Monogatari)*	Película

Nombre inglés	Nombre japonés	Tipo
Flying Phantom Ship	*空飛ぶゆうれい船 (Soratobu Yūreisen)*	Película
Star of the Giants: The Bloody Finals	*巨人の星血ぞめの決勝戦 (Kyojin no Hoshi: Chizome no Kesshōusen)*	Película
Pinch & Punch	*ピンチとパンチ (Pinch to Punch)*	TV
The Ideal Man Boy's Gang Leader	*男一匹ガキ大将 - Otoko Ippiki Gaki Daishou*	TV
Tiger Mask	*タイガーマスク (Taigā Masuku)*	TV
Moomin	*ムーミン (Mūmin)*	TV
The Genie Family	*ハクション大魔王 (Hakushon Daimaō)*	TV
Sazae	*サザエさん (Sazae-san)*	TV
(Secret) Gekiga Ukiyo-e Thousand and One Nights	*(秘)劇画浮世絵千一夜 (Maruhi Gekiga, Ukiyoe Senichiya)*	Película
Attack No. 1	*アタック No. 1 (Atakku Nanbā Wan)*	TV
Star of the Giants: Go Go Hyūma	*巨人の星行け行け飛雄馬 (Kyojin no Hoshi: Ike Ike Hyūma)*	Película
Tomorrow's Joe: Pilot Film	*あしたのジョーパイロットフィルム (Ashita no Joe Pairotto Firumu)*	Especial
Dona, Dona	*ドナドナ (Donna Donna)*	Especial
Lupin the Third: Pilot Film	*ルパン三世〈PILOT FILM〉 (Rupan Sansei (Pairotto Firumu))*	Especial
Tragedy on the G Line	*G 線上の悲劇 (G Sejou no Higeki)*	Corto
44 Cats	*44 ひきのねこ (Shijushi-hiki no Neko)*	Corto

Durante la década de 1970, el mercado cinematográfico japonés se contrajo debido a la competencia de la televisión. Esto redujo el personal de Toei Animation y muchos animadores fueron a estudios como A Pro y Telecom Animation. Mushi Production se declaró en quiebra (aunque el estudio fue revivido 4 años después), y sus antiguos empleados fundaron estudios como Madhouse y Sunrise. Muchos animadores jóvenes fueron empujados a la posición de director, y la inyección de talento joven permitió una amplia variedad de experimentación. Una de las primeras producciones televisivas exitosas a principios de la década de 1970 fue Tomorrow's Joe (1970), un anime de boxeo que se ha vuelto icónico en Japón. 1971 vio la primera entrega del anime Lupin III. Contrariamente a la popularidad actual de la franquicia, la primera serie duró 23 episodios antes de ser cancelada. La segunda serie (que comenzó en 1977) tuvo un éxito considerablemente mayor, abarcando 155 episodios en tres años.

Otro ejemplo de esta experimentación es la serie de televisión Heidi, la chica de los Alpes, de Isao Takahata, de 1974. En un principio, este programa era difícil de vender porque era un drama realista sencillo dirigido a los niños y la mayoría de las cadenas de televisión pensaban que los niños necesitaban algo más fantástico que los atrajera. Heidi fue un éxito internacional, popular en muchos países europeos y tan exitoso en Japón que permitió a Hayao Miyazaki y Takahata comenzar una serie de anime de base literaria (World Masterpiece Theater). Miyazaki y Takahata dejaron Nippon Animation a fines de la década de 1970. Dos de las producciones de Miyazaki aclamadas por la crítica durante la década de 1970 fueron Future Boy Conan (1978) y Lupin III: El castillo de Cagliostro (1979). Doraemon, que se emitió en TV Asahi en 1979, se ha convertido en la serie de anime más popular y popular de todos los tiempos.

Durante este período, la animación japonesa llegó a Europa continental con producciones dirigidas a niños europeos y japoneses, siendo los ejemplos más pronunciados la mencionada Heidi, pero también Barbapapa y Vicky el Vikingo. En concreto, el anime y el manga encontraron audiencias receptivas en Italia, Alemania y Francia; el este y sudeste de Asia; y en toda América Latina. El interés de cada país aumentó en la producción de Japón, que se ofrecía a un precio bajo. En la década de 1970, la animación japonesa censurada se mostró en la televisión estadounidense. Por ejemplo, los personajes transgénero fueron censurados en La batalla de los planetas, una adaptación estadounidense de Science Ninja Team Gatchaman.

Otro género conocido como mecha surgió en esta época. Algunas de las primeras obras incluyen Mazinger Z (1972-1974), Science Ninja Team Gatchaman (1972-1974), Space Battleship Yamato (1974-1975) y Mobile Suit Gundam (1979-1980).

En contraste con los programas orientados a la acción, los programas para el público femenino como Candy Candy y La rosa de Versalles ganaron gran popularidad en la televisión japonesa y más tarde en otras partes del mundo.

En 1978, se emitían más de cincuenta programas en televisión.

Nombre inglés	**Nombre japonés**	**Tipo**
Nobody's Boy	*ちびっ子レミと名犬カピ* (*Chibikko Rémi to Meiken Capi*)	Película
Tiger Mask	*タイガーマスク* (*Taigā Masuku*)	Película
Star of the Giants: Big League Ball	*巨人の星大リーグボール* (*Kyojin no Hoshi: Dai League Ball*)	Película
Attack No. 1: The Película	*アタック No. 1* (*Atakku Nanbā Wan*)	Película
The Gentle Lion	*やさしいライオン* (*Yasashii Lion*)	Película
Animal Village Stories	動物村ものがたり - Doubutsu Mura Monogatari	TV
Chippo the Mischievous Angel	いたずら天使チッポちゃん - Itazura Tenshi Chippo-can	TV
Tomorrow's Joe	*あしたのジョー* (*Ashita no Joe*)	TV
Goro the Terrible	*ばくはつ五郎* (*Bakuhatsu Goro*)	TV
Fun Anime Theater	*おたのしみアニメ劇場* (*Otanoshimi Anime Gekijō*)	TV
The Adventures of Hutch the Honeybee	*昆虫物語みなしごハッチ* (*Konchū Monogatari: Minashigo Hatchi*)	TV
The Dark Red Eleven	*赤き血のイレブン* (*Akakichi no Eleven*)	TV
Tiger Mask: War Against the League of Masked Wrestlers	*タイガーマスクふく面リーグ戦* (*Taigā Masuku: Fuku Men League Sen*)	Película
30.000 Miles Under the Sea	*海底 3 万マイル* (*Kaitei San-man Mile*)	Película
Star of the Giants: The Fateful Showdown	*巨人の星宿命の対決* (*Kyojin no Hoshi: Shukumei no Taiketsu*)	Película
Attack No. 1: Revolution	*アタック No. 1 涙の回転レシーブ* (*Atakku Nanbā Wan: Namida no Kaiten Receive*)	Película
Bullying Grandmother	*いじわるばあさん* (*Ijiwaru Baa-san*)	TV
Cleopatra	*クレオパトラ* (*Kureopatora*)	Película
The Bridge of Avignon	*アビニョンの橋で* (*Avignon no Hashi de*)	TV special
The Demon of Kickboxing	*キックの鬼一* (*Kikku no Oni*)	TV
General Inakappe	*いなかっぺ大将* (*Inakappe Taishō*)	TV
Mako the Mermaid	*魔法のマコちゃん* (*Mahō no Mako-chan*)	TV
Attack No. 1: World Championship	*アタック No. 1 涙の世界選手権* (*Atakku Nanbā Wan: Namida no Sekai Senshuken*)	Película
Il torero Camomillo	*トレロカモミロ* (*Torero Kamomiro*)	Corto
The Bathroom	*ザ・バスルーム* (*Za Basuroom*)	Corto
Anthropo-Cynical Farce	*犬儒戯画* (*Kenju Giga*)	Corto
The Flower and the Mole	*花ともぐら* (*Hana to Mogura*)	Corto
Invisible Boy Detective Akira	*透明少年探偵アキラ* (*Toumei Shōnen Tantei Akira*)	Especial
Hyppo and Thomas	*カバトット (Kaba Totto)*	TV
Hans Christian Andersen	*アンデルセン物語 (Anderusen Monogatari)*	TV
The Extravagant Muchabei	*珍豪ムチャ兵衛 (Chingo Muchabei)*	TV
Attack No. 1: Immortal Bird	*アタック No.1 涙の不死鳥 (Atakku Nanbā Wan: Namida no Fushichou)*	Película
Animal Treasure Island	*どうぶつ宝島 (Dōbutsu Takarajima)*	Película
The Demon of Kickboxing	*キックの鬼一 (Kikku no Oni)*	Película
Animentary: The Decision	*アニメンタリー決断 - Ketsudan*	TV

Nombre inglés	Nombre japonés	Tipo
Wandering Sun	*さすらいの太陽 (Sasurai no Taiyō)*	TV
Ali Baba and the Forty Thieves	*アリババと 40 匹の盗賊 (Ari Baba to Yonjuppiki no Tōzoku)*	Película
New Q-Taro the Ghost	*新オバケの Q 太郎 (Shin Obake no Q-Tarō)*	TV
The Genius Bakabon	*天才バカボン (Tensai Bakabon)*	TV
The Instructive Trip Around the World	*世界ものしり旅行 (Sekai Monoshiri Ryoko)*	TV
Marvelous Melmo	*ふしぎなメルモ (Fushigi na Merumo)*	TV
Hela Supergirl	*さるとびエッちゃん (Sarutobi Ecchan)*	TV
Apache Baseball Team	*アパッチ野球軍 (Apache Yakyugun)*	TV
Kunimatsu's Got It Right!	*国松さまのお通りだい (Kunimatsu-sama no Otoridai)*	TV
Spooky Kitaro	*ゲゲゲの鬼太郎 (GeGeGe no Kitarō)*	TV
Lupin the 3rd	*ルパン三世 (Rupan Sansei)*	TV
Ryu the Primitive Boy	*原始少年リュウ (Genshi Shōnen Ryu)*	TV
New Skyers 5	*新スカイヤーズ 5 (Shin Skyers 5)*	TV
Yuki's Sun	*ユキの太陽 (Yuki no Taiyou)*	Especial
Mock of the Oak Tree	*樫の木モック (Kashi no Ki Mokku)*	TV
New Moomin	*新ムーミン (Shin Mūmin)*	TV
The One Who Loves Justice: Moonlight Mask	*正義を愛する者 - 月光仮面 (Seigi wo Ai Suru Mono - Gekkō Kamen)*	TV
The Three Musketeers in Boots	*ながぐつ三銃士 (Nagagutsu Sanjūshi)*	Película
Triton of the Sea	*海のトリトン (Umi no Toriton)*	TV
Chappy the Witch	*魔法使いチャッピー (Mahōtsukai Chappy)*	TV
Akado Suzunosuke	*赤胴鈴之助 (Akado Suzunosuke)*	TV
Road to Munich	*アニメドキュメントミュンヘンへの道 (Anime Document: München e no Michi)*	TV
Devilman	*デビルマン (Debiruman)*	TV
Go Get Team 0011	*魔犬ライナー0011 変身せよ! (Maken Liner 0011 Henshin Seyo!)*	Película
Mon Chéri CoCo	*モンシェリ CoCo*	TV
Astroganger	*アストロガンガー (Astrogangā)*	TV
Tamagon the Counselor	*かいけつタマゴン (Kaiketsu Tamagon)*	TV
Piggyback Ghost	*隆一まんが劇場おんぶおばけ (Ryuuichi Manga Gekijou Onbu Obake)*	TV
The Gutsy Frog	*ど根性ガエル (Dokonjō Gaeru)*	TV
Mazinger Z	*マジンガーZ (Majingā Zetto)*	TV
Panda! Go Panda!	*パンダコパンダ (Panda Kopanda)*	Película
The Midnight Parasites	*寄生虫の一夜 (Kiseichuu no Ichiya)*	Corto
The Demon	*鬼 (Oni)*	Corto
The Monkey and the Crab	*日本むかしばなしさるかに (Nihon Mukashi-banashi: Sarukani)*	Corto
Science Ninja Team Gatchaman	*科学忍者隊ガッチャマン (Kagaku Ninja-tai Gatchaman)*	TV
Babel II	*バビル 2 世 (Babiru Ni-sei)*	TV
Demetan Croaker, The Boy Frog	*けろっこデメタン (Kerokko Demetan)*	TV
Fables of the Green Forest	*山ねずみロッキーチャック (Yama Nezumi Rokkī Chakku)*	TV
Jungle Kurobe	*ジャングル黒べえ (Janguru Kurobē)*	TV

Nombre inglés	Nombre japonés	Tipo
Mazinger Z	*劇場版マジンガーZ (Gekijōban Majingā Zetto)*	Película
The Panda's Great Adventure	*パンダの大冒険 (Panda no Daibōken)*	Película
Doraemon	*ドラえもん (Doraemon)*	TV
Little Wansa	*ワンサくん (Wansa-kun)*	TV
Isamu, Boy of the Wilderness	*荒野の少年イサム (Kōya no Shōnen Isamu)*	TV
Microsuperman	*ミクロイドS (Mikuroido Esu)*	TV
Belladonna of Sadness	*哀しみのベラドンナ (Kanashimi no Beradonna)*	Película
Mazinger Z vs. Devilman	*マジンガーZ 対デビルマン (Majingā Zetto tai Debiruman)*	Película
Miracle Girl Limit-chan	*ミラクル少女リミットちゃん (Mirakuru Shōjo Rimitto-chan)*	TV
Zero Tester	*ゼロテスター (Zerotesutā)*	TV
Neo-Human Casshan	*新造人間キャシャーン (Shinzō Ningen Kyashān)*	TV
Karate Master	*空手バカ一代 (Karate Baka Ichidai)*	TV
The Little Judge from Hell	*ドロロンえん魔くん (Dororon Enma-kun)*	TV
Aim for the Ace!	*エースをねらえ! (Ēsu o Nerae!)*	TV
The Adventures of Korobokkuru	*冒険コロボックル (Bōken Korobokkuru)*	TV
Samurai Giants	*侍ジャイアンツ (Samurai Jaiantsu)*	TV
Cutey Honey	*キューティーハニー (Kyūtī Hanī)*	TV
Praise be to Small Ills	*南無一病息災 (Nanmu Ichibyou Sokusai)*	Corto
The Trip	*旅 (Tabi)*	Corto
The Life of a Poet	*詩人の生涯 (Shijin no Shougai)*	Película
Polon the Star Child	*星の子ポロン (Hoshi no Ko Poron)*	TV
Heidi, Girl of the Alps	*アルプスの少女ハイジ (Arupusu no Shōjo Haiji)*	TV
No Good Dad	*ダメおやじ (Dame Oyaji)*	TV
Mazinger Z vs. Dr. Hell	*マジンガーZ 対ドクターヘル (Majingâ Zetto tai Dokutâ Heru)*	Película
Yaemon, the Locomotive	*きかんしゃやえもん D51 の大冒険 (Kikansha Yaemon: D-goichi no Daibōken)*	Película
Little Meg the Witch Girl	*魔女っ子メグちゃん (Majokko Megu-chan)*	TV
Hymn to Judo	*柔道讃歌 (Judo Sanka)*	TV
Chargeman Ken!	*チャージマン研！ (Chājiman Ken!)*	TV
Vicky the Viking	*小さなバイキングビッケ (Chiisana Viking Bikke)*	TV
Getter Robo	*ゲッターロボ (Gettā Robo)*	TV
My Neighbor Tamageta	*となりのたまげ太くん (Tonari no Tamageta-kun)*	TV
The New Adventures of Hutch the Honeybee	*昆虫物語新みなしごハッチ (Konchū Monogatari: Shin Minashigo Hatchi)*	TV
Chobin the Star Child	*星の子チョビン (Hoshi no Ko Chobin)*	TV
The Beardless Gogejabal	*(ひげなしゴゲジャバル) (Higenashi Gogejabaru)*	Película
Zero Tester	*ゼロテスター (Zerotesutā)*	TV
Jack and the Beanstalk	*ジャックと豆の木 (Jakku to Mame no Ki)*	Película
Mazinger Z vs. The Great General of Darkness	*マジンガーZ 対暗黒大将軍 (Majingâ Zetto tai Ankoku Daishôgun)*	Película
Getter Robo	*ゲッターロボ (Gettā Robo)*	Película
Great Mazinger	*グレートマジンガー (Gurēto Majingā)*	TV
Jungle Tales	*ウリクペン救助隊 (Urikupen Kyūjotai)*	TV

Nombre inglés	Nombre japonés	Tipo
Jim Button	*Jim Button (Jim Botan)*	TV
Hurricane Polymar	*破裏拳ポリマー (Hariken Porimā)*	TV
First Human Giatrus	*はじめ人間ギャートルズ (Hajime Ningen Gyātoruzu)*	TV
Space Battleship Yamato	*宇宙戦艦ヤマト (Uchū Senkan Yamato)*	TV
The Song of Tentomushi	*てんとう虫の歌 (Tentōmushi no Uta)*	TV
Calimero	*カリメロ (Karimero)*	TV
Barbapapa	*バーバパパ (Barbapapa)*	TV
Pop	*ポップ (Pop)*	Corto
Dog of Flanders	*フランダースの犬 (Furandāsu no Inu)*	TV
Japanese Folklore Tales	*まんが日本昔ばなし (Manga Nihon Mukashi Banashi)*	TV
Great Mazinger vs. Getter Robo	*グレートマジンガー対ゲッターロボ (Gurēto Majingā tai Gettā Robo)*	Película
Get That Flying Saucer	*これが UFO だ!空飛ぶ円盤 (Kore ga UFO da! Soratobu Enban)*	Película
The Little Mermaid	*アンデルセン童話にんぎょ姫 (Anderusen Dōwa Ningyo Hime)*	Película
Maya the Honey Bee	*みつばちマーヤの冒険 (Mitsubachi Māya no Bōken)*	TV
Reideen the Brave	*勇者ライディーン (Yūsha Raideen)*	TV
La Seine no Hoshi	*ラ・セーヌの星 (Ra Sēnu no Hoshi)*	TV
The Don Chuck Story	*ドン・チャック物語 (Don Chakku Monogatari)*	TV
The Adventures of Gamba	*ガンバの冒険 (Gamba no Bōken)*	TV
Young Tokugawa Ieyasu	*少年徳川家康 (Shōnen Tokugawa Ieyasu)*	TV
Getter Robo G	*ゲッターロボ G (Gettā Robo Jī)*	TV
Tekkaman: The Space Knight	*宇宙の騎士テッカマン (Uchū no Kishi Tekkaman)*	TV
The Great War of the Space Saucers	*宇宙円盤大戦争 (Uchū Enban Dai-Senso)*	Película
Great Mazinger vs. Getter Robo G: The Great Clash in the Sky	*グレートマジンガー対ゲッターロボ G 空中大激突 (Gurēto Majingā tai Gettā Robo Jī Kūchū Daigekitotsu)*	Película
The Dolphin and the Boy	*イルカと少年 (Iruka to Shōnen)*	TV
Dracula's Song	*ドラキュラのうた (Dracula no Uta)*	Especial
With One Courage As a Friend	*勇気一つを友にして (Yūki Hitotsu wo Tomo ni Shite)*	Especial
World Famous Fairy Tale Series	*世界名作童話 (Sekai Meisaku Dōwa Kan)*	TV
Arabian Nights: Sinbad's Adventures	*アラビアンナイトシンドバットの冒険 (Arabian Naito: Shindobatto no Bōken)*	TV
Kum-Kum	*わんぱく大昔クムクム (Wanpaku Omukashi Kumu Kumu)*	TV
Time Bokan	*タイムボカン (Taimu Bokan)*	TV
Steel Jeeg	*鋼鉄ジーグ (Kōtetsu Jīgu)*	TV
UFO Robot Grendizer	*UFO ロボグレンダイザー (Yūfō Robo Gurendaizā)*	TV
The Original Genius Bakabon	*元祖天才バカボン (Ganso Tensai Bakabon)*	TV
The Adventures of Pepero	*アンデス少年ペペロの冒険 (Andesu Shōnen Pepero no Bōken)*	TV
Laura, the Prairie Girl	*草原の少女ローラ (Sōgen no Shōjo Rōra)*	TV
Ikkyu the Little Monk	*一休さん (Ikkyū-san)*	TV
The Water Seed	*水のたね (Mizu no Tane)*	Corto
The Adventures of Huckleberry Finn	*ハックルベリィの冒険 (Huckleberry no Bōken)*	TV

Nombre inglés	Nombre japonés	Tipo
3000 Leagues in Search of Mother	*母をたずねて三千里 (Haha o Tazunete Sanzenri)*	TV
Gloizer X	*グロイザーX (Guroizā X)*	TV
Japanese Folklore Tales (Temporada 2)	*まんが日本昔ばなし （第2 期） (Manga Nihon Mukashi Banashi (Phase 2))*	TV
Paul's Miraculous Adventure	*ポールのミラクル大作戦 (Pōru no Mirakuru Daisakusen)*	TV
UFO Robot Grendizer vs. Great Mazinger	*UFO ロボグレンダイザー対グレートマジンガー (UFO Robo Gurendaizā tai Gurēto Majingā)*	Película
Puss 'n Boots Travels Around the World	*長靴をはいた猫80 日間世界一周 (Nagagutsu o Haita Neko: Hachijū Nichi-kan Sekaiisshū)*	Película
Gaiking	*大空魔竜ガイキング (Daikū Maryū Gaikingu)*	TV
Dash Machine Hayabusa	*ダッシュ！マシンハヤブサ (Dasshu! Mashin Hayabusa)*	TV
Cat Eyed Boy	*妖怪伝猫目小僧 (Yōkaiden Nekome Kozō)*	TV
Go-wapper 5 Go-dam	*ゴワッパー5 ゴーダム (Gowappā Faibu Gōdamu)*	TV
UFO Warrior Dai Apolon	*UFO 戦士ダイアポロン (Yūfō Senshi Dai Aporon)*	TV
Combattler V	*超電磁ロボコン・バトラーブイ (Chōdenji Robo Konbatorā Bui)*	TV
The Adventures of Piccolino	*ピコリーノの冒険 (Pikorīno no Bōken)*	TV
Blocker Gundan 4 Machine Blaster	*ブロッカー軍団 IV マシーンブラスター (Burokkā Gundan IV Mashīn Burasutā)*	TV
Grendizer, Getter Robo G, Great Mazinger: Decisive Battle! The Monster of the Ocean	*グレンダイザー・ゲッターロボG・グレートマジンガー決戦!大海獣 (Gurendaizā Gettā Robo Jī Gurēto Majingā Kessen! Daikaijū)*	Película
Magnetic Robot Ga Keen	*マグネロボ・ガ・キーン (Magunerobo Ga Kiin)*	TV
The Affectuous Family	*ほかほか家族 (Hoka Hoka Kazoku)*	TV
Candy Candy	*キャンディ・キャンディ (Kyandi Kyandi)*	TV
Dinosaur Expedition Born Free	*恐竜探検隊ボーンフリー (Kyōryū Tankentai Born Free)*	TV
The Magnificent Chief Clerk	*花の係長 (Hana no Kakarichō)*	TV
Little Lulu and Her Little Friends	*リトル・ルルとちっちゃい仲間 (Ritoru Ruru to Chitchai Nakama)*	TV
Dokaben	*ドカベン (Dokaben)*	TV
Manga Fairy Tales of the World	*まんが世界昔ばなし (Manga Sekai Mukashi Banashi)*	TV
Robot Child Beeton	*ろぼっ子ビートン (Robokko Beeton)*	TV
UFO Robot Grendizer: The Red Sunset Confrontation	*UFO ロボグレンダイザー／赤い夕陽の対決 (Yūfō Robo Gurendaizā: Akai Yuuhi no Taiketsu)*	Película
Dojoji Temple	*道成寺 (Dojoji Temple)*	Corto
Angie Girl	*女王陛下のプティアンジェ (Joō-heika no Puti Anje)*	TV
Arrow Emblem: Hawk of the Grand Prix	*アローエンブレム・グランプリの鷹 (Arō Enburemu Guranpuri no Taka)*	TV
Attack on Tomorrow!	*あしたへアタック！ (Ashita e Atakku!)*	TV
Balatack	*超人戦隊バラタック (Chōjin Sentai Baratakku)*	TV
Charlotte	*若草のシャルロット (Wakakusa no Charlotte)*	TV
Danguard Ace	*惑星ロボダンガードエース (Wakusei Robo Dangādo Ēsu)*	TV
Danguard Ace vs. Insect Robot Troop	*惑星ロボダンガードエース対昆虫ロボット軍団 (Wakusei Robo Dangādo Ēsu tai Konchū Robot Gundan)*	Película
Dinosaur War Izenborg	*恐竜大戦争アイゼンボーグ (Kyōryū Daisensō Aizenbōgu)*	TV
Formula 1	*激走!ルーベンカイザー (Gekisō! Rubenkaiser)*	TV

Nombre inglés	Nombre japonés	Tipo
Ginguiser	*超合体魔術ロボギンガイザー (Chōgattai Majutsu Robo Gingaizā)*	TV
Guyslugger	*氷河戦士ガイスラッガー (Hyōga Senshi Gaislugger)*	TV
Homerun Kanta	*一発貫太くん (Ippatsu Kanta-kun)*	TV
Invincible Super Man Zambot 3	*無敵超人ザンボット3 (Muteki Chōjin Zanbotto Surī)*	TV
Jetter Mars	*ジェッターマルス (Jettā Marusu)*	TV
Jump Out! Machine Hiryu	*とびだせ!マシーン飛竜 (Tobidase! Machine Hiryū)*	TV
Little Jumbo	*小さなジャンボ (Chiisana Jumbo)*	Película
Lupin the 3rd Part II	*新・ルパン三世 (Shin Rupan Sansei)*	TV
Mechander Robo	*合身戦隊メカンダーロボ (Gasshin Sentai Mekandā Robo)*	TV
Monarch: The Big Bear of Tallac	*シートン動物記　くまの子ジャッキー (Seton Doubutsuki: Kuma no Ko Jakki)*	TV
New Star of the Giants	*新巨人の星 (Shin Kyojin no Hoshi)*	TV
Nobody's Boy: Remi	*家なき子 (Ie Naki Ko)*	TV
Manga	*漫画 (Manga)*	Corto
Manga Japanese Picture Scroll	*まんが日本絵巻 (Manga Nihon Emaki)*	TV
Manga Stories of Great Men	*まんが偉人物語 (Manga Ijin Monogatari)*	TV
Rascal the Raccoon	*あらいぐまラスカル (Araiguma Rasukaru)*	TV
The Rose Flower and Joe	*バラの花とジョー (Bara no Hana to Joe)*	Película
Song of Baseball Enthusiasts	*野球狂の詩 (Yakyū-kyō no Uta)*	TV
Space Battleship Yamato: The Película	*宇宙戦艦ヤマト劇場版 (Uchū Senkan Yamato: Gekijōban)*	Película
Supercar Gattiger	*超スーパーカーガッタイガー (Chou Supercar Gattiger)*	TV
Temple the Balloonist	*風船少女テンプルちゃん (Fūsen Shōjo Tenpuru-chan)*	TV
Teppei	*おれは鉄兵 (Ore wa Teppei)*	TV
Tenguri, Boy of the Plains	*草原の子テングリ (Sougen no Ko Tenguri)*	Película
Towards the Rainbow	*虹に向って (Niji ni Mukatte)*	Corto
Voltes V	*超電磁マシーンボルテスファイブ (Chōdenji Mashīn Borutesu Faibu)*	TV
The Wild Swans	*世界名作童話白鳥の王子 (Sekai Meisaku Dōwa: Hakuchō no Ōji)*	Película
Yatterman	*ヤッターマン (Yattāman)*	TV
The Story of Perrine	*ペリーヌ物語 (Perīnu Monogatari)*	TV
Magical Girl Tickle	*魔女っ子チックル (Majokko Chikkuru)*	TV
Metamorphoses	*星のオルフェウス (Hoshi no Orufeusu)*	Película
Ringing Bell	*チリンの鈴 (Chirin no Suzu)*	Película
Space Pirate Captain Harlock	*宇宙海賊キャプテンハーロック (Uchū Kaizoku Kyaputen Hārokku)*	TV
Danguard Ace: The Great Space Battle	*惑星ロボダンガードA 宇宙大海戦 (Wakusei Robo Danguard Ace: Uchū Daikaisen)*	Película
Thumbelina	*世界名作童話おやゆび姫 (Sekai Meisaku Dōwa: Oyayubi Hime)*	Película
Ikkyū-san and the Mischievous Princess	*一休さんとやんちゃ姫 (Ikkyū-san to Yancha Hime)*	Película
Candy Candy: The Call of Spring	*キャンディ・キャンディ春の呼び声 (Kyandi Kyandi: Haru no Yobigoe)*	Película
Fighting General Daimos	*闘将ダイモス - (Tōshō Daimos)*	TV
Starzinger	*SF 西遊記スタージンガー (Esu Efu Saiyūki Sutājingā)*	TV
Future Boy Conan	*未来少年コナン (Mirai Shōnen Konan)*	TV

Nombre inglés	Nombre japonés	Tipo
Highschool Baseball Ninja	*一球さん (Ikkyū-san)*	TV
Manga History of Origins	*まんがはじめて物語 (Manga Hajimete Monogatari)*	TV
Haikara-San: Here Comes Miss Modern	*はいからさんが通る (Haikara-san ga Tōru)*	TV
The Adventures of the Little Prince	*星の王子さまプチ・プランス (Hoshi no Ōjisama Puchi Puransu)*	TV
Science Ninja Team Gatchaman: The Película	*科学忍者隊ガッチャマン劇場版 (Kagaku Ninjatai Gatchaman: Gekijōban)*	Película
Space Pirate Captain Harlock: Mystery of the Arcadia	*宇宙海賊キャプテン・ハーロック　アルカディア号の謎 (Uchū Kaizoku Kyaputen Hārokku: Arcadia-gou no Nazo)*	Película
Candy Candy's Summer Vacation	*キャンディ・キャンディキャンディの夏休み (Kyandi Kyandi no Natsu Yasumi)*	Película
Daikengo	*宇宙魔神ダイケンゴー (Uchū Majin Daikengo)*	TV
Invincible Steel Man Daitarn 3	*無敵鋼人ダイターン 3 (Muteki Kōjin Daitān 3)*	TV
Farewell to Space Battleship Yamato	*さらば宇宙戦艦ヤマト愛の戦士たち (Saraba Uchū Senkan Yamato Ai no Senshitachi)*	Película
One Million-Year Trip: Bander Book	*100 万年地球の旅バンダーブック (Hyakumannen chikyû no tabi: Bandâ bukku)*	TV Película
I'm Teppei	*おれは鉄兵 (Ore wa Teppei)*	TV
Galaxy Express 999	*銀河鉄道スリーナイン (Ginga Tetsudō Surī Nain)*	TV
King Fang	*大雪山の勇者牙王 (Daisetsusan no Yūsha Kibaō)*	TV Película
Gatchaman II	*科学忍者隊ガッチャマン II (Kagaku Ninjatai Gatchaman Tsū)*	TV
Manga Children's Library	*まんがこども文庫 (Manga Kodomo Bunko)*	TV
Treasure Island	*宝島 (Takarajima)*	TV
New Aim for the Ace!	*新エースをねらえ! (Shin Ēsu o Nerae!)*	TV
Space Battleship Yamato II	*宇宙戦艦ヤマト 2 (Uchū Senkan Yamato Tsū)*	TV
The Pink Lady Story: Angels of Glory	*ピンク・レディー物語栄光の天使たち (Pink Lady Monogatari: Eikou no Tenshi-tachi)*	TV
Captain Future	*キャプテン・フューチャー (Kyaputen Fyūchā)*	TV
The Mystery of Mamo	*ルパン三世ルパン VS 複製人間 (Rupan Sansei: Rupan tai Kurōn)*	Película
The Stingiest Man in Town	*町一番のけちんぼう (Machi Ichiban no Kechinbō)*	TV
Captain Future: The Great Race in the Solar System	*キャプテンフューチャー・華麗なる太陽系レース (Kyaputen Fyūchā: Kareinaru Taiyokei Race)*	Película
Picadon	*ピカドン (Pikadon)*	Corto
Adventures of the Polar Cubs	*北極のムーシカミーシカ (Hokkyoku no Mushika Mishika)*	Película
Age of the Great Dinosaurs	*大恐竜時代 (Daikyōryū Jidai)*	Especial
Aim for the Ace!	*エースをねらえ! (Ēsu o Nerae!)*	Película
Anne of Green Gables	*赤毛のアン (Akage no An)*	TV
Bannertail: The Story of Gray Squirrel	*シートン動物記りすのバナー (Shīton Dōbutsuki Risu no Banā)*	Especial
The Castle of Cagliostro	*ルパン三世カリオストロの城 (Rupan Sansei: Kariosutoro no Shiro)*	Película
Doraemon	*ドラえもん (Doraemon)*	TV
Galaxy Express 999	*銀河鉄道９９９ (Ginga Tetsudō 999)*	Película
Good Luck! Our Hit and Run	*がんばれ!ぼくらのヒットエンドラン (Ganbare! Bokura no Hit and Run)*	Película
Good Luck!! Tabuchi-kun!!	*がんばれ!!タブチくん! (Ganbare!! Tabuchi-kun!!)*	Película

Nombre inglés	Nombre japonés	Tipo
Hana no Ko Lunlun	*花の子ルンルン (Hana no Ko Runrun)*	TV
House of Flames	*火宅 (Kataku)*	Película
Japanese Masterpiece Fairy Tale Series: Heart of the Red Bird	*日本名作童話シリーズ赤い鳥のこころ (Nihon Meisaku Dōwa Shirīzu: Akai Tori no Kokoro)*	TV
Julie the Wild Rose	*野ばらのジュリー (Nobara no Julie)*	TV
Les Misérables	*ジャン・バルジャン物語 (Jean Valjean Monogatari)*	Especial
Lupin the Thief: Enigma of the 813	*怪盗ルパン 813 の謎 (Kaitō Lupin: 813 no Nazo)*	Especial
Mobile Suit Gundam	*機動戦士ガンダム (Kidō Senshi Gandamu)*	TV
Nutcracker Fantasy	*くるみ割り人形 (Kurumiwari Ningyō)*	Película
Preface Taro	*まえがみ太郎 (Maegami Tarou)*	Especial
The Rose of Versailles	*ベルサイユのばら (Berusaiyu no Bara)*	TV
Taro the Dragon Boy	*龍の子太郎 (Tatsu no ko Tarō)*	Película
Time Bokan Series: Zenderman	*タイムボカンシリーズ　ゼンダマン (Taimu Bokan Shirīzu: Zendaman)*	TV
Tomorrow's Eleven	*あしたの勇者(イレブン)たち (Ashita no Eleven-tachi)*	Película
Undersea Super Train: Marine Express	*海底超特急マリン・エクスプレス (Kaitei Chōtokkyū Marin Ekusupuresu)*	Película
Unico: Black Cloud and White Feather	*短編ユニコ黒い雲と白い羽 (Tanpen Unico: Kuroi Kumo to Shiroi Hane)*	Película
Yamato: The New Voyage	*宇宙戦艦ヤマト新たなる旅立ち (Uchū Senkan Yamato: Aratanaru Tabidachi)*	Película

En la década de 1980, el anime comenzó a experimentar una "renovación de la calidad visual" gracias a nuevos directores como Hayao Miyazaki e Isao Takahata, quienes fundaron Studio Ghibli en 1985, y Katsuhiro Ōtomo. El anime comenzó a abordar historias más matizadas y complejas, mientras que Boy's Love continuó impactando las normas culturales, arraigándose en el este de Asia, ya que países como Corea del Sur, Tailandia y China ingirieron estas exportaciones de la cultura pop japonesa. El cambio hacia las óperas espaciales se hizo más pronunciado con el éxito comercial de Star Wars (1977). El género de ciencia ficción, en su conjunto, tuvo una fuerte influencia en la animación japonesa, dando forma a su dirección creativa.

Esto permitió que la ópera espacial Space Battleship Yamato (1974) fuera revivida como una película de cine. Mobile Suit Gundam (1979) también tuvo éxito y fue revivida como película de cine en 1982. El éxito de las versiones de cine de Yamato y Gundam se considera el comienzo del auge del anime de la década de 1980 y de la "Segunda Edad de Oro del Cine Japonés".

Una subcultura en Japón, cuyos miembros más tarde se llamaron a sí mismos otaku, comenzó a desarrollarse alrededor de revistas de animación como Animage y Newtype. Estas revistas se formaron en respuesta al abrumador fandom que se desarrolló alrededor de programas como Yamato y Gundam a fines de la década de 1970 y principios de la de 1980.

En los Estados Unidos, la popularidad de Star Wars tuvo un efecto similar, aunque mucho menor, en el desarrollo del anime. Gatchaman fue reelaborado y editado en Battle of the Planets en 1978 y nuevamente como G-Force en 1986. Space Battleship Yamato fue reelaborado y editado en Star Blazers en 1979. La serie Macross comenzó con The Super Dimension Fortress Macross (1982), que fue adaptada al inglés como el primer arco de Robotech (1985), que fue creado a partir de tres títulos de anime separados: The Super Dimension Fortress Macross, Super Dimension Cavalry Southern Cross y Genesis Climber Mospeada. La secuela de Mobile Suit Gundam, Mobile Suit Zeta Gundam (1985), se convirtió en la ópera espacial de robots reales más exitosa en Japón, donde logró una calificación televisiva promedio de 6,6% y un pico de 11,7%.

La subcultura otaku se hizo más pronunciada con la adaptación de Mamoru Oshii del popular manga de Rumiko Takahashi Urusei Yatsura (1981). Yatsura convirtió a Takahashi en un nombre familiar y Oshii se alejaría de la cultura

de los fans y adoptaría un enfoque más autoral con su película de 1984 Urusei Yatsura 2: Beautiful Dreamer. Esta ruptura con la subcultura otaku le permitiría a Oshii experimentar más.

La subcultura otaku tuvo cierto efecto en las personas que ingresaban a la industria en esa época. Los más famosos de estos fueron el grupo de producción amateur Daicon Films, que se convertiría en Gainax. Gainax comenzó haciendo películas para las convenciones de ciencia ficción de Daicon y fueron tan populares en la comunidad otaku que se les dio la oportunidad de dirigir la película de anime de mayor presupuesto (en ese momento), Royal Space Force: The Wings of Honnêamise (1987).

Durante este período se realizó uno de los animes más influyentes de todos los tiempos, Nausicaä del Valle del Viento (1984). La película le dio un prestigio adicional al anime, lo que permitió que se financiaran muchos proyectos experimentales y ambiciosos poco después de su estreno. También permitió al director Hayao Miyazaki y a su colega de toda la vida Isao Takahata crear su propio estudio bajo la supervisión del ex editor de Animage Toshio Suzuki. Este estudio se conocería como Studio Ghibli y su primera película fue Laputa: El castillo en el cielo (1986), una de las películas más ambiciosas de Miyazaki.

El éxito de Dragon Ball (1986) introdujo el género de las artes marciales y se volvió increíblemente influyente en la industria de la animación japonesa. Influyó en muchas más series de anime y manga de artes marciales, incluidas Hajime no Ippo (1989), Baki the Grappler (1991), Naruto (2002) y The God of Highschool (2020).

La década de 1980 trajo el anime al mercado de videos domésticos en forma de animación de video original (OVA), ya que los programas estaban cambiando de un enfoque en superhéroes a robots y óperas espaciales, con la animación de video original (OVA u OAV) llegando al mercado en 1984, con un rango de duración. Los videos domésticos abrieron las compuertas, introduciendo a los espectadores, especialmente a los occidentales, a las películas de anime. Aunque el anime se distribuyó ampliamente a través de la piratería internacional en las décadas de 1980 y 1990, antes de los días de la piratería en línea, continuó sobreviviendo. El anime se recuperó en los EE.UU., convirtiéndose en una de las exportaciones televisivas de Japón a medida que el país se convertía en la "autoridad líder mundial" en entretenimiento. El primer OVA fue Dallos de Mamoru Oshii (1983-1984). Programas como Patlabor tuvieron sus inicios en este mercado y demostraron ser una forma de probar animaciones menos comercializables frente a las audiencias. El OVA permitió el lanzamiento de anime pornográfico como Cream Lemon (1984); el primer OVA hentai fue en realidad Lolita Anime del poco conocido estudio Wonder Kids, también lanzado en 1984.

La década de 1980 también vio la fusión del anime con los videojuegos. La emisión de Red Photon Zillion (1987) y el posterior lanzamiento de su juego complementario se considera una estrategia de marketing de Sega para promover las ventas de su recién lanzada Master System en Japón.

El anime deportivo, como se lo conoce ahora, hizo su debut en 1983 con una adaptación al anime del manga de fútbol Captain Tsubasa de Yoichi Takahashi, que se convirtió en el primer anime deportivo de éxito mundial. Sus temas e historias fueron una fórmula que se utilizaría en muchas series deportivas posteriores, como Slam Dunk, Prince of Tennis y Eyeshield 21.

A finales de los años 80 se produjo un número cada vez mayor de películas experimentales y de alto presupuesto. En 1985, Toshio Suzuki ayudó a reunir fondos para la película experimental de Oshii, Angel's Egg (1985). Los estrenos en salas se volvieron más ambiciosos, y cada película intentaba superar en calidad o gasto a sus predecesoras, inspirándose en el éxito de crítica y público de Nausicaä. Una noche en el ferrocarril galáctico (1985), La historia de Genji (1986) y La tumba de las luciérnagas (1988) eran películas ambiciosas basadas en importantes obras literarias de Japón. Películas como El contraataque de Char (1988) y Arion (1986) eran espectáculos de presupuestos suntuosos. Este período de presupuestos suntuosos y experimentación alcanzaría su apogeo con una de las producciones cinematográficas de anime más caras de la historia: Royal Space Force: The Wings of Honneamise (1987). Kiki's Delivery Service (1989) de Studio Ghibli fue la película más taquillera de 1989, recaudando más de 40 millones de dólares en taquilla.

A pesar del fracaso comercial de Akira (1988) en Japón, trajo consigo una base de fans internacionales mucho más grande para el anime. Cuando se mostró en el extranjero, la película se convirtió en un éxito de culto y, finalmente, en un símbolo del medio para Occidente. El fracaso nacional y el éxito internacional de Akira, combinados con el estallido de la burbuja económica y la muerte de Osamu Tezuka en 1989, marcaron el final de la era del anime de los años 80.

Título	Tipo
The Adventures of Tom Sawyer	TV
The Littl' Bits	TV
The Wonderful Adventures of Nils	TV
Maeterlinck's Blue Bird: Tyltyl and Mytyl's Adventurous Journey	TV
Invincible Robo Trider G7	TV
Rescueman	TV
Back to the Forest	TV film
Monchhichi Twins	TV
Lalabel	TV
Ashita no Joe: Gekijōban	Film
Doraemon: Nobita's Dinosaur	Film
Nobody's Boy: Remi	Film
Phoenix 2772	Film
Twelve Months	Film
Space Emperor God Sigma	TV
Captain	TV film
King Arthur: Prince on White Horse	TV
Tsurikichi Sanpei	TV
Zukkoke Knight - Don De La Mancha	TV
Toward the Terra	Film
Ganbare!! Tabuchi-kun!! 2: Gekitō Pennant Race	Film
Space Runaway Ideon	TV
Space Warrior Baldios	TV
Magical Girl Lalabel: the Sea Calls for a Summer Vacation	TV film
Ganbare Genki	TV
3000 Leagues in Search of Mother	Film
Makoto-chan	Film
Be Forever Yamato	TV film
Dracula: Sovereign of the Damned	TV film
Fumoon	Film
Kaibutsu-kun 2	TV
Muteking, The Dashing Warrior	TV
Ojamanga Yamada-kun	TV
Astro Boy	TV
Taiyō no Shisha Tetsujin Nijūhachi-gō	TV
Space Battleship Yamato III	TV
Ashita no Joe 2	TV
Ganbare!! Tabuchi-kun!! Hatsu Warai 3: Aa Tsuppari Jinsei	Film
Chō Ginga Densetsu	Film
The Swiss Family Robinson: Flone of the Mysterious Island	TV
Hashire Melos!	Film
Yattodetaman	TV
Golden Warrior Gold Lightan	TV

Título	Tipo
Beast King GoLion	TV
Hello! Sandybell	TV
Ohayō! Spank	TV
Doraemon: The Records of Nobita, Spaceblazer	Film
The Fantastic Adventures of Unico	TV
Mobile Suit Gundam	Film
Ojamanga Yamada-kun	Corto
Swan Lake	Film
Natsu e no Tobira	Film
Ai no Gakko Cuore Monogatari	TV
Dotakon	TV
Belle and Sebastian	TV
Little Women	TV
Dr. Slump - Arale-chan	TV
Furiten-kun	Film
Jarinko Chie	Film
Queen Millennia	TV
Tiger Mask II	TV
GoShogun	TV
Ashita no Joe 2	Film
Mobile Suit Gundam II: Soldiers of Sorrow	Film
Dr. Slump and Arale-chan: Hello! Wonder Island	Corto
The Sea Prince and the Fire Child	Film
Enchanted Journey	Film
Kyoufu Densetsu Kaiki! Frankenstein	TV film
Adieu Galaxy Express 999	Film
New Dokonjō Gaeru	TV
Ninja Hattori-kun	TV
Superbook	TV
Six God Combination Godmars	TV
Jarinko Chie	TV
Dash Kappei	TV
Galaxy Cyclone Braiger	TV
Honey Honey no Suteki na Bouken	TV
Miss Machiko	TV
Dogtanian and the Three Muskehounds	TV
Ulysses 31	TV
Urusei Yatsura	TV
Fang of the Sun Dougram	TV
Shunmao Monogatari Taotao	Film
Space Warrior Baldios	Film
Daicon III	Corto
Lucy of the Southern Rainbow	TV

Título	Tipo
Gauche the Cellist	Film
Asari-chan	TV
Combat Mecha Xabungle	TV
Gyakuten! Ippatsuman	TV
Armored Fleet Dairugger XV	TV
Aladdin and the Wonderful Lamp	Film
Asari-chan Ai no Marchen Shōjo	Corto
Doraemon: Nobita and the Haunts of Evil	Film
Kaibutsu-kun Demon Sword	Film
Mobile Suit Gundam III: Encounters in Space	Film
Ohayō! Spank	Film
Queen Millennia	Film
Magical Princess Minky Momo	TV
Don Dracula	TV
The Flying House	TV
Game Center Arashi	TV
Boku Patalliro!	TV
Thunderbirds 2086 (in Japan as *Scientific Rescue Team Technoboyager*)	TV
GoShogun	Film
Haguregumo	Film
Acrobunch	TV
Little Pollon	TV
The Mysterious Cities of Gold	TV
The Wizard of Oz	Film
The Kabocha Wine	TV
Galactic Gale Baxingar	TV
The Ideon: A Contact	Film
The Ideon: Be Invoked	Film
Space Adventure Cobra	Film
Arcadia of My Youth	Film
Techno Police 21C	Film
Andromeda Stories	Film
The Super Dimension Fortress Macross	TV
Robby the Rascal	TV
Space Cobra	TV
Tokimeki Tonight	TV
Warrior of Love Rainbowman	TV
The New Adventures of Maya the Honey Bee	TV
Arcadia of My Youth: Endless Orbit SSX	TV
Future War 198X	Film
Godmars	Film
Story of the Alps: My Annette	TV
Mirai Keisatsu Urashiman	TV

Título	Tipo
Captain	TV
Aura Battler Dunbine	TV
Urusei Yatsura: Only You	Film
Ai Shite Knight	TV
Crusher Joe	Film
Doraemon: Nobita and the Castle of the Undersea Devil	Film
Harmagedon: The Great Battle with Genma	Film
Ninja Hattori-kun NinxNin Furusato Daisakusen no Maki	Film
Parman: The Birdman Has Arrived!!	Film
Dr. Slump and Arale-chan: Hoyoyo, Great Across-the-World Race	Film
Final Yamato	Film
Fushigi no Kuni no Alice	TV
Lightspeed Electroid Albegas	TV
Miyuki	TV
Armored Trooper Votoms	TV
Nanako SOS	TV
Kinnikuman	TV
Mīmu Iro Iro Yume no Tabi	TV
Mrs. Pepper Pot	TV
Parman	TV
Superbook II	TV
Galactic Whirlwind Sasuraiger	TV
Eagle Sam	TV
Itadakiman	TV
Lady Georgie	TV
Noel's Fantastic Trip	Film
Nine	TV film
Stop!! Hibari-kun!	TV
Golgo 13: The Professional	Film
Plawres Sanshiro	TV
Creamy Mami, the Magic Angel	TV
Serendipity the Pink Dragon	TV
Super Dimension Century Orguss	TV
Psycho Armor Govarian	TV
Dougram: Documentary of the Fang of the Sun	Film
Xabungle Graffiti	Film
Cat's Eye	TV
Unico in the Island of Magic	Film
Barefoot Gen	Film
Miyuki	TV film
Nine the Original	Film
Genesis Climber MOSPEADA	TV
Special Armored Battalion Dorvack	TV

Título	Tipo
Taotao	TV
Captain Tsubasa	TV
The Green Cat	OVA
Igano Kabamaru	TV
Ginga Hyōryū Vifam	TV
Dallos	OVA
Nine 2: Sweetheart Declaration	TV film
Daicon IV Opening Animation	Corto
Patalliro! Stardust Keikaku	Film
Starzan S	TV
Katri, Girl of the Meadows	TV
Chō Kōsoku Galvion	TV
Heavy Metal L-Gaim	TV
Yume Senshi Wingman	TV
The Star of Cottonland	Film
Urusei Yatsura 2: Beautiful Dreamer	Film
Lolita Anime	OVA
Little Memole	TV
Lupin III Part III	TV
Video Warrior Laserion	TV
Mirai Shōnen Conan Tokubetsu Hen-Kyodaiki Gigant no Fukkatsu	Film
Nausicaä of the Valley of the Wind	Film
Ninja Hattori-kun + Perman: ESP Wars	Film
Doraemon: Nobita's Great Adventure into the Underworld	Film
Gu Gu Ganmo	TV
Giant Gorg	TV
Showdown! The 7 Justice Supermen vs. The Space Samurais	TV special
Chikkun Takkun	TV
Glass Mask	TV
Attacker You!	TV
Witch Era	Film
God Mazinger	TV
Super Dimension Cavalry Southern Cross	TV
Persia, the Magic Fairy	TV
Lensman: Secret of The Lens	Film
Macross: Do You Remember Love?	Film
Noozles	TV
The Kabocha Wine: Nita no Aijou Monogatari	Film
Kinnikuman	Film
Cream Lemon	OVA
Bagi, the Monster of Mighty Nature	TV film
Nine 3: Final	TV film
Birth	OVA

Título	Tipo
Futari Daka	TV
Adventures of the Little Koala	TV
Fist of the North Star	TV
Elves of the Forest	TV
Panzer World Galient	TV
Choriki Robo Galatt	TV
Lensman	TV
Bismark	TV
Cat's Eye	TV
Taotao	TV
Eien no Once More	OVA
Kachua Kara no Tayori	OVA
Sherlock Hound	TV
Lolita Anime	OVA
Atsumatta 13-nin	OVA
Dr. Slump and Arale-chan: Hoyoyo! The Treasure of Nanaba Castle	Film
Great Riot! Seigi Choujin	Film
Once Upon a Time... Space (as Galaxy Patrol PJ)	TV
Princess Sarah	TV
Urusei Yatsura 3: Remember My Love	Film
Area 88	OVA
Kieta 12-nin	OVA
Leda: The Fantastic Adventure of Yohko	OVA
Mobile Suit Zeta Gundam	TV
Megazone 23 - Part I	Film
Arei no Kagami	Film
The Dagger of Kamui	Film
Doraemon: Nobita's Little Star Wars	Film
GU GU Ganmo	Film
Little Memole	Film
Ninja Hattori-kun + Perman: Ninja Beast Jippō vs. Miracle Egg	Film
Seigi Choujin vs. Ancient Choujin	Film
Touch	TV
Lovely Serenade	OVA
Dancouga – Super Beast Machine God	TV
Musashi no Ken	TV
The Time Étranger	Film
Long Goodbye	OVA
Shin Obake no Q-tarō	TV
Onegai! Samia-don	TV
Bumpety Boo	TV
Honō no Alpen Rose: Judy & Randy	TV
Lunn Flies into the Wind	OVA

Título	Tipo
Magical Emi, the Magic Star	TV
Dream Hunter Rem	OVA
Long Goodbye: Mahō no Tenshi Creamy Mami VS Mahō no Princess Minky Momo Gekijou no Daikessen	OVA
Chonoryoku Shōjo Barabanba	OVA
Captain Tsubasa: Europe Daikessen	Film
Dr. Slump and Arale-chan: Hoyoyo! Dream Capital Mecha Police	Film
Legend of the Gold of Babylon	Film
Night on the Galactic Railroad	Film
Dirty Pair: The Original TV	TV
Area 88	Film
Cosmo Police Justy	OVA
Magical Princess Minky Momo La Ronde in my Dream	OVA
Odin: Photon Sailer Starlight	Film
Armored Trooper VOTOMS: The Last Red Shoulder	OVA
Akumatō no Purinsu	TV film
The Chocolate Panic Picture Show	OVA
Genesis Climber MOSPEADA: Love Live Alive	OVA
"Kate no Kioku" Namida no Dakkai Sakusen!!	OVA
Mujigen Hunter Fandora	OVA
Urusei Yatsura: Ryoko's September Tea Party	OVA
Blue Comet SPT Layzner	TV
Ninja Senshi Tobikage	TV
GeGeGe no Kitarō	TV
High School! Kimengumi	TV
Dream-Star Button Nose	TV
Fight! Iczer One	OVA
A Journey Through Fairyland	Film
Chūhai Lemon LOVE 30S	OVA
Kimagure Orange Road: Shōnen Jump Special	Film
What's Michael?	OVA
Angel's Egg	OVA
Fire Tripper	OVA
Captain Tsubasa: Ayaushi, Zen Nippon Jr.	Film
Cream Lemon Special: Ami Image White Shadow	OVA
Vampire Hunter D	OVA
Affair of Nolandia	OVA
New Robotan	TV
Uchūsen Sagittarius	TV
The Story of Pollyanna, Girl of Love	TV
Maple Town	TV
Maple Town Monogatari	Film
Panzer World Galient	OVA

Título	Tipo
Song Special 2: Curtain Call	OVA
Urusei Yatsura 4: Lum the Forever	Film
Dragon Ball	TV
Mobile Suit Gundam ZZ	TV
Pastel Yumi, the Magic Idol	TV
Fist of the North Star	Film
Arion	Film
Captain Tsubasa: Asu ni Mukatte Hashire	Film
Doraemon: Nobita and the Steel Troops	Film
Prefectural Earth Defense Force	OVA
Maison Ikkoku	TV
Ginga: Nagareboshi Gin	TV
Touch: Sebangō no Nai Ace	Film
Wonder Beat Scramble	TV
Animated Classics of Japanese Literature	TV
Requiem for Victims	OVA
Saint Elmo – Hikari no Raihousha	TV film
Transformers: Scramble City	OVA
Hikari no Densetsu	TV
Baribari Legend	OVA
Sango-sho Densetsu: Aoi Umi no Erufii	TV film
Maris the Chojo	OVA
Mahō no Star Magical Emi Finale! Finale!	OVA
Megazone 23 - Part II	Film
Barefoot Gen 2	Film
Project A-ko	Film
Violence Jack: Harem Bomber	OVA
Machine Robo: Revenge of Cronos	TV
Armored Trooper VOTOMS: Big Battle	OVA
Chōjikū Romanesque Samy - Missing 99	OVA
Kizuoibito	OVA
Captain Tsubasa: Sekai Daikessen, Jr. World Cup	Film
High School! Kimengumi	Film
Legend of Lyon Flare	OVA
Amon Saga	OVA
Windaria	Film
Super Mario Bros.: The Great Mission to Rescue Princess Peach!	Film
Ai City	Film
Eternal Story	Film
Call Me Tonight	OVA
Castle in the Sky	Film
Yamataro Comes Back	OVA
Roots Search	OVA

Título	Tipo
Memorial Album	OVA
Mahō no Star Magical Emi Semishigure	OVA
Honey Bee in Toycomland	TV
Anmitsu Hime: From Amakara Castle	TV
Bosco Adventure	TV
Oh! Family	TV
The Wonderful Wizard of Oz	TV
Saint Seiya	TV
Doteraman	TV
Ganbare, Kickers!	TV
Mock & Sweet	TV
Blue Comet SPT Layzner	OVA
They Were Eleven	Film
Heavy Metal L-Gaim	OVA
Dirty Pair: Project Eden	Film
Grey: Digital Target	Film
Guyver: Out of Control	OVA
Touch 2: Sayonara no Okurimono	Film
Outlanders	OVA
Dragon Ball: Curse of the Blood Rubies	Film
Phoenix: Ho-ō	Film
Toki no Tabibito -Time Stranger-	Film
Wanna-Be's	OVA
Jūsenkitai Songs	OVA
Most Dangerous Soldier	OVA
My Favorite Fairy Tales	OVA
Little Women	TV
New Maple Town Stories: Palm Town Chapter	TV
Magical Princess Minky Momo Hitomi no Seiza Minky Momo SONG Special	OVA
Urotsukidōji	OVA
Campus Special Investigator Hikaruon	OVA
Metal Armor Dragonar	TV
Bubblegum Crisis	OVA
Twilight Q	OVA
Hokuto no Ken 2	TV
Doraemon: Nobita and the Knights on Dinosaurs	Film
Bats & Terry	Film
New Maple Town Stories: Home Town Collection	Film
Royal Space Force: The Wings of Honnêamise	Film
New Cream Lemon	OVA
Laughing Target	OVA
Hiatari Ryōkō!	TV

Título	Tipo
Digital Devil Story: Megami Tensei	OVA
Minna Agechau	Corto
Hoero! Bun Bun	Film
City Hunter	TV
Kimagure Orange Road	TV
Esper Mami	TV
Ox Tales	TV
Touch 3: Kimi ga Tōri Sugita Ato ni	Film
Zillion	TV
God Bless Dancouga	OVA
Wicked City	Film
Project A-ko 2: Plot of the Daitokuji Financial Group	OVA
Yōtōden	OVA
Machine Robo: Battle Hackers	TV
Shin Kabukicho Story Hana no Asuka-gumi!	OVA
Space Fantasia 2001 Nights	OVA
The Super Dimension Fortress Macross: Flash Back 2012	OVA
Black Magic M-66	OVA
Transformers: The Headmasters	TV
Maps: Densetsu no Samayoeru Seijintachi	Film
Dragon Ball: Sleeping Princess in Devil's Castle	Film
Inaba the Dreammaker	OVA
Saint Seiya: The Movie	Film
Robot Carnival	Film
Crystal Triangle	OVA
Yamato/Space	OVA
Legend of Lemnear	OVA
Lily C.A.T.	OVA
Neo Tokyo	Film
Persia, the Magic Fairy: Merry-go-Round	OVA
Dangaioh	OVA
To-y	OVA
Oraa Guzura Dado	TV
Mister Ajikko	TV
The Three Musketeers Anime	TV
Tsuide ni Tonchinkan	TV
Bikkuriman	TV
Oraa Guzura Dado	TV
Ultraman: The Adventure Begins	Film
Akakage	TV
Grimm Masterpiece Theater	TV
Lady Lady!!	TV
Devilman Tanjo Hen	OVA

Título	Tipo
The Song of Wind and Trees: Sanctus	OVA
Destruction	Film
Twilight of the Cockroaches	Film
Battle Royal High School	OVA
Daimajū Gekitō: Hagane no Oni	OVA
Original Dirty Pair	OVA
The Plot of the Fuma Clan	OVA
Himitsu no Akko-chan	TV
Little Lord Fauntleroy	TV
Leina: Wolf Sword Legend	OVA
Maison Ikkoku: The Final Chapter	Film
Legend of the Galactic Heroes: My Conquest is the Sea of Stars	Film
Ultimate Teacher	OVA
Urusei Yatsura: The Final Chapter	Film
Osomatsu-kun	TV
Aura Battler Dunbine: The Tale of Neo Byston Well	OVA
Sakigake!! Otokojuku	TV
Salamander	OVA
Xanadu: The Legend of Dragon Slayer	OVA
Tsurupika Hagemaru	TV
F	TV
Harbor Light Story Fashion Lala yori	OVA
Bikkuriman: Taiichiji Seima Taisen	Corto
Doraemon: The Record of Nobita's Parallel Visit to the West	Film
Esper Mami: Hoshizora no Dancing Doll	Film
The Heated Battle of the Gods	Film
Mobile Suit Gundam: Char's Counterattack	Film
Mobile Suit SD Gundam	Corto
The Burning Wild Man	TV
Armored Trooper VOTOMS: The Red Shoulder Document: Roots of Ambition	OVA
Aim for the Ace! 2	OVA
The Adventures of Scamper the Penguin	Film
Kiteretsu Daihyakka	TV
City Hunter 2	TV
Wowser	TV
Dagon in the Land of Weeds	TV
Transformers: Super-God Masterforce	TV
Sonic Soldier Borgman	TV
What's Michael?	TV
Mashin Hero Wataru	TV
My Neighbor Totoro	Film
Grave of the Fireflies	Film

Título	Tipo
Appleseed	OVA
Patlabor: Early Days	OVA
Topo Gigio	TV
Spirit Warrior	OVA
Legendary Armor Samurai Troopers	TV
Hello! Lady Lynn	TV
Mahjong Hishō-den: Naki no Ryū	OVA
Dominion	OVA
Balthus - Tia's Radiance	OVA
Mobile Suit SD Gundam	OVA
Toyama Sakura Space Book – His Name is Gold	OVA
Godmars: The Untold Legend	OVA
Project A-ko 3: Cinderella Rhapsody	OVA
Zillion: Burning Night	OVA
Ironfist Chinmi	TV
Natsufuku no Shōjo-tachi	TV special
Bikkuriman: Moen Zone no Himitsu	Film
Dragon Ball: Mystical Adventure	Film
Akira	Film
Ryūko, the Girl with the White Flag	Film
Vampire Princess Miyu	OVA
Saint Seiya: Legend of Crimson Youth	Film
Sakigake!! Otokojuku	Film
The Tokyo Project	OVA
What's Michael? 2	OVA
Bride of Deimos	OVA
Watt Poe and Our Story	OVA
Fair, then Partly Piggy	Corto
Raining Fire	Film
Kosuke and Rikimaru: Dragon of Konpei Island	OVA
Through the Passing Temporadas	OVA
Crying Freeman	OVA
Hiatari Ryoko! Ka - su - mi: Yume no Naka ni Kimi ga Ita	Film
New Grimm Masterpiece Theater	TV
Soreike! Anpanman	TV
Gunbuster	OVA
Yume Miru Topo Gigio	TV
Kimagure Orange Road: I Want to Return to That Day	Film
Oishinbo	TV
Demon City Shinjuku	OVA
Starship Troopers	OVA
Dragon Century	OVA
Stardust War	Film

Título	Tipo
Armor Hunter Mellowlink	OVA
Tama & Friends: Third Street Story	OVA
Hades Project Zeorymer	OVA
One-Pound Gospel	OVA
Metal Skin Panic MADOX-01	OVA
Ganbare! Mōdōken Serve	TV special
Fairy King	OVA
Legend of the Galactic Heroes	OVA
Space Family Carlvinson	OVA
Violence Jack: Evil Town	OVA
Purple Eyes in the Dark	OVA
Peter Pan: The Animated Series	TV
Bombing Circuit Romance Twin	OVA
Doraemon: Nobita and the Birth of Japan	Film
The Five Star Stories	Film
Mini-Dora SOS	Film
Utsunomiko	Film
Venus Wars	Film
Yankee Reppu-tai	OVA
Warriors of the Final Holy Battle	Film
Rhea Gall Force	Film
Mobile Suit Gundam 0080: War in the Pocket	OVA
Legend of Heavenly Sphere Shurato	TV
Ranma ½	TV
Dragon Ball Z	TV
Wrath of the Ninja	Film
.357 Magnum	Film
Dragon Ball Z: Dead Zone	Film
Little Nemo: Adventures in Slumberland	Film
Mobile Suit SD Gundam's Counterattack	Corto
Patlabor: The Movie	Film
ARIEL Visual	OVA
The Adventures of Hutch the Honeybee	TV
My Melody's Little Red Riding Hood	Film
Hello Kitty's Cinderella	Film
Kiki and Lala's Blue Bird	Film
Kiki's Delivery Service	Film
Amada Anime Series: Super Mario Bros.	OVA
Angel Cop	OVA
Borgman: The Final Battle	Film
The Guyver: Bio-Booster Armor	OVA
Mandaraya no Ryôta: Kuonidani Onsen Tsuyasho Sodo Tan	OVA
The Laughing Salesman	TV

Título	Tipo
Patlabor: The TV	TV
Yawara!	TV
Baoh	OVA
Ano Ko ni 1000%	OVA
Ace o Nerae! Final Stage	OVA
Assemble Insert	OVA

En 1995, Hideaki Anno escribió y dirigió el controvertido anime Neon Genesis Evangelion. Este programa se hizo popular en Japón entre los fanáticos del anime y se hizo conocido por el público en general a través de la atención de los medios de comunicación. Se cree que Anno originalmente quería que el programa fuera el anime otaku definitivo, diseñado para revivir la industria del anime en decadencia, pero a mitad de la producción también lo convirtiera en una dura crítica de la subcultura. Culminó con la exitosa pero controvertida película The End of Evangelion, que recaudó más de 10 millones de dólares en 1997. Las numerosas escenas violentas y sexuales de Evangelion hicieron que TV Tokyo aumentara la censura del contenido del anime. Como resultado, cuando Cowboy Bebop se emitió por primera vez en 1998, se mostró muy editado y solo se emitieron la mitad de los episodios; también ganó una gran popularidad tanto dentro como fuera de Japón.

Evangelion comenzó una serie de programas de mechas llamados "post-Evangelion" u "orgánicos". La mayoría de estos eran programas de robots gigantes con algún tipo de trama religiosa o compleja. Entre ellos se encuentran RahXephon, Brain Powerd y Gasaraki. También dio lugar a programas de anime experimental nocturnos que se convirtieron en un foro para el anime experimental, como Boogiepop Phantom (2000), Texhnolyze (2003) y Paranoia Agent (2004). También se estrenaron películas de anime experimental en la década de 1990, en particular el thriller ciberpunk Ghost in the Shell (1995), que tuvo una fuerte influencia en Matrix. Ghost in the Shell, junto con Evangelion y el western espacial neo-noir Cowboy Bebop, ayudaron a aumentar aún más el conocimiento del anime en los mercados internacionales.

En 1997, La princesa Mononoke de Hayao Miyazaki se convirtió en la película de anime más cara hasta ese momento, con un coste de producción de 20 millones de dólares. Miyazaki revisó personalmente cada una de las 144.000 celdas de la película, y se estima que redibujó partes de 80.000 de ellas. 1997 también fue el año del debut de Satoshi Kon, Perfect Blue, que ganó los premios a la "Mejor Película" y "Mejor Animación" en el Festival Fantasía de Montreal de 1997. También ganó premios en el Festival de Cine Fantasporto de Portugal.

A finales de la década de 1990 también se produjo un breve resurgimiento del género de los superrobots, que había perdido popularidad debido al auge de los programas de robots reales y mechas psicológicos como Gundam, Macross y Evangelion. El resurgimiento del género de los superrobots comenzó con Brave Exkaiser en 1990 y dio lugar a remakes y secuelas de programas de superrobots de la década de 1970 como Getter Robo Go y Tetsujin-28 go FX. Hubo muy pocos programas populares de súper robots producidos después de esto, hasta Tengen Toppa Gurren Lagann en 2007.

Junto con su contraparte de súper robots, el género de robots reales también estaba en declive durante la década de 1990. Aunque se produjeron varios programas de Gundam durante esta década, muy pocos de ellos tuvieron éxito. Los únicos programas de Gundam en la década de 1990 que lograron una calificación televisiva promedio de más del 4% en Japón fueron Mobile Fighter G Gundam (1994) y New Mobile Report Gundam Wing (1995). No fue hasta Mobile Suit Gundam SEED en 2002 que el género de robots reales recuperó su popularidad.

En 1998, se emitieron más de cien programas de anime en la televisión en Japón, incluida una serie popular basada en la franquicia de videojuegos Pokémon. Otras series de anime de la década de 1990 que obtuvieron éxito internacional fueron Dragon Ball Z, Sailor Moon y Digimon; El éxito de estos programas trajo consigo el reconocimiento internacional al género de superhéroes de artes marciales, al género de chicas mágicas y al género de acción y aventuras, respectivamente. En particular, Dragon Ball Z y Sailor Moon fueron dobladas a más de una docena de idiomas en todo el mundo. Otro gran éxito fue el anime One Piece, basado en el manga más vendido de todos los tiempos, que aún sigue en emisión.

Título
Devil Hunter Yohko
Umi Da! Funade Da! Nikoniko, Pun
Chibi Maruko-chan
My Daddy Long Legs
Be-Bop High School
Ankoku Shinwa
Nadia: The Secret of Blue Water
Brave Exkaiser
1+2=Paradise
Ojisan Kaizō Kōza
Fujiko F. Fujio's SF (Slightly Mysterious) Short Theater
Gdleen
The Curse of Kazuo Umezu
Mashin Hero Wataru 2
Chinpui: Eri-sama Katsudō Daishashin
Doraemon: Nobita and the Animal Planet
Dragon Ball Z: The World's Strongest
Carol: A Day in a Girl's Life
Like the Clouds, Like the Wind
Sol Bianca
Guardian of Darkness
Tistou, the Boy with Green Thumbs
Obatarian
Taiman Blues: Ladies-hen - Mayumi
NG Knight Ramune & 40
Moomin
Samurai Pizza Cats
Burning Blood
I am THE Reiko Shiratori!
Flight of the White Wolf
AD Police Files
Yagami-kun's Family Affairs
Summer with Kuro
Black Bento
Gude Crest – The Emblem of Gude
Milky Passion: Dougenzaka - Ai no Shiro
Heisei no Cinderella: Kiko-sama Monogatari
Record of Lodoss War
Fujiko Fujio A no Mumako
Dragon Ball Z: The Tree of Might
Kennosuke-sama
Pink: Water Bandit, Rain Bandit
Soreike! Anpanman: Baikinman no Gyakushuu

Título
Lupin III: The Hemingway Papers
Hello Kitty's Thumbelina
Keroppi's Big Adventure with Jack and the Beanstalk
Kim's Cross
Pokopon's Funny Monkey Story
Transformers: Zone
Riki-Oh 2: Child of Destruction
City Hunter: Bay City Wars
City Hunter: Million Dollar Conspiracy
"Eiji"
Soreike! Anpanman: Minami no Umi o Sukue!
OL Kaizo Koza
Magical Tarurūto-kun
Aries: Shinwa no Seiza Miya
Musashi, the Samurai Lord
The Three-Eyed One
Sunset on Third Street
Dragon Ball Z: Bardock – The Father of Goku
Osu!! Karate Bu
The Hakkenden
Ajin Senshi
In the Summer After the War: 1945 Karafuto
Chibi Maruko-chan
Circuit no Ōkami II: Modena no Tsurugi
Mad Bull 34
A Wind Named Amnesia
Sword for Truth
Kounai Shasei
Doraemon: Nobita no Dorabian Naito(*Doraemon: Nobita's Dorabian Nights*)
Doragon Bōru Zetto: Sūpā Saiyajin da Son Gokū(*Dragon Ball Z: Lord Slug*)
Magical Taruruto-kun
Ushiro no Shoumen Daare(*Who's Left Behind?*)
Mobile Suit Gundam F91
Tobé! Kujira no Peek(*Fly! Peek the Whale*)
Fushigi no Umi no Nadia: Gekijōyō Original-ban(*Nadia: The Secret of Blue Water – The Motion Picture*)
Doragon Bōru Zetto: Tobikkiri no Saikyō tai Saikyō(*Dragon Ball Z: Cooler's Revenge*)
Doragon Kuesuto: Dai no Daibouken(*Dragon Quest: The Adventures of Dai*)
Gamba to Kawauso no Bouken(*The Adventures of Gamba and Otters*)
Hello Kitty no Mahō no Mori no Ohime-sama(*Hello Kitty's Princess of the Magic Forest*)
Kero Kero Keroppi no Sanjūshi(*Kero Kero Keroppi's Three Musketeers*)
Majikaru Tarurūto-kun: Moero! Yuujou no Mahou Taisen(*Magical Taruruto-kun: Burn! Magic War of Friendship*)
Omoide Poro Poro(*Only Yesterday*)

Título
Soreike! Anpanman: Tobe! Tobe! Chibigon(*Let's Go! Anpanman: Fly! Fly! Chibigon*)
Taibo no Ryugu Star Adventure(*Taibo's Ryugu Star Adventure*)
Silent Möbius: The Motion Picture
Urusei Yatsura: Itsudatte Mai Dārin(*Urusei Yatsura: Always My Darling*)
Roujin Z
Ranma Nibunnoichi: Chūgoku Nekonron Daikessen! Okite Yaburi no Gekitō Hen! (*Ranma ½: Big Trouble in Nekonron, China*)
Trapp Ikka Monotatari
Taiyou no Yuusha Fighbird
Getter Robo Go
Future GPX Cyber Formula
Zettai Muteki Raijin-Oh
Kikou Keisatsu Metal Jack
High School Mystery: Gakuen Nanafushigi
City Hunter '91
Dear Brother
Mahou no Princess Minky Momo: Yume wo Dakishimete
Genji Tsūshin Agedama
Kinnikuman: Kinnikusei Oui Soudatsu-hen
Moero! Top Striker
Dragon Quest: Dai no Daibouken
Yokoyama Mitsuteru Sangokushi
Legend of the Phantom Heroes (*Phantom Yūsha Densetsu*)
Vampire Wars (*Vanpaiyā Sensō*)
Shakotan ★Boogie
Wizardry
Psychic Wars (*Sojuu Senshi – Saikikku Wōzu*)
Samuraider: Nazo no Tenkousei (*Samuraider: The Mysterious Transfer Student*)
The New Star of the Fallen Mud: Legend of the Incubus (*Shin David no Hoshi: Inma Densetsu*)
Burn Up!
Dr. Typhoon
Capricorn
Okama Report
Shizukanaru Don – Yakuza Side Story
Sukeban Deka
Sweet Spot
Honoo no Tenkousei
Maison Ikkoku: Bangai-hen - Ikkokujima Nanpa Shimatsuki
Abashiri Ikka
Akai Hayate
Eguchi Hisashi no Kotobuki Goro Show
Yumemakura Baku Twilight Gekijō
Mobile Suit Gundam 0083: Stardust Memory

Título
Bubblegum Crash
RG Veda
Slow Step
Yami no Shihosha Judge
Souryuuden
The Gakuen Chōjo-tai (*The Academy Supergirl Team*)
Shiawasette Naani (*What is Happiness?*)
Kyofu Shinbun
3x3 Eyes
ASaTTe DaNCE (*Dance Till Tomorrow*)
Hoshikuzu Paradise (*Stardust Paradise*)
Yukan Club
Kekkou Kamen
Ningyo no Mori (*Mermaid's Forest*)
Arslan Senki (*The Heroic Legend of Arslan*)
Ushiro no Hyakutarō
Locke the Superman: New World Command (*Chōjin Rokku: Shin Sekai Sentai*)
Detonator Orgun
Yokohama Meibutsu Otoko Katayama Gumi!
Mahjong Hishō-den - Naki no Ryū: Hiryū no Shō
Licca-chan: Fushigi na Maho no Ring (*Licca: The Mysterious Magical Ring*)
Meisō-Ō Border
Ishii Hisaichi no Daiseikai (*Hisaichi Ishii's Great Political World*)
Legend of Heavenly Sphere Shurato: Dark Genesis (*Tenkū Senki Shurato: Sōsei e no Antō*)
Money Wars - Nerawareta Waterfront Keikaku
Otaku no Video
Doomed Megalopolis (*Teito Monogatari*)
Exper Zenon
Ozanari Dungeon: The Tower of Wind (*Ozanari Danjon: Kaze no Tō*)
Izumo
Ore no Sora: Keiji-Hen
Tomoe ga Yuku! (*Tomoe's Run!*)
Kyoushoku Soukou Guyver II
Kyūkyoku Chōjin R
Ucchare Goshogawara
Chō Bakumatsu Shōnen Seiki Takamaru
Tsuki ga Noboru made ni (*By the Time the Moon Rises*)
Christmas in January
Ninja Ryūkenden (*Ninja Garden*)
Koko wa Green Wood (*Here Is Greenwood*)
Dark Cat
Gall Force: New Era
Otohime Connection (*Princess Sister Connection*)

Título
Jingi
Nyūin Bokki Monogatari Odaiji ni!
Monkey Punch no Sekai: Alice
Neko Neko Fantasia
Gekkō no Pierce: Yumemi to Gin no Bara no Kishi-dan (*Moonlight Earrings: Yumemi and the Silver Rose Knights*)
Sangokushi (dai 1-bu): Eiyū-tachi no Yoake(*Romance of the Three Kingdoms (Part 1): The Heroes of the Dawn*)
Doraemon Nobita to Kumo no Ōkoku(*Doraemon: Nobita and the Kingdom of Clouds*)
Doragon Bōru Zetto Gekitotsu!! Hyaku-Oku Pawā no Senshi-tachiDragon Ball Z: The Return of Cooler
Majikaru Tarurūto-kun: Suki Suki Hot Tako Yaki (*Magical Taruruto: Good Good Hot Grilled Octopus!*)
Soreike! Anpanman Tsumiki-jō no Himitsu (*Let's Go! Anpanman: The Secret of Building Block Castle*)
Candy Candy
Midori (*Chika Gentō Gekiga: Shōjo Tsubaki*)
Hashire Merosu! (*Run Melos!*)
Zō Ressha ga Yatte Kita (*The Elephant Train Has Arrived*)
Doragon Bōru Zetto Kyokugen Batoru! San Dai Sūpā Saiyajin(*Dragon Ball Z: Super Android 13!*)
Doragon Kuesuto: Dai no Daibōken Buchiyabure!! Shinsei Roku Daishōgun(*Dragon Quest: The Adventure of Dai – Six Great Generals*)
Rokudenashi Blues
Senbon Matsubara: Kawa to Ikiru Shōnen-tachi(*One Thousand Pine Groves: The Boys Who Lived with the River*)
Porco Rosso(*Kurenai no Buta*)
Sairento Mebiusu 2(*Silent Möbius 2*)
Kaze no Tairiku(*The Weathering Continent*)
Ranma ½: Kessen Tougenkyou! Hanayome wo Torimodose!(*Ranma ½: Nihao, My Concubine*)
Yawara! Soreyuke Koshinuke Kizzu!! (*Yawara!: Go Get 'Em, Wimpy Kids!!*)
Tottoi
Mobile Suit Gundam 0083: The Last Blitz of Zeon
Shō-chan Sora wo Tobu(*Sho Is Flying in the Sky*)
Ginga Eiyū Densetsu: Ōgon no Tsubasa(*Legend of the Galactic Heroes: Golden Wings*)
Apfelland Monogatari (*The Appleland Story*)
Chibi Maruko-chan: Watashi no Suki na Uta(*Chibi Maruko-chan: My Favorite Song*)
Mama wa Shōgaku 4 Nensei
Bush Baby, Little Angel of the Grasslands
Sailor Moon
Genki Bakuhatsu Ganbaruger
Crayon Shin-chan
Ashita e Free Kick
Aah! Harimanada
Yadamon
Hime-chan no Ribbon

Título
Tsuyoshi Shikkari Shinasai
Yu Yu Hakusho
Kaze no Naka no Shōjo: Kinpatsu no Jeanie
Mikan Enikki
*Handsome Girl**
Video Girl Ai
Joker - Marginal City
Sousei Kishi Gaiarth
Kamasutra: The Ultimate Sex Adventure
K.O. Century Beast Warriors
Macross II: Lovers Again
Spirit of Wonder: China-san no Yuuutsu
Seikima II: Humane Society -Jinruiai ni Michita Shakai-
Shiritsu Tantei Toki Shozo no Trouble Note - Hard & Loose
Iron Virgin Jun
Mikeneko Holmes: The Lord of Ghost Castle
Giant Robo
Hōkago no Tinker Bell
Karasu Tengu Kabuto: Ôgon no me no Kemono
Nozomi Witches
Oira Sukeban
Bastard!! Ankoku no Hakaishin
Hello Harinezumi: Satsui no Ryoubun
Hanappe Bazooka
Ushio to Tora
Tenchi Muyo! Ryo-Ohki
Tokyo Babylon
All Purpose Cultural Cat Girl Nuku Nuku
Gensou Jotan Ellcia
Black Lion
Fūma no Kojirō Saishushou: Fuma Hanran-hen
Green Legend Ran
Ys: Tenkuu no Shinden - Adol Christine no Bouken
New Dream Hunter Rem: Setsuriku no Mudenmekyu
Download: Namu Amida Butsu wa Ai no Uta
Eien no Filena
Miracle ☆Girls
Wakakusa Monogatari: Nan to Jo-sensei (*Little Women II: Jo's Boys*)
Musekinin Kanchou Tylor (*The Irresponsible Captain Tylor*)
Yuusha Tokkyuu Might Gaine (*The Brave Empress Might Gain*)
Nekketsu Saikyou Go-Saurer (*Hot-Blooded Strongest Go-Saurer*)
Sailor Moon R
Mobile Suit Victory Gundam

Título
Shippuu! Iron Leaguer
Kenyuu Densetsu Yaiba (*Legendary Brave Swordsman Yaiba*)
Ninjaboy Rantaro
GS Mikami
Dragon League
Muka Muka Paradise
Slam Dunk
Aoki Densetsu Shoot! (*Blue Legend Shoot!*)
Shima Shima Tora no Shimajirou
Ramayana: Rama Ouji Densetsu (*Ramayana: The Legend of Prince Rama*)
Doragon Bōru Zetto Moetsukiro!! Nessen Ressen Chō-Gekisen (*Dragon Ball Z: Broly – The Legendary Super Saiyan*)
Doraemon: Nobita to Buriki no Rabirinsu (*Doraemon: Nobita and the Tin Labyrinth*)
Dorami-chan: Hello Kyouryuu Kids!! (*Dorami-chan: Hello, Dynosis Kids!!*)
Dr. Slump & Arale-chan Ncha! Penguin Mura wa Hare no chi Hare (*Dr. Slump and Arale-chan: N-cha! Clear Skies Over Penguin Village*)
Kappa no Sanpei (*Kappa: A River Goblin and Sampei*)
Kidō Senshi SD Gundam Matsuri (*Mobile Suit SD Gundam Festival*)
Sangokushi (dai 2-bu): Chōkō Moyu! (*Romance of the Three Kingdoms (Part 2): The Yangtze River Burns!*)
Jūbē Ninpūchō (*Ninja Scroll*)
Doragon Bōru Zetto: Ginga Giri-Giri!! Butchigiri no Sugoi Yatsu (*Dragon Ball Z: Bojack Unbound*)
Dr. Slump & Arale-chan Ncha! Penguin Mura yori Ai o Komete (*Dr. Slump and Arale-chan: N-cha! From Penguin Village with Love*)
O-Hoshisama no Rail (*Rail of the Star*)
Soreike! Anpanman: Kyōryū Nosshī no Daibōken (*Let's Go! Anpanman: Nosshi the Dinosaur's Big Adventure*)
Kureyon Shinchan: Akushon Kamen tai Haigure Maō (*Crayon Shin-chan: Action Kamen vs Leotard Devil*)
Rokudenashi Burūsu 1993 (*Rokudenashi Blues 1993*)
Kidō Keisatsu Patoreibā 2: Za Mūbī (*Patlabor 2: The Movie*)
San-chōme no Tama: Onegai! Momo-chan o Sagashite!! (*Tama of 3rd Street: Please! Search for Momo-chan!!*)
Biggu Wōzu: Kami Utsu Akaki Kōya ni (*Big Wars: Red Zone, Divine Annihilation*)
Bonobono
Gekijō-ban Bishōjo Senshi Sērā Mūn R (*Sailor Moon R: The Movie*)
Aoi Kioku: Manmō Kaitaku to Shōnen-tachi (*Blue Memory: Manmo Pioneers and Boys*)
Ginga Eiyū Densetsu: Arata Naru Tatakai no Jokyoku (Ōvuachua) (*Legend of the Galactic Heroes: Overture to a New War*)
Kū: Tōi Umi kara Kita Kū (*Coo: Tōi Umi kara Kita Coo*)
Mother: Saigo no Shōjo Eve (*E.Y.E.S. of Mars*)
Rei Rei
Koronbusu no Daibōken (*Columbus's Great Adventures*)
Offside
Aru Kararu no Isan (*Al Caral's Legacy*)
Oh My Goddess!

Título
Moldiver
Dragon Half
Kyou kara Ore wa!!
Suna no Bara (Desert Rose) – Yuki no Mokushiroku (*Desert Rose ~ The Snow Apocalypse*)
Battle Angel
Giant Robo: The Day the Earth Stood Still
Mellow
Dochinpira (*The Gigolo - Dochinpira*)
Mermaid's Scar
Yōseiki Suikoden – Masei Kōrin (*Suikoden Demon Century*)
New Dominion Tank Police
JoJo no Kimyou na Bouken
Please Save My Earth
Black Jack
Dragon Pink
F³: Frantic, Frustrated & Female
Kageyama Tamio no Double Fantasy
Akazukin Chacha
Kibun wa Uaa Jitsuzai OL Kōza
Tico of the Seven Seas
Dirty Pair Flash
Kattobase! Dreamers —Carp Tanjō Monogatari—
Brave Police J-Decker
Urotsukidōji III: Return of the Overfiend Director's Edition
Doraemon: Nobita's Three Visionary Swordsmen
Dragon Ball Z: Broly – Second Coming
Marmalade Boy
Sailor Moon S
Final Fantasy: Legend of the Crystals
Plastic Little
Montana Jones
Haō Taikei Ryū Knight
Red Baron
Thunder Jet
Yu Yu Hakusho the Movie: Poltergeist Report
New Cutie Honey
G Gundam
Crayon Shin-chan: The Secret Treasure of Buri Buri Kingdom
Dohyō no Oni-tachi
Dosukoi! Wanpaku Dohyō
Dengeki Oshioki Musume Gōtaman: Gōtaman Tanjō-hen
J League o 100-bai Tanoshiku Miru Hōhō!!
Iria: Zeiram the Animation

Título
Magical Twilight
Dragon Ball Z: Bio-Broly
Slam Dunk: Conquer the Nation, Hanamichi Sakuragi!
Sangokushi (dai 3-bu): Harukanaru Taichi
Fatal Fury: The Motion Picture
Pom Poko
Soreike! Anpanman: Ririkaru Majikaru Mahō no Gakkō
The Life of Guskou Budori
Lupin III: Dragon of Doom
Street Fighter II: The Animated Movie
Ghost Sweeper Mikami: The Great Paradise Battle!!
Baki the Grappler
Captain Tsubasa: The Most Powerful Opponent! Holland Youth
Cosmic Fantasy: Galaxy Cougar's Trap
Samurai Shodown: The Motion Picture
I'm Not an Angel
You're Under Arrest
Blue Seed
DNA²
Darkside Blues
Macross 7
Magical Circle Guru Guru
Magic Knight Rayearth
Captain Tsubasa J
Dengeki Oshioki Musume Gōtaman R: Ai to Kanashimi no Final Battle
Get Going! Godzilland
Sailor Moon S: The Movie
Key the Metal Idol
Armitage III
The Biography of Confucius
Catnapped!
Cool Devices
Crayon Shin-chan: Unkokusai's Ambition
The Diary of Anne Frank
Doraemon: Nobita's Diary of the Creation of the World
Dragon Ball Z: Fusion Reborn
Dragon Ball Z: Wrath of the Dragon
Dragon Knight: Another Knight on the Town
Dragon Rider
Elementalors
Elf Princess Rane
El-Hazard: The Magnificent World
Fushigi Yugi: The Mysterious Play

Título
Galaxy Fräulein Yuna
Ghost in the Shell
Golden Boy
Gundam Wing
Gunsmith Cats
Iczer Girl Iczelion
Idol Project
Junkers Come Here
Jurassic Tripper
The Katta-kun Story
Kazu & Yasu: Birth of a Hero
Legend of Crystania: The Motion Picture
The Legend of the Blue Wolves
Lesson of Darkness
Lesson XX
Let's Go! Anpanman: Let's Defeat the Haunted Ship!!
Lupin III: Farewell to Nostradamus
Lupin III: The Pursuit of Harimao's Treasure
Macross Plus: Movie Edition
Magical Girl Pretty Sammy
Memories
Neon Genesis Evangelion
The Ping Pong Club
Romeo no Aoi Sora
Ruin Explorers
Run
Saber Marionette R
Sailor Moon SuperS
Sailor Moon SuperS: The Movie
Saint Tail
The Silent Service
Slam Dunk: Shohoku's Greatest Challenge! Burning Hanamichi Sakuragi
Slam Dunk: Howling Basketman Spirit!! Hanamichi and Rukawa's Hot Summer
Slayers
Slayers The Motion Picture
Soar High! Isami
Sorcerer Hunters
Stainless Night
Tenchi Universe
Tokyo Revelation
Twelve Warrior Explosive Eto Rangers
Whisper of the Heart
Wild Knights Gulkeeva

Título
World Fairy Tale Series
Zenki
Zukkoke Trio: Guruguru-sama of Kusunoki Mansion
Advancer Tina
Adventures of Kotetsu
Akiko
Apocalypse Zero
Bakusō Kyōdai Let's & Go!!
Birdy the Mighty
Black Jack: The Movie
Boys Over Flowers
Cinderella Monogatari
City Hunter: The Secret Service
Crayon Shin-chan: Adventure in Henderland
Detective Conan
Dimensional Adventure Numa Monjar
Doraemon: Nobita and the Galaxy Super-express
Dragon Ball: The Path to Power
Dragon Ball GT
Dragon Quest Saga: Emblem of Roto
The File of Young Kindaichi
Famous Dog Lassie
Gundam X
Hell Teacher Nube
Hell Teacher Nube
Kaiketsu Zorro
Kenji's Trunk
Kodomo no Omocha
Lupin III: Dead or Alive
Lupin III: The Secret of Twilight Gemini
Magic User's Club
Martian Successor Nadesico
Maya's Life
Mutant Turtles: Superman Legend
My Dear Marie
Ninja Cadets
The Nintama Rantarō Movie
Pipi: Unforgettable Fireflies
Remi, Nobody's Girl
Rurouni Kenshin
Saber Marionette J
Sailor Moon Sailor Stars
Sanctuary

Título
Shamanic Princess
Shinran Shōnin to Ōsha-jō no Higeki
Slayers Return
Sonic the Hedgehog
Soreike! Anpanman Soratobu Ehon to Garasu no Kutsu
Spring and Chaos
Starship Girl Yamamoto Yohko
Those Who Hunt Elves
Variable Geo
Violinist of Hamelin
Violinist of Hamelin
The Vision of Escaflowne
VS Knight Lamune & 40 Fire
X
Yawara! Special – I've Always Been About You...
You're Under Arrest
Agent Aika
Alien from the Darkness
Anime Ganbare Goemon
Armitage III: Poly-Matrix
Battle Athletes
Battle Athletes Victory
Berserk
Detective Conan: The Time-Bombed Skyscraper
City Hunter: The Motion Picture
Clamp School Detectives
The Crayon Kingdom of Dreams
Crayon Shin-chan: Pursuit of the Balls of Darkness
Cutie Honey Flash
The Day the Earth Moved
Deep Sea Fleet: Submarine 707
Detatoko Princess
Doraemon: Nobita and the Spiral City
Doctor Slump
Dragon Ball GT: A Hero's Legacy
Eat-Man
Elmer's Adventure: My Father's Dragon
The End of Evangelion
The File of Young Kindaichi
Flame of Recca
Fujimi Orchestra
Hakugei: Legend of the Moby Dick
Hermes – Winds of Love

Título
Home of Acorns
Hyper Police
In the Beginning: The Bible Stories
Jigoku Sensei Nūbē: Gozen 0 toki Nūbē Shisu
Jungle de Ikou!
Jungle Emperor Leo
Kigyō Senshi Yamazaki: Long Distance Call
Knights of Ramune
Let's & Go!! The Movie: Tamiya
Let's Go! Anpanman: The Pyramid of the Rainbow
Locomotive Teacher
Licca-chan to Yamaneko Hoshi no Tabi
Lupin III: Island of Assassins
Neon Genesis Evangelion: Death & Rebirth
Night Warriors: Darkstalkers' Revenge
Perfect Blue
Pokémon
Princess Mononoke
Psycho Diver: Soul Siren
Revolutionary Girl Utena
Sakura Diaries
Sakura Wars: The Gorgeous Blooming Cherry Blossoms
Slayers Great
Slayers Try
Spacibo at the End of the Edo Period
Spur to Glory: The Igaya Chiharu Story
Spy of Darkness
Starship Girl Yamamoto Yohko II
Tenchi the Movie 2: The Daughter of Darkness
The Dog of Flanders: The Movie
The King of Braves GaoGaiGar
Those Who Hunt Elves 2
Twilight of the Dark Master
Vampire Princess Miyu
Violin in the Starry Sky
The Adventures of Mini-Goddess
All Purpose Cultural Cat Girl Nuku Nuku
Beast Wars II: Lio Convoy's Close Call!
Bomberman B-Daman Bakugaiden
Brain Powered
Burn-Up Excess
Blue Submarine No. 6
Bubblegum Crisis Tokyo 2040

Título
Cardcaptor Sakura
Detective Conan: The Fourteenth Target
Cowboy Bebop
Crayon Shin-chan: Blitzkrieg! Pig's Hoof's Secret Mission
Cyber Team in Akihabara
Devil Lady
Doraemon: Nobita's Great Adventure in the South Seas
El-Hazard: The Alternative World
Fake
Fire Force DNAsights 999.9
Flint the Time Detective
Galaxy Express 999: Eternal Fantasy
Gasaraki
Geobreeders: File-X – Get Back the Kitty
Golgo 13: Queen Bee
Gundam Wing: Endless Waltz -Special Edition-
His and Her Circumstances
If I See You in My Dreams
Initial D
Kite
Let's Go! Anpanman: The Palm of the Hand to the Sun
Lost Universe
Lupin III: Crisis in Tokyo
Master Keaton
MAZE ☆ The Mega-Burst Space: The Giant of Temporary Threat
Mobile Suit Gundam: The 08th MS Team – Miller's Report
Neo Ranga
Nightwalker: The Midnight Detective
Ninja Resurrection
Outlaw Star
Pokémon: The First Movie
Record of Lodoss War: Chronicles of the Heroic Knight
Serial Experiments Lain
Shadow Skill -Eigi-
Silent Möbius
Slayers Gorgeous
Spriggan
Steam Detectives
Super Milk Chan
Tora-san's Forget Me Not
Touch: Miss Lonely Yesterday
Trigun
Very Private Lesson

Título
Yu-Gi-Oh!
Kouin Tenshi: Haitoku no Lycéenne
Yokohama Kaidashi Kikou
Ten Tokyo Warriors
A.D. Police: To Protect and Serve
Amazing Nurse Nanako
Angel Links
Arc the Lad
Black Heaven
Blue Gender
Break-Age
Bucky: The Incredible Kid
Cardcaptor Sakura: The Movie
Detective Conan: The Last Wizard of the Century
City Hunter: Death of the Vicious Criminal Ryo Saeba
Corrector Yui
To Heart
Crayon Shin-chan: Explosion! The Hot Spring's Feel Good Final Battle
Crest of the Stars
Cyber Team in Akihabara: Summer Vacation of 2011
Cyborg Kuro-chan
Di Gi Charat
Digimon Adventure
Digimon Adventure
Juubee-chan: Lovely Gantai no Himitsu
Doraemon: Nobita Drifts in the Universe
Doraemon: Nobita's the Night Before a Wedding
The Doraemons: Funny Candy of Okashinana!?
Doctor Slump: Arale's Surprise Burn
Ebichu Minds the House
Excel Saga
The File of Young Kindaichi 2: Murderous Deep Blue
Guru Guru Town Hanamaru-kun
Gokudo the Adventurer
Great Teacher Onizuka
Gundress
Hunter × Hunter
I'm Gonna Be An Angel!
Infinite Ryvius
Jubei-chan: The Ninja Girl
King of Sushi
KochiKame: The Movie
Legend of Himiko

Título
Let's Go! Anpanman: When the Flower of Courage Opens
Let's Go! Anpanman: Anpanman and Their Fun Friends
Lupin III: The Columbus Files
Magic User's Club
Magical DoReMi
Marco: 3000 Leagues in Search of Mother
Medabots
Microman: The Small Giant
Microman vs. Gorgon
Monster Rancher
My Neighbors the Yamadas
Now and Then, Here and There
One Piece
Pet Shop of Horrors
Phantom Thief Jeanne
Pikachu's Rescue Adventure
Pokémon the Movie 2000
Power Stone
Re-Birthday
Reign: The Conqueror
Rerere's Genius Bakabon
Revolutionary Girl Utena: Adolescence of Utena
She and Her Cat
Space Pirate Mito
Soul Hunter
Starship Girl Yamamoto Yohko
Steel Angel Kurumi
Tenamonya Voyagers
Tenchi Forever! The Movie
The Big O
Tokimeki Memorial
Turn A Gundam
You're Under Arrest: The Movie
Yu-Gi-Oh!
Zeno – For the Infinity of Love
Charm Point 1 Sister's Rondo
Zoids
Words Worth

La tendencia de la "era Evangelion" continuó en la década de 2000 con animes de mechas inspirados en Evangelion como RahXephon (2002) y Zegapain (2006); RahXephon también tenía como objetivo ayudar a revivir los diseños de mechas al estilo de los años 70. La cantidad de producciones de anime comenzó a disminuir después de alcanzar su punto máximo en 2006 debido a formas alternativas de entretenimiento, menores ingresos por publicidad y otras razones, y TV Tokyo siguió siendo uno de los únicos canales que transmitían programas de anime. Aun así, el anime

comenzó a ingresar a los hogares estadounidenses como nunca antes, y los fanáticos pudieron tener en sus manos los originales en japonés del anime que vieron, gracias a Internet.

El género de los robots reales (incluidas las franquicias Gundam y Macross), que había declinado durante la década de 1990, revivió a principios de la década de 2000 con el éxito de programas como Mobile Suit Gundam SEED (2002), Eureka Seven (2005), Code Geass: Lelouch of the Rebellion (2006), Mobile Suit Gundam 00 (2007) y Macross Frontier (2008).

El resurgimiento del género de los superrobots al estilo de la década de 1970 comenzó con GaoGaiGar en 1997 y continuó hasta la década de 2000, con varios remakes de series clásicas como Getter Robo y Dancougar, así como títulos originales creados en el molde de los superrobots como Godannar y Gurren Lagann. Gurren Lagann en particular combinó el género de los superrobots con elementos de los programas de robots reales de la década de 1980, así como de los programas "post-Evangelion" de la década de 1990. Gurren Lagann recibió los premios a la "mejor producción televisiva" y al "mejor diseño de personajes" en la Feria Internacional de Anime de Tokyo en 2008. Esto culminó con el lanzamiento de Shin Mazinger en 2009, una reedición completa de la primera serie de súper robots, Mazinger Z.

Un movimiento artístico iniciado por Takashi Murakami que combinaba la cultura pop japonesa con el arte posmoderno llamado Superflat comenzó en esta época. Murakami afirma que el movimiento es un análisis de la cultura japonesa de posguerra a través de los ojos de la subcultura otaku. Su deseo también es deshacerse de las categorías de arte "alto" y "bajo" creando un continuo plano, de ahí el término "superflat". Sus exhibiciones de arte han ganado popularidad en el extranjero y han influenciado a un puñado de creadores de anime, particularmente a los de Studio 4 °C.

La tendencia del anime experimental nocturno popularizada por Serial Experiments Lain también continuó en la década de 2000 con anime experimental como Boogiepop Phantom (2000), Texhnolyze (2003), Elfen Lied (2004), Paranoia Agent (2004), Gantz (2004) y Ergo Proxy (2006). Elfen Lied en particular se emitió en la cadena premium subsidiaria AT-X, lo que le permitió al director Mamoru Kanbe traspasar los límites de la violencia, la desnudez y los temas de la historia, así como emplear elementos artísticos únicos como obras de arte inspiradas en el pintor austriaco Gustav Klimt.

Antes del auge masivo de empresas como Funimation y Adult Swim, ver o incluso obtener anime en los Estados Unidos era bastante difícil ya que el valor de mercado y el interés en los estados eran bastante bajos y muchas empresas de radiodifusión no se molestaban en emitir los programas. Esto se debió a una serie de factores, uno de los cuales fue traducir el programa. En la actualidad, tenemos animes doblados con voces en inglés, lo que facilita su lectura para el público occidental. Sin embargo, a principios de los 90, cuando el anime estaba empezando a popularizarse, no estaba disponible. Muchos fanáticos del género traducían el programa ellos mismos y lo publicaban en línea para que otros lo vieran. Esta tendencia continuaría hasta el 2 de septiembre de 2001. Fue entonces cuando el programa Cowboy Bebop se emitió por primera vez en la cadena de televisión Adult Swim y fue el primer anime en transmitirse en vivo por televisión. El programa fue un éxito instantáneo, el único problema fue que el horario de emisión era tarde y de noche, lo que significa que la audiencia estaba sujeta a un pequeño número de personas.

Además de estas tendencias experimentales, la década de 2000 también se caracterizó por un aumento del arte de estilo moe y el diseño de personajes bishōjo y bishōnen. Hubo una creciente presencia y popularidad de géneros como el romance, el harén y los fragmentos de la vida real.

El anime basado en novelas eroge y visuales aumentó su popularidad en la década de 2000, basándose en una tendencia iniciada a fines de la década de 1990 con obras como Sentimental Journey (1998) y To Heart (1999). Algunos ejemplos de estas obras incluyen Green Green (2003), SHUFFLE! (2006), Kanon (2002 y 2006), Fate/Stay Night (2006), Higurashi no Naku Koro ni (2006), Ef: A Tale of Memories (2007), True Tears (2008) y Clannad (2008 y 2009).

Muchos programas han sido adaptados de manga y novelas ligeras, incluidos títulos populares como Yu-Gi-Oh! (2000), Inuyasha (2000), Naruto y su serie secuela Naruto Shippuden (2002 y 2007), Fullmetal Alchemist y su adaptación fiel al manga Fullmetal Alchemist: Brotherhood (2003 y 2009), Monster (2004), Bleach (2004), Rozen Maiden (2005), Aria the Animation (2005), Shakugan no Shana (2005), Pani Poni Dash! (2005), Death Note (2006), Mushishi (2006), Sola (2007), The Melancholy of Haruhi Suzumiya (2006), Lucky Star (2007), Toradora! (2008), K-On!

(2009), Bakemonogatari (2009) y Fairy Tail (2009); estos programas suelen durar varios años y lograr grandes bases de fans. Sin embargo, se siguen produciendo títulos de anime originales con el mismo éxito.

La década de 2000 marcó una tendencia de énfasis en la subcultura otaku. Una crítica notable de esta subcultura otaku se encuentra en el anime de 2006 Welcome to the N.H.K., que presenta a un protagonista hikikomori (socialmente retraído) y explora los efectos y consecuencias de varias subculturas japonesas, como otaku, lolicon, suicidio en Internet, juegos multijugador masivos en línea y marketing multinivel.

En contraste con el fenómeno mencionado anteriormente, también ha habido más producciones de anime nocturno para una audiencia no otaku. El primer esfuerzo concentrado provino del bloque Noitamina de Fuji TV. El horario de 30 minutos de los jueves a última hora se creó para mostrar producciones para mujeres jóvenes en edad universitaria, un grupo demográfico que ve muy poco anime. La primera producción Honey and Clover fue un éxito particular, alcanzando un índice de audiencia de TV del 5% en Kantou, muy alto para el anime nocturno. El bloque se ha estado emitiendo ininterrumpidamente desde abril de 2005 y ha dado lugar a muchas producciones de éxito únicas en el mercado del anime moderno.

Ha habido resurgimientos de dibujos animados estadounidenses como Transformers, que generó cuatro nuevas series: Transformers: Car Robots en 2000, Transformers: Micron Legend en 2003, Transformers: Superlink en 2004 y Transformers: Galaxy Force en 2005. Además, se produjo una adaptación al anime de la serie G.I Joe titulada G.I. Joe: Sigma 6.

El resurgimiento de series de anime anteriores se vio en las formas de Fist of the North Star: The Legends of the True Savior (2006) y Dragon Ball Z Kai (2009). Las series posteriores también comenzaron a recibir resurgimientos a fines de la década de 2000 y principios de la de 2010, como la tetralogía Rebuild of Evangelion de Studio Khara (2007-2021) y las nuevas adaptaciones del manga Appleseed XIII de Masamune Shirow (2011) y Ghost in the Shell: Arise (2013-2016).

La década también marcó el renacimiento de largometrajes de anime de alto presupuesto, como Millennium Actress (2001), Metropolis (2001), Appleseed (2001), Paprika (2006), y la más cara de todas fue Steamboy (2004), cuya producción costó 26 millones de dólares. Satoshi Kon se estableció junto a Otomo y Oshii como uno de los principales directores de películas de anime, antes de su prematura muerte a la edad de 46 años. Otros directores de cine más jóvenes, como Mamoru Hosoda, director de La chica que saltaba a través del tiempo (2006) y Summer Wars (2009), también comenzaron a alcanzar prominencia.

Durante esta década, las películas de anime fueron nominadas y ganaron importantes premios cinematográficos internacionales por primera vez en la historia de la industria. En 2002, El viaje de Chihiro, una producción de Studio Ghibli dirigida por Hayao Miyazaki, ganó el Oso de Oro en el Festival Internacional de Cine de Berlín y en 2003, en la 75.ª edición de los Premios Óscar, ganó el Premio Óscar a la Mejor Película de Animación. Fue la primera película no estadounidense en ganar el premio y es una de las dos únicas que lo han hecho. También se ha convertido en la película de anime más taquillera, con una taquilla mundial de 274 millones de dólares.

Tras el lanzamiento del bloque de programación Toonami en Cartoon Network en los Estados Unidos en marzo de 1997, el anime experimentó un gran aumento en el mercado norteamericano. Animes aptos para niños como Pokémon, Yu-Gi-Oh!, Digimon, Doraemon, Bakugan, Beyblade, Sonic X y la adaptación de One Piece de 4Kids Entertainment han recibido distintos niveles de éxito. Esta era también vio el auge de la animación influenciada por el anime, en particular Avatar: la leyenda de Aang y su secuela La leyenda de Korra, Megas XLR, Código Lyoko, Ben 10, Chaotic, Samurai Jack, The Boondocks, RWBY y Teen Titans. Como tal, el anime se afianzó aún más en los hogares estadounidenses con el lanzamiento de Adult Swim por Cartoon Network en 2001, dirigido a aquellos en la "multitud de intercambio de OVA y cintas", con un nuevo fandom formándose. Sin embargo, este fandom era exclusivo y elitista y se esperaba que los recién llegados supieran cómo usar IRC, algo de japonés básico, etc.

En el Festival de Cine de Cannes de 2004, Ghost in the Shell 2: Innocence, dirigida por Mamoru Oshii, compitió por la Palma de Oro y en 2006, en la 78.ª edición de los Premios Óscar, El castillo ambulante, otra película producida por Studio Ghibli y dirigida por Hayao Miyazaki, fue nominada a Mejor Película de Animación. 5 centímetros por segundo, dirigida por Makoto Shinkai, ganó el premio inaugural Asia Pacific Screen Award a Mejor Película de Animación en 2007 y, hasta ahora, las películas de anime han sido nominadas para el premio todos los años.

En 2004, se emitieron más de doscientos programas en televisión.

En 2006, los graduados de la Universidad de California, Berkeley lanzaron Crunchyroll en 2006, convirtiéndose en el primer "servicio de transmisión de anime", un modelo utilizado más tarde por Netflix, Funimation y Amazon.com a finales de la década de 2010.

Title
A.LI.CE
One Piece: The Movie
Doraemon: A Grandmother's Recollections
Digimon: The Movie
Doraemon: Nobita and the Legend of the Sun King
Detective Conan: Captured in Her Eyes
Crayon Shin-chan: Jungle That Invites Storm
Jin-Roh: The Wolf Brigade
Escaflowne
Pokemon Movie 03: Kesshoutou no Teiou Entei
Cardcaptor Sakura Movie 2: The Sealed Card
The Boy Who Saw the Wind
Vampire Hunter D: Bloodlust
Reign: The Conqueror
Ah! My Goddess: The Movie
Blood: The Last Vampire
Rokumon Tengai Mon Colle Knights Movie: Densetsu no Fire Dragon
Popee the Performer
Boogiepop Phantom
Mon Colle Knights
Candidate for Goddess
Carried by the Wind: Tsukikage Ran
The Super Milk-chan Show
Mushrambo
Miami Guns
Mighty Cat Masked Niyander
Ojamajo Doremi Sharp
UFO Baby
Monster Rancher
Digimon Adventure 02
Hero Hero-kun
Gate Keepers
Platinumhugen Ordian
Doki Doki Densetsu Mahōjin Guru Guru
Saiyūki
Time Bokan 2000: Kaitou Kiramekiman
Transformers: Robots in Disguise
Hidamari no Ki
Sakura Wars
Boys Be...
Inspector Fabre

Banner of the Stars
Taro the Space Alien
Yu-Gi-Oh! Duel Monsters
Love Hina
Ceres, Celestial Legend
NieA_7
Medabots Spirits
Hamtaro
Strange Dawn
Brigadoon: Marin & Melan
Hand Maid May
Dinozaurs: The Series
Descendants of Darkness
Vandread
Gravitation
Gear Fighter Dendoh
Hajime no Ippo
Argento Soma
Sci-fi Harry
Legendary Gambler Tetsuya
Shin Megami Tensei: Devil Children
Baby Felix
Invincible King Tri-Zenon
Inuyasha
Android Kikaider: The Animation
Ghost Stories
Hiwou War Chronicles
Dotto! Koni-chan
Initial D: Third Stage
One Piece: Nejimaki-jima no Daibouken
Doraemon: Nobita and the Winged Braves
Crayon Shin-chan: The Storm Called: The Adult Empire Strikes Back
Detective Conan: Countdown to Heaven
Metropolis
Final Fantasy: The Spirits Within
Pokémon 4Ever
Digimon Tamers: Battle of Adventurers
Spirited Away
Princess Arete
Millennium Actress
Saiyuki: Requiem
Inochi no Chikyuu: Dioxin no Natsu
Cowboy Bebop: The Movie
Inuyasha the Movie: Affections Touching Across Time
Sakura Wars: The Movie

Zoids: New Century
Beyblade
Tales of Eternia The Animation
The Daichis: Earth's Defense Family
Baki the Grappler
Earth Maiden Arjuna
Sadamitsu the Destroyer
Motto! Ojamajo Doremi
Salaryman Kintaro
Dr. Rin ni Kiitemite!
Kidou Tenshi Angelic Layer
Cosmic Baton Girl Comet-san☆
Super GALS! Kotobuki Ran
Digimon Tamers
Comic Party
Mahou Senshi Louie
Jungle wa Itsumo Hare nochi Guu
Star Ocean EX
Shin Shirayuki-hime Densetsu Prétear
SoulTaker
Sister Princess
Geneshaft
Haja Kyosei G Dangaiou
Noir
Dennou Boukenki Webdiver
Gyoten Ningen Batseelor
You're Under Arrest: Fast & Furious
Zone of the Enders
Project ARMS
Galaxy Angel
Legend of the Condor Hero
Steel Angel Kurumi 2
Hanaukyo Maid Team
Go! Go! Itsutsugo Land
PaRappa the Rapper
BASToF Syndrome
Shingu: Secret of the Stellar Wars
Offside
Chance Triangle Session
Uniminipet
I My Me! Strawberry Eggs
Shaman King
s.CRY.ed
Fruits Basket
Magical Nyan Nyan Taruto

Cosmo Warrior Zero
Nono-chan
Seikai no Senki II
Grappler Baki: Saidai Tournament-hen
Samurai Girl Real Bout High School
Cubix
Captain Kuppa
Shiawase Sou no Okojo-san
Kaze no Yojimbo
Final Fantasy: Unlimited
Chicchana Yukitsukai Sugar
X
Otogi Story Tenshi no Shippo
Vandread: The Second Stage
Babel II: Beyond Infinity
Najica Dengeki Sakusen
Geisters: Fractions of the Earth
Kirby: Right Back at Ya!
Project ARMS: The 2nd Chapter
Mahoromatic: Automatic Maiden
Gekitou! Crush Gear Turbo
Captain Tsubasa: Road to 2002
Hikaru no Go
Tennis no Oujisama
Hellsing
Kokoro Toshokan
Kasumin
Vampiyan Kids
Groove Adventure Rave
Cyborg 009: The Cyborg Soldier
Turn A Gundam I: Earth Light
Turn A Gundam II: Moonlight Butterfly
One Piece: Chopper Kingdom of Strange Animal Island
Digimon Tamers: Runaway Locomon
Doraemon: Nobita in the Robot Kingdom
A Tree of Palme
Patlabor Movie 3: WXIII
Crayon Shin-chan: The Storm Called: The Battle of the Warring States
eX-Driver the Movie
Detective Conan: The Phantom of Baker Street
Armitage III: Dual-Matrix
Pokémon Heroes
The Cat Returns
Beyblade: Fierce Battle
Millennium Actress

Tamala 2010: A Punk Cat in Space
Blue Gender: The Warrior
Inuyasha: The Castle Beyond the Looking Glass
Secret of Cerulean Sand
Panyo Panyo Di Gi Charat
Beyblade V-Force
Mirage of Blaze
Full Metal Panic!
Ultimate Muscle
Please Teacher!
Nana Seven of Seven
Aquarian Age: Sign for Evolution
RahXephon
Kanon
Genma Wars
Useless Witch Doremi Kaboom!
Galaxy Angel Z
Kick Off 2002
Rockman.EXE
Gun Frontier
Psychic Academy
Happy☆Lesson
Tokyo Underground
Tenchi Muyou! GXP
Chobits
Rizelmine
.hack//Sign
Magical☆Shopping Arcade Abenobashi
Daigunder
Forza! Hidemaru
Mirmo Zibang!
Searching for the Full Moon
Tokyo Mew Mew
Lightning Super Express Hikarian
Cheeky Angel
Digimon Frontier
Pita Ten
Azumanga Daioh The Animation
The Twelve Kingdoms
Ai Yori Aoshi
My Family
Whistle!
Jing: King of Bandits
She, The Ultimate Weapon

Samurai Deeper Kyo
G-On Riders
Witch Hunter Robin
UFO Princess Valkyrie
Fortune Dogs
Ground Defense Force! Mao-chan
Shrine of the Morning Mist
Dragon Drive
Princess Tutu
Maou Dante
Overman King Gainer
Hungry Heart: Wild Striker
Mahoromatic ~Something More Beautiful~
Petite Princess Yucie
Monkey Typhoon
Ghost in the Shell: Stand Alone Complex
Spiral: The Bond of Reasoning
Hanada Shōnen-shi
Heat Guy J
Bomberman Jetters
Naruto
Sister Princess: Re Pure
Mobile Suit Gundam SEED
GetBackers
Galaxy Angel 3
Super Heavy God Gravion
Kiddy Grade
Haibane Renmei
Diary of a Fishing Fool
Piano: The Melody of a Young Girl's Heart
Pokemon Advanced Generation
Knight Hunters Eternity
One Piece: Dead End Adventure
Crayon Shin-chan: The Storm Called: Yakiniku Road of Honor
Detective Conan: Crossroad in the Ancient Capital
RahXephon: Pluralitas Concentio
Pokémon: Jirachi Wish Maker
Ougon no Hou: El Cantare no Rekishikan
Tokyo Godfathers
Fuyu no Hi
Interstella 5555: The 5tory of the 5ecret 5tar 5ystem
InuYasha the Movie: Swords of an Honorable Ruler
Kochira Katsushikaku Kameari Kouenmae Hashutsujo: UFO Shuurai! Tornado Daisakusen!!
Lime-iro Senkitan
Stratos 4

Mr. Stain on Junk Alley
Beyblade G-Revolution
MØUSE
Wolf's Rain
Licensed by Royalty
Machine Robo Rescue
Nanaka 6/17
.hack//Legend Of The Twilight
Someday's Dreamers
Transformers Armada
Crush Gear Nitro
Ashita no Nadja
Gunparade March
Tenshi no Shippo Chu!
Kappamaki
E's Otherwise
Air Master
Bouken Yuuki Pluster World
Kaleido Star
Uchuu no Stellvia
D.N.Angel
Mugen Senki Portriss
Mermaid Melody: Pichi Pichi Pitch
Zentrix
Mousou Kagaku Series: Wandaba Style
Mythical Detective Loki Ragnarok
Firestorm
Astro Boy
Zatch Bell!
Human Crossing
Sonic X
Di Gi Charat Nyo
Dear Boys
Croket!
Last Exile
Kino's Journey
Scrapped Princess
Kasumin (Temporada 3)
Wonder Bebil-kun
Narue no Sekai
Ninja Scroll: The Series
Tantei Gakuen Q
Gad Guard
Texhnolyze
Umeyon Ekisu

Submarine Super 99
Saint Beast: Seijuu Kourin-hen
Ultra Maniac
Cinderella Boy
Divergence Eve
Happy Lesson Advance
Da Capo
Takahashi Rumiko Gekijou
Shadow Star Narutaru
Green Green
Sumeba Miyako no Cosmos-sou Suttoko Taisen Dokkoida
Onegai Twins
Popotan
Ikkitousen
Full Metal Panic? Fumoffu
R.O.D the TV (Read Or Die)
IGPX: Immortal Grand Prix
Papuwa
Midnight Horror School
Shinkon Gattai Godannar!!
Saiyuki Reload
Yami to Boushi to Hon no Tabibito
Avenger
Gilgamesh
Cromartie High School
Battle Programmer Shirase
UFO Princess Valkyrie 2: Juunigatsu no Yasoukyoku
Binzume Yousei
Rockman.EXE Axess
Planetes
Fullmetal Alchemist
Kyougoku Natsuhiko: Kousetsu Hyaku Monogatari
Kimi ga Nozomu Eien
Ginga Tetsudou Monogatari
Takahashi Rumiko Gekijou Ningyo no Mori
PopoloCrois
F-Zero: Falcon Densetsu
Gungrave
Peace Maker Kurogane
Gunslinger Girl
Shingetsutan Tsukihime
Ai Yori Aoshi: Enishi
Maburaho
Mujin Wakusei Survive
Futatsu no Spica

Bobobo-bo Bo-bobo
Chrno Crusade
Dead Leaves
Nitaboh
Ghost in the Shell 2: Innocence
One Piece: The Cursed Holy Sword
Appleseed
Crayon Shin-chan: Fierceness That Invites Storm! The Kasukabe Boys of the Evening Sun
Detective Conan: Magician of the Silver Sky
Steamboy
Mind Game
Yu-Gi-Oh!: The Movie
Naruto the Movie: Ninja Clash in the Land of Snow
Howl's Moving Castle
The Place Promised in Our Early Days
Blade of the Phantom Master
InuYasha The Movie 4: Fire on the Mystic Island
Koukaku Kidoutai: Stand Alone Complex 2nd GIG
Divergence Eve 2: Misaki Chronicles
Mezzo DSA
Gokusen
SD Gundam Force
Jubei-chan 2: The Counterattack of Siberia Yagyu
Maria Watches Over Us
Area 88
Gravion Zwei
Yumeria
Transformers: Energon
Monkey Turn
Burn Up Scramble
Chou Henshin Cosprayers
Daphne in the Brilliant Blue
Diamond Daydreams
Futari wa Pretty Cure
Kaiketsu Zorori
Paranoia Agent
Yugo the Negotiator
Hit wo Nerae!
Hi no Tori
Massugu ni Ikou. (Temporada 2)
Kenran Butou Sai: The Mars Daybreak
Koi Kaze
Kono Minikuku mo Utsukushii Sekai
Tenjho Tenge
Saiyuki Gunlock

Mermaid Melody Pichi Pichi Pitch Pure
Sgt. Frog
Aishiteruze Baby
Kyou kara Maou!
Dan Doh!!
Midori Days
Legendz: Yomigaeru Ryuuou Densetsu
The Marshmallow Times
Hanaukyou Maid-tai: La Verite
Get Ride! AMDriver
Sensei no Ojikan: Dokidoki School Hours
Mutsu Enmei Ryuu Gaiden: Shura no Toki
Shinkon Gattai Godannar!! (Temporada 2)
Madlax
Monster
Ragnarok: The Animation
Burst Angel
Melody of Oblivion
Kinnikuman II Sei: Ultimate Muscle
Tetsujin 28-go
Tweeny Witches
Pugyuru
Gantz
Initial D Fourth Stage
Love ❤Love?
Samurai Champloo
Samurai 7
Kurau Phantom Memory
Hani Hani: Operation Sanctuary
Wind: A Breath of Heart
Monkey Turn V
Maria-sama ga Miteru: Haru
Agatha Christie's Great Detectives Poirot and Marple
Girls Bravo
Fafner in the Azure
Otogizoushi
Galaxy Angel X
Ninin ga Shinobuden
DearS
Elfen Lied
Monkey Punch: Manga Katsudou Daishashin
Sweet Valerian
Space Symphony Maetel
Gantz 2nd Stage
Fuujin Monogatari

Curry no Kuni no Coburoux
Bouken Ou Beet
My-HiME
Kakyuusei 2: Hitomi no Naka no Shōjo-tachi
Kannazuki no Miko
To Heart: Remember My Memories
Rockman.EXE Stream
Viewtiful Joe
Uta Kata
W~Wish
Magical Girl Lyrical Nanoha
Zoids Fuzors
Ton-Ton Atta to Niigata no Mukashibanashi
Final Approach
Samurai Gun
Ryuusei Sentai Musumet
Kappa no Kaikata
School Rumble
Tsukuyomi: Moon Phase
Fantastic Children
Bleach
Desert Punk
Gankutsuou
Yu-Gi-Oh! GX
Ring ni Kakero 1
Harukanaru Toki no Naka de: Hachiyou Shou
Tactics
Beck: Mongolian Chop Squad
Futakoi
Zipang
Rozen Maiden
Gundam SEED Destiny
Genshiken
Black Jack
Yakitate!! Japan
Grenadier: The Beautiful Warrior
Legend of DUO
Gakuen Alice
Ginyuu Mokushiroku Meine Liebe
Major S1
Onmyou Taisenki
Kimagure Robot
Digital Monster X-Evolution
Hurdle
The Prince of Tennis: A Gift from Atobe

The Prince of Tennis: Two Samurais, The First Game
Air
Kino's Journey: Life Goes On
One Piece: Baron Omatsuri and the Secret Island
Duel Masters: Curse of the Death Phoenix
Rockman. EXE: The Program of Light and Darkness
The Old Crocodile
Detective Conan: Strategy Above the Depths
Futari wa Pretty Cure: Max Heart Movie
Crayon Shin-chan: The Legend Called Buri Buri 3 Minutes Charge
Mobile Suit Zeta Gundam: A New Translation – Heir to the Stars
Tomorrow Will Be a Brighter Day
Go! Anpanman: Happy's Big Adventure
Kahei's Ocean
Pokémon: Lucario and the Mystery of Mew
Fullmetal Alchemist: The Movie – Conqueror of Shamballa
Naruto the Movie: Legend of the Stone of Gelel
Zatch Bell: Attack of Mechavulcan
Tsubasa RESERVoir CHRoNiCLE the Movie: The Princess in the Birdcage Kingdom
xxxHOLiC the Movie: A Midsummer Night's Dream
The Glass Rabbit
Nagasaki 1945 ~ The Angelus Bells
Final Fantasy VII: Advent Children
Pretty Cure MaxHeart The 2nd Movie: Friends of the Snow-Laden Sky
In the Night of the Storm
Mushiking: The Road to the Greatest Champion
Black Jack: The Two Doctors Of Darkness
Magical Canan
Lime-iro Ryuukitan X
Starship Operators
Jinki: Extend
Xenosaga: The Animation
Negima!
Air
The World of Golden Eggs
Ah! My Goddess
Transformers Galaxy Force
Peach Girl
Gallery Fake
Suki na Mono wa Suki Dakara Shou ga Nai!!
Witch Village Story
Ultimate Girls
Mahoraba ~Heartful Days
Damekko Doubutsu
Girls Bravo: Second Temporada

Shin Chou Kyou Ryo: Condor Hero II
Buzzer Beater
Futari wa Precure: Max Heart
Masuda Kousuke Gekijou Gag Manga Biyori
Koi Koi 7
Twin Princess of Wonder Planet
MÄR
Onegai My Melody
Izumo: Flash of a Brave Sword
Emma – A Victorian Romance
The Law of Ueki
Taiko Drum Master
Comic Party Revolution
Elemental Gelade
Aquarion
Mushiking: The Guardians of the Forest
Eyeshield 21
Strawberry 100%
Glass Mask
Loveless
Futakoi Alternative
Best Student Council
Speed Grapher
He Is My Master
Tsubasa Chronicle
Zoids: Genesis
King of Braves GaoGaiGar Final Grand Glorious Gathering
Basilisk
Honey and Clover
Eureka Seven
Doraemon
Trinity Blood
New Legend of the Heroes of the Warring Nations – The Ten Sanada Brave Soldiers
Absolute Boy
The Snow Queen
Patalliro Saiyuuki!
Kamichu!
Ah My Buddha
Sugar Sugar Rune
My Wife is a High School Girl
Moeyo Ken TV
D.C.S.S: Da Capo Second Temporada
Paniponi Dash!
Oku-sama wa Mahō Shōjo: Bewitched Agnes
Gun Sword

Play Ball
Akahori's Heretical Hour Love Game
Suzuka
Tide-Line Blue
Shuffle!
Petopeto-san
Full Metal Panic! The Second Raid
Ichigo Mashimaro
Oden-kun
Guyver: The Bioboosted Armor
G.I. Joe: Sigma 6
Rockman.EXE Beast
Idaten Jump
Magical Girl Lyrical Nanoha A's
Canvas 2
Happy Seven: The TV Manga
To heart 2
Gunparade Orchestra
Card Wang: Mix Master
Angel Heart
Animal Lane
Capeta
Cluster Edge
Akagi
Hell Girl
Aria the Animation
IGPX: Immortal Grand Prix
Shakugan no Shana: Temporada I
Bouken Ou Beet Excellion
Black Cat
My-Otome
Solty Rei
Blood+
Ginban Kaleidoscope
Fighting Beauty Wulong
Lamune
Noein: to your other self
Paradise Kiss
Rozen Maiden: Traumend
Mushishi
Dae Jang Geum: Jang Geum's Dream
Karin
Ginga Legend Weed
Gaiking: Legend of Daiku-Maryu
D.I.C.E.

Major S2
Minami no Shima no Chiisana Hikouki Birdy
Origin: Spirits of the Past
Mobile Suit Zeta Gundam: A New Translation III – Love Is the Pulse of the Stars
One Piece: The Giant Mechanical Soldier of Karakuri Castle
Kaiketsu Zorori
Fist of the North Star: Raoh Side Story Junai Arc
Sergeant Frog Movie
Tachigui – The Amazing Lives of the Fast Food Grifters
Yonna in the Solitary Fortress
Crayon Shin-chan: The Legend Called: Dance! Amigo!
Detective Conan: The Private Eyes' Requiem
The Celestial Railroad
Aachi and Ssipak
Brave Story
The Girl Who Leapt Through Time
Tales from Earthsea
Naruto the Movie: Guardians of the Crescent Moon Kingdom
Paprika
Digimon Savers: Ultimate Power! Activate Burst Mode!!
Pretty Cure Splash Star Tic-Tac Crisis Hanging by a Thin Thread!
Bleach: Memories of Nobody
Tekkonkinkreet
Magikano
Ah My Buddha (temporada 2)
Eternal Alice
Humanoid Monster Bem
Rakugo Tennyo Oyui
Kinnikuman II Sei: Ultimate Muscle 2
Lemon Angel Project
Fate/stay night
Wan Wan Celeb Soreyuke! Tetsunoshin
Guardian Ninja Mamoru
Tactical Roar
Yomigaeru Sora – Rescue Wings
Crash B-Daman
Play Ball 2nd
Nerima Daikon Brothers
Kashimashi: Girl Meets Girl
Hanbun no Tsuki ga Noboru Sora
Ayakashi: Samurai Horror Tales
Meine Liebe: Wieder
Rec
Binchō-tan
Futari wa Pretty Cure Splash Star

Papillon Rose: The New Temporada
Ergo Proxy
Ballad of a Shinigami
Gakuen Heaven
Hula Kappa
Twin Princesses of the Wonder Planet
Gargoyle of Yoshinaga House
Soul Link
Akubi Girl
Fighting Beauty Wulong Rebirth
Digimon Data Squad
Kiba
Onegai My Melody: Kuru Kuru Shuffle
The Melancholy of Haruhi Suzumiya
Aria the Natural
School Rumble: 2nd Semester
BakéGyamon
High School Girls
Renkin 3-kyū Magical? Pokān
Simoun
Strawberry Panic!
Utawarerumono
Gin Tama
Makai Senki Disgaea
Ray the Animation
Glass Fleet
Air Gear
Higurashi When They Cry
Love Get Chu
Ouran High School Host Club
Spider Riders
Nana
Trotting Hamtaro Hai!
Ring ni Kakero 1 Episode: The Pacific War
Eagle Talon
Princess Princess
Yoshimune
Witchblade
.hack//Roots
Inukami!
Iron Kid
Zegapain
Ah! My Goddess: Flights of Fancy
xxxHolic
Kirarin Revolution

The Good Witch Of The West
Rockman.EXE Beast+
The Story of Saiunkoku
Black Lagoon
Yume Tsukai
Himawari!
Musashi Gundoh
Black Jack 21
Shinseiki Duel Masters Flash
Sasami: Magical Girls Club
Hime-sama Goyōjin
Jyu-Oh-Sei
The Third: Aoi Hitomi no Shōjo
Tokko
Tsubasa Chronicle (temporada 2)
Kamisama Kazoku
Kishin Hōkō Demonbane
IGPX: Immortal Grand Prix (Temporada 2)
Night Head Genesis
Binbō Shimai Monogatari
Honey and Clover II
Otogi-Jūshi Akazukin
Powerpuff Girls Z
Tsuyokiss Cool×Sweet
Mamotte! Lollipop
Project Blue Earth SOS
Le Chevalier D'Eon
The Familiar of Zero
Coyote Ragtime Show
We Were There
Muteki Kanban Musume
Government Crime Investigation Agent Zaizen Jotaro
Koi suru Tenshi Angelique
Tona-Gura!
Welcome to the N.H.K.
Chocotto Sister
Innocent Venus
Masuda Kousuke Gekijou Gag Manga Biyori 2
Kemonozume
Hanoka
Black Blood Brothers
Silk Road Shōnen Yuuto
Pucca
Oban Star-Racers
Galaxy Angel Rune

Marginal Prince
La Corda d'Oro: Primo Passo
Black Lagoon: The Second Barrage
Lovely Idol
Pumpkin Scissors
Tokimeki Memorial Only Love
D.Gray-man
Red Garden
Ghost Hunt
Negima!?
Shōnen Onmyōji
The Wallflower
Death Note
Yoake Mae yori Ruriiro na
Sasami Magical Girls Club 2
Fist of the Blue Sky
Buso Renkin
The Galaxy Railways: Crossroads to Eternity
Super Robot Wars Original Generation: Divine Wars
Artificial Insect KABUTO BORG Victory by Victory
009-1
Gift: Eternal Rainbow
Gin'iro no Olynssis
Happiness!
Living for the Day After Tomorrow
Kanon
Sumomomo Momomo
Mamoru-kun ni Megami no Shukufuku o!
Code Geass: Lelouch of the Rebellion
Kujibiki Unbalance
Ghost Slayers Ayashi
Hell Girl: Two Mirrors
Pururun! Shizuku-chan
Mega Man Star Force
Reborn!
Otome wa Boku ni Koishiteru
Kenichi: The Mightiest Disciple
Hataraki Man
Bartender
Happy Lucky Bikkuriman
Kekkaishi
Strain: Strategic Armored Infantry
Tokyo Tribes
Highlander: The Search for Vengeance
JoJo's Bizarre Adventure: Phantom Blood

5 Centimeters per Second
One Piece: Episode of Alabasta - The Desert Princess and the Pirates
Doraemon: Nobita's New Great Adventure into the Underworld
Chō Gekijōban Keroro Gunsō 2: Shinkai no Princess de Arimasu!
Fashionable Witches Love and Berry: Magic of Happiness
Tetsujin 28-gou: Hakuchuu no Zangetsu
Japan, Our Homeland
Crayon Shin-chan: Fierceness That Invites Storm! The Singing Buttocks Bomb
Detective Conan: Jolly Roger in the Deep Azure
Inukami! The Movie
Kino no Tabi: The Beautiful World - Byouki no Kuni - For You
Shakugan no Shana: The Movie
Fist of the North Star: Raoh Side Story Fierce Fighting Arc
Shin SOS Dai Tokyo Tankentai
Kiddy Grade: Maelstrom
Pokémon: The Rise of Darkrai
The Piano Forest
Naruto Shippuden the Movie
Vexille
Evangelion: 1.0 You Are (Not) Alone
Clannad Movie
Aquarion: Ippatsu Gyakuten-hen
Sword of the Stranger
Appleseed Ex Machina
Afro Samurai the Movie
Yes! Precure 5 Movie: Kagami no Kuni no Miracle Daibouken!
The Garden of Sinners: Overlooking View
.hack//G.U. Trilogy
Bleach: The DiamondDust Rebellion
Nezumi Monogatari - George to Gerald no Bōken
The Garden of Sinners: A Study in Murder - Part 1
Shattered Angels
Saint October
Koi suru Tenshi Angelique: Kagayaki no Ashita
Major (Temporada 3)
Himawari!!
Les Misérables: Shōjo Cosette
Gakuen Utopia Manabi Straight!
Master of Epic: The Animation Age
Shuffle! Memories
Hidamari Sketch
Venus Versus Virus
Nodame Cantabile
Getsumento Heiki Mina
Tokyo Majin

GR: Giant Robo
Yes! PreCure 5
Reideen
Jūsō Kikō Dancouga Nova
Naruto: Shippuden
Rocket Girls
Ikki Tousen: Dragon Destiny
Moonlight Mile
Hitohira
Gurren Lagann
Onegai My Melody Sukkiri♪
Hayate the Combat Butler
GeGeGe no Kitarō
Magical Girl Lyrical Nanoha Strikers
Heroic Age
My Bride is a Mermaid
El Cazador de la Bruja
Idolmaster: Xenoglossia
Sugarbunnies
Toka Gettan: The Moonlight Lady Returns
Shinkyoku Sōkai Polyphonica
Kono Aozora ni Yakusoku o
Saint Beast: Kouin Jojishi Tenshi Tan
Sisters of Wellber
Engage Planet Kiss Dum
Oh! Edo Rocket
Over Drive
Claymore
Kotetsushin Jeeg
Romeo × Juliet
Kishin Taisen Gigantic Formula
Nagasarete Airantō
Bakugan Battle Brawlers
Darker than Black
Kamichama Karin
Kōtetsu Sangokushi
Shining Tears X Wind
Sola
Toward the Terra
Kaze no Shōjo Emily
Love Com
Moribito: Guardian of the Spirit
The Story of Saiunkoku (temporada 2)
Blue Dragon
Lucky Star

Bokurano
Kaze no Stigma
Big Windup!
Princess Resurrection
Spider Riders
Eikoku Koi Monogatari Emma: Molders-hen
Skull Man
Tai Chi Chasers
Afro Samurai
Dennō Coil
Devil May Cry: The Animated Series
Wangan Midnight
Tetsuko no Tabi
Nanatsuiro Drops
Zombie-Loan
Code-E
Dōjin Work
Buzzer Beater (temporada 2)
Kenkō Zenrakei Suieibu Umishō
School Days
Happy Happy Clover
Mushi-Uta
Higurashi When They Cry: Kai
Sky Girls
Potemayo
Sayonara, Zetsubou-Sensei
Moetan
The Familiar of Zero: Knight of the Twin Moons
Mononoke
Shigurui
Tokyo Majin (temporada 2)
Baccano!
Moonlight Mile (temporada 2)
Da Capo II
Sketchbook: Full Color's
Bamboo Blade
Blue Drop: Tenshitachi no Gikyoku
Myself; Yourself
Night Wizard!
Mokke
Fantastic Detective Labyrinth
Neuro: Supernatural Detective
Kaiji: Ultimate Survivor
Dragonaut: The Resonance
Good Luck! Ninomiya-kun

Clannad
Shakugan no Shana Second
You're Under Arrest: Full Throttle
Duel Masters Zero
Mobile Suit Gundam 00
Shugo Chara!
Ef: A Tale of Memories
KimiKiss: Pure Rouge
MapleStory
Pururun! Shizuku-chan Aha
Hatara Kizzu Maihamu Gumi
Prism Ark
Minami-ke
Rental Magica
Hero Tales
Genshiken 2
Moyasimon: Tales of Agriculture
Kodomo no Jikan
Shion no Ō
Ghost Hound
Shooting Star Rockman Tribe
Ayakashi
The Garden of Sinners: Remaining Sense of Pain
Keroro Gunso the Super Movie 3: Keroro vs. Keroro Great Sky Duel
One Piece: Episode of Chopper Plus - Bloom in the Winter, Miracle Sakura
Crayon Shin-chan: The Storm Called: The Hero of Kinpoko
Detective Conan: Full Score of Fear
The Garden of Sinners: The Hollow Shrine
Himitsukessha Taka no Tsume: Watashi wo Aishita Kuro Oolong-Cha
Pokémon: Giratina and the Sky Warrior
Ponyo
Naruto Shippuden: Bonds
The Sky Crawlers
The Garden of Sinners: Paradox Spiral
Gurren Lagann: Childhood's End
Fist of the North Star: Legend of Kenshiro
Genius Party Beyond
Biohazard: Degeneration
Hells
Yes! Precure 5 GoGo! Movie: Okashi no Kuni no Happy Birthday
Ice
Bleach: Fade to Black
Major: Yuujou no Winning Shot
The Garden of Sinners: Oblivion Recording
Sisters of Wellber Zwei

Rosario + Vampire
H2O: Footprints in the Sand
Hatenkō Yūgi
Major S4
Persona: Trinity Soul
Shigofumi: Letters from the Departed
They Are My Noble Masters
True Tears
(Zoku) Sayonara, Zetsubou-Sensei
Porphy no Nagai Tabi
Minami-ke: Okawari
Aria the Origination
Gunslinger Girl: Il Teatrino
Noramimi
Spice and Wolf
Kitarō of the Graveyard
Moegaku ★5
Yatterman
Yes PreCure 5 GoGo!
Mnemosyne
Bus Gamer
Chi's Sweet Home
Sugarbunnies: Chocolat!
Yu-Gi-Oh! 5D's
Allison & Lillia
Kyo Kara Maoh! (temporada 3)
Kure-nai
xxxHolic: Kei
Macross Frontier
To Love-Ru
Kanokon
The Tower of Druaga: The Aegis of Uruk
Amatsuki
Itazura na Kiss
Penguin no Mondai
Blue Dragon: Trials of the Seven Shadows
Duel Masters Cross
Kamen no Maid Guy
Da Capo II: Second Temporada
Blassreiter
Code Geass: Lelouch of the Rebellion R2
Net Ghost PiPoPa
Onegai My Melody Kirara ☆
Zettai Karen Children

Neo Angelique Abyss
Our Home's Fox Deity.
Special A
Nabari no Ou
Soul Eater
Hakken Taiken Daisuki! Shimajirō
Vampire Knight
Monochrome Factor
Glass Maiden
Real Drive
Top Secret: The Revelation
Junjo Romantica
Library War
Kaiba
The Diary of a Crazed Family
Golgo 13
Legend of the Condor Hero III
The Daughter of 20 Faces
RoboDz Kazagumo Hen
Ikki Tousen: Great Guardians
Telepathy Shōjo Ran
Ultraviolet: Code 044
Sekirei
Slayers Revolution
Someday's Dreamers: Summer Skies
Antique Bakery
Strike Witches
Hidamari Sketch × 365
Birdy the Mighty: Decode
Yakushiji Ryōko no Kaiki Jikenbo
The Familiar of Zero: Rondo of Princesses
Neo Angelique Abyss: Second Age
Mission-E
Natsume's Book of Friends
World Destruction
Koihime Musō
Haruka Nogizaka's Secret
Blade of the Immortal
Battle Spirits: Shōnen Toppa Bashin
Mach Girl
The Earl and the Fairy
Hyakko
Rosario + Vampire Capu2
Shikabane Hime: Aka
Casshern Sins

Toradora!
Akaneiro ni Somaru Saka
Yozakura Quartet
Legends of the Dark King: A Fist of the North Star Story
Linebarrels of Iron
Black Butler
Clannad After Story
Tales of the Abyss
Astro Fighter Sunred
Kannagi
Hell Girl: Three Vessels
Shugo Chara!! Doki—
Kemeko Deluxe!
A Certain Magical Index
Mobile Suit Gundam 00 (temporada 2)
Live On Cardliver Kakeru
Inazuma Eleven
Ga-Rei: Zero
Macademi Wasshoi!
Kyō no Go no Ni
Skip Beat!
Ef: A Tale of Melodies
Kurozuka
Vampire Knight Guilty
Mōryō no Hako
Stitch!
One Outs
Chaos;Head
Tytania
Nodame Cantabile: Paris-Hen
Junjo Romantica (temporada 2)
Michiko & Hatchin
Pleasant Goat and Big Big Wolf: The Super Snail Adventure
Soukou Kihei Votoms: Pailsen Files Movie
Afro Samurai: Resurrection
Chocolate Underground the Movie
Doraemon: The Record of Nobita's Spaceblazer
Keroro Gunso the Super Movie 4: Gekishin Dragon Warriors
Kara no Kyoukai Remix: Gate of Seventh Heaven
Precure All Stars Movie DX: Minna Tomodachi ☆Kiseki no Zenin Daishuugou!
Detective Conan: The Raven Chaser
Crayon Shin-chan: Roar! Kasukabe Animal Kingdom
Munto Movie
Gurren Lagann: The Lights in the Sky are Stars
Eureka Seven: Pocketful of Rainbows

Baton
Pattenlai! ~A Water Story of the Southern Islands~!
First Squad: The Moment of Truth
Musashi: The Dream of the Last Samurai
The Asylum Session
Pokémon: Arceus and the Jewel of Life
Evangelion: 2.0 You Can (Not) Advance
Cencoroll
Naruto Shippuden the Movie: The Will of Fire
Summer Wars
The Garden of Sinners: A Study in Murder – Part 2
Redline
Mai-Mai Miracle
Oblivion Island: Haruka and the Magic Mirror
Symphony in August
Yona Yona Penguin
Duel Masters: Lunatic God Saga
Eden of The East Compilation: Air Communication; Higashi no Eden Recap
Tales of Vesperia: The First Strike
King of Thorn
Tailenders
The Rebirth of Buddha
Fresh Pretty Cure!: The Kingdom of Toys has Lots of Secrets!?
Macross Frontier: The False Songstress
Eden of The East: The King of Eden
One Piece Film: Strong World
Space Battleship Yamato Resurrection
Professor Layton and the Eternal Diva
Corpse Princess: Kuro
Maria Watches Over Us Temporada 4
Maria Holic
Akikan!
White Album
Minami-ke: Okaeri
Viper's Creed
Natsume's Book of Friends Temporada 2
The Girl Who Leapt Through Space
Hajime no Ippo: New Challenger
Samurai Harem
The Tower of Druaga: The Sword of Uruk
Kurokami: The Animation
Birdy the Mighty: Decode (temporada 2)
Major S5
The Beast Player Erin
Koukaku no Regios

Examurai Sengoku
Rideback
Slayers Evolution-R
Sora o Miageru Shōjo no Hitomi ni Utsuru Sekai
Genji Monogatari Sennenki
Fresh PreCure!
Chi's New Address
Cookin' Idol Ai! Mai! Main!
Marie & Gali
Mainichi Kaasan
Queen's Blade: The Exiled Virgin
Sengoku Basara: Samurai Kings
Asura Cryin'
K-On!
Pandora Hearts
Phantom: Requiem for the Phantom
Basquash!
Higepiyo
Hayate the Combat Butler!!
Mazinger Edition Z: The Impact!
Slap-up Party: Arad Senki
Gokujō!! Mecha Mote Iinchō
Shinkyoku Sōkai Polyphonica Crimson S
Guin Saga
Valkyria Chronicles
Kon'nichiwa Anne: Before Green Gables
Hanasakeru Seishōnen
Beyblade: Metal Fusion
Cross Game
Jewelpet
Fullmetal Alchemist: Brotherhood
Dragon Ball Z Kai
Tayutama: Kiss on my Deity
Natsu no Arashi!
Shangri-La
Saki
Tears to Tiara
07-Ghost
Sugarbunnies: Fleur
Sōten Kōro
Ristorante Paradiso
Eden of The East
First Love Limited
The Melancholy of Haruhi Suzumiya
Weiß Survive

Fight Ippatsu! Jūden-chan!!
Umi Monogatari
Sweet Blue Flowers
Umineko When They Cry
Taishō Baseball Girls
Needless
Bakemonogatari
Canaan
Element Hunters
(Zan) Sayonara, Zetsubou-Sensei
Kuruneko
Princess Lover!
Kanamemo
GA Geijutsuka Art Design Class
Sora no Manimani
Spice and Wolf II
Tokyo Magnitude 8.0
Modern Magic Made Simple
Battle Spirits: Shōnen Gekiha Dan
Queen's Blade: Inheritor of the Throne
Asura Cryin' (temporada 2)
Kämpfer
Nyan Koi!
Tatakau Shisho: The Book of Bantorra
The Sacred Blacksmith
Student Council's Discretion
White Album (temporada 2)
A Certain Scientific Railgun
Astro Fighter Sunred (Temporada 2)
Shugo Chara! Party!
Tegami Bachi
Inuyasha: The Final Act
Yumeiro Patissiere
Shin Koihime Musō
Heaven's Lost Property
Miracle Train: Ōedo-sen e Yōkoso
Natsu no Arashi! Akinai-chū
Anyamaru Tantei Kiruminzuu
Haruka Nogizaka's Secret Purezza
Kobato
11eyes: Tsumi to Batsu to Aganai no Shōjo
Kimi ni Todoke
Whispered Words
Darker than Black: Gemini of the Meteor
Aoi Bungaku Series

Tamagotchi!
Fairy Tail
Kaidan Restaurant
Stitch! The Mischievous Alien's Great Adventure
Kūchū Buranko
Kiddy Girl-and
Winter Sonata
Weiß Survive R
Hipira-kun

En mayo de 2012, el bloque de programación Toonami en los Estados Unidos fue relanzado como un bloque de acción orientado al público adulto nocturno en Adult Swim, trayendo más anime popular sin cortes a una audiencia más amplia en la televisión por cable. Además de transmitir o retransmitir anime doblado lanzado anteriormente, el bloque (así como el propio Adult Swim) ha supervisado el estreno mundial de lanzamientos doblados en inglés de varios animes, incluidos, entre otros: Durarara!! (2010), Deadman Wonderland (2011), Hunter x Hunter (2011), Sword Art Online (2012), JoJo's Bizarre Adventure (2012), Attack on Titan (2013), Kill la Kill (2013), Space Dandy (2014), Akame ga Kill! (2014), Parasyte -la máxima- (2014), One-Punch Man (2015), Dragon Ball Super (2015), My Hero Academia (2016), Boruto: Naruto Next Generations (2017) y Demon Slayer: Kimetsu no Yaiba (2019).

El 1 de septiembre de 2013, Hayao Miyazaki anunció que El viento se levanta (2013) sería su última película, y el 3 de agosto de 2014, se anunció que Studio Ghibli estaba "deteniendo temporalmente la producción" después del lanzamiento de Cuando Marnie estuvo allí (2014), lo que corrobora aún más la finalidad del retiro de Miyazaki. Las decepcionantes ventas de la película de regreso de Isao Takahata, El cuento de la princesa Kaguya (2013), también se han citado como un factor. Varios miembros destacados del personal, incluido el productor Yoshiaki Nishimura y el director Hiromasa Yonebayashi, se fueron para formar su propio Studio Ponoc, que se estrenó con Mary and the Witch's Flower (2017). Posteriormente, tanto Ghibli como Miyazaki volvieron a la producción para la película de 2023 The Boy and the Heron, mientras que Takahata murió el 5 de abril de 2018 de cáncer de pulmón.

Varias empresas internacionales de distribución de anime, como ADV Films, Bandai Entertainment y Geneon Entertainment, cerraron debido a los bajos ingresos, y sus activos se dividieron en nuevas empresas como Sentai Filmworks o se entregaron a otras empresas.

En 2011, Puella Magi Madoka Magica se emitió en Japón. El anime fue un cambio del anime de chicas mágicas normal, ya que este anime contenía temas más oscuros, complejos y sangrientos de lo que normalmente tendría el anime mágico. El anime tuvo una gran recepción por parte de los críticos, ya que Andy Hanley de Anime Network del Reino Unido lo calificó con un 10 sobre 10 por su contenido emocional y su banda sonora evocadora.

Tanto Attack on Titan como The Wind Rises reflejan un debate nacional en torno a la reinterpretación del Artículo 9 de la Constitución de Japón, con el pacifismo de Miyazaki en la película siendo criticado por la derecha política, mientras que Attack on Titan ha sido acusado de promover el militarismo por personas de los países asiáticos vecinos, a pesar de que su intención es mostrar los aspectos inquietantes y desesperados del conflicto. El género del anime mecha (así como las películas japonesas de kaiju) recibió un homenaje occidental con la película de 2013 Pacific Rim dirigida por Guillermo del Toro.

Los servicios de transmisión occidentales como Netflix y Amazon Prime Video se están involucrando cada vez más en la producción y concesión de licencias de anime para los mercados internacionales.

En 2015, se emitió un récord de trescientas cuarenta series de anime en televisión.

Título
Fate/stay night: Unlimited Blade Works
Magical Girl Lyrical Nanoha: The Movie 1st
Yu-Gi-Oh!: Bonds Beyond Time
The Disappearance of Haruhi Suzumiya
Welcome to the Space Show

Título
Keroro Gunso the Super Movie: Creation! Ultimate Keroro, Wonder Space-Time Island
Doraemon: Nobita's Great Battle of the Mermaid King
Time of Eve: The Movie
Eden of The East: Paradise Lost
Pretty Cure All Stars DX2: Kibō no Hikari— Rainbow Jewel o Mamore!
Trigun: Badlands Rumble
Crayon Shin-chan: Super-Dimension! The Storm Called My Bride
Detective Conan: The Lost Ship in the Sky
Gintama: The Movie
Book Girl
Junod
Planzet
Broken Blade
Hetalia Axis Powers: Paint it, White
Broken Blade 2
Pokémon: Zoroark: Master of Illusions
Anne of Green Gables: Road to Green Gables
Arrietty
Young Alive!: iPS Cells for a New Future
Hutch the Honeybee
Naruto Shippuden the Movie: The Lost Tower
Colorful
Metal Fight Beyblade vs the Sun: Sol Blaze, the Scorching Hot Invader
Loups=Garous
Kowarekake no Orgel
Mobile Suit Gundam 00 the Movie: A Wakening of the Trailblazer
Broken Blade 3
Mardock Scramble: The First Compression
Broken Blade 4
Heart Catch Pretty Cure! The Movie: Fashion Show in Paris!
Bleach: Hell Verse
Inazuma Eleven: Saikyō Gundan Ōga Shūrai
Fafner: Heaven and Earth
Cobra the Animation
Chu-Bra!!
Ladies versus Butlers!
Sound of the Sky
Gyagu Manga Biyori+
Omamori Himari
Baka and Test
Dance in the Vampire Bund
Hidamari Sketch × Hoshimittsu
Ōkami Kakushi

Título
Durarara!!
Kaitou Reinya
Unko-san: Tsuiteru Hito ni Shika Mienai Yousei Junjou Ha
The Qwaser of Stigmata
Hanamaru Kindergarten
Keshikasu-kun
Nodame Cantabile: Finale
Katanagatari
HeartCatch PreCure!
Bakugan Battle Brawlers: New Vestroia
Doubutsu Kankyou Kaigi
Marie & Gali ver. 2.0
Ikki Tousen: Xtreme Xecutor
Shin Koihime Musō: Otome Tairan
Hanakappa
Ketsuinu
Heroman
Ring ni Kakero 1: Kage Dou-hen
B Gata H Kei
Maid Sama!
Ōkiku Furikabutte: Natsu no Taikai-hen
Demon King Daimao
Angel Beats!
Major (Temporada 6)
SD Gundam Sangokuden Brave Battle Warriors
Duel Masters Cross Shock
Penguin no Mondai MAX
Jewelpet Twinkle
Gokujō! Mecha Mote Iinchō Second Collection
Hakuōki
Working!!
Giant Killing
Beyblade: Metal Masters
Lilpri
Kissxsis
Arakawa Under the Bridge
Shimajirou Hesoka
Mayoi Neko Overrun!
Night Raid 1931
K-On!!
Rainbow: Nisha Rokubō no Shichinin
The Betrayal Knows My Name
House of Five Leaves

Título
The Tatami Galaxy
Okami-san and Her Seven Companions
Black Butler (temporada 2)
The Legend of the Legendary Heroes
Amagami SS
Shukufuku no Campanella
Mitsudomoe
Seitokai Yakuindomo
Sekirei: Pure Engagement
Highschool of the Dead
Tono to Issho: Ippunkan Gekijou
Occult Academy
Nura: Rise of the Yokai Clan
Digimon Fusion
Stitch: Temporada 3
Strike Witches 2
Shiki
Asobi ni Iku yo!
Sengoku Basara II
Scan2Go
Kkoma Bus Tayo
Hyakka Ryōran Samurai Girls
Battle Spirits: Brave
Pokemon Best Wishes!
Iron Man
Heaven's Lost Property: Forte
MM!
Panty & Stocking with Garterbelt
Bakuman
Super Robot Wars Original Generation: The Inspector
Oreimo
Psychic Detective Yakumo
Yumeiro Patissiere SP Professional
Tegami Bachi Reverse
Star Driver
Miyanishi Tatsuya Gekijō: Omae Umasō da na
Hakuouki: Hekketsuroku
Yosuga no Sora
*Arakawa Under the Bridge *2*
Squid Girl
Otome Yōkai Zakuro
Motto To Love-Ru
Tantei Opera Milky Holmes

Título
The World God Only Knows
Togainu no Chi
And Yet the Town Moves
A Certain Magical Index II
Fortune Arterial: Akai Yakusoku
Princess Jellyfish
Shin-Men
Haiyore! Nyaruko: Remember My Mr. Lovecraft
Broken Blade 5
Shouwa Monogatari
Macross Frontier the Movie: The Wings of Goodbye
Bannō Yasai Ninninman
Doraemon: Nobita and the New Steel Troops—Winged Angels
Kizuna Ichigeki
O-jii-san no Lamp
Tansuwarashi
Gekijō-ban Anime Nintama Rantaro Ninjutsu Gakuen Zenin Shutsudō! no Dan
One Piece 3D: Strawhat Chase
Pretty Cure All Stars DX3: Deliver the Future! The Rainbow-Colored Flower That Connects the World
Toriko 3D: Kaimaku Gourmet Adventure!!
Broken Blade 6
Ghost in the Shell Stand Alone Complex - Solid State Society 3D
Xi AVANT
Detective Conan: Quarter of Silence
Crayon Shin-chan: Fierceness That Invites Storm! Operation Golden Spy
Legend of the Millennium Dragon
Tōfu Kozō
Children Who Chase Lost Voices
Muybridge's Strings
Buddha: The Great Departure
Sengoku Basara - Samurai Kings: The Last Party
Treasure Hunting
The Tibetan Dog
Appleseed XIII: Tartaros
Towanoquon
Heaven's Lost Property the Movie: The Angeloid of Clockwork
Fullmetal Alchemist: The Sacred Star of Milos
Go! Anpanman: Rescue! Kokorin and the Star of Miracles
From Up On Poppy Hill
Pokémon the Movie: Black - Victini and Reshiram
Pokémon the Movie: White - Victini and Zekrom
Tekken: Blood Vengeance
Alice in the Country of Hearts: Wonderful Wonder World

Título
Naruto the Movie: Blood Prison
Hayate the Combat Butler! Heaven Is a Place on Earth
Magister Negi Magi: Anime Final
Mardock Scramble: The Second Combustion
The Prince of Tennis: Eikoku-shiki Teikyū-jō Kessen!
Hotarubi no Mori e
The Princess and the Pilot
Hal's Flute
Appleseed XIII: Ouranos
Gyo
Sakura no Ondo
Suite PreCure: Take it back! The Miraculous Melody that Connects Hearts!
Scryed Alteration I Tao
Un-Go episode:0 Inga chapter
One Piece 3D Gekisō! Trap Coaster
K-On! Movie
Friends: Mononoke Shima no Naki
Inazuma Eleven GO: Kyūkyoku no Kizuna Griffon
Rio - Rainbow Gate!
Wolverine
Infinite Stratos
Dream Eater Merry
Puella Magi Madoka Magica
Freezing
Gosick
Cardfight!! Vanguard
Mitsudomoe Zouryouchuu!
I Don't Like My Big Brother At All!!
Beelzebub
Dragon Crisis!
Is This a Zombie?
Level E
Kimi ni Todoke 2nd Temporada
DD Fist of the North Star
Fractale
Wandering Son
Suite Pretty Cure
Little Battlers eXperience
Shiawase Haitatsu Taneko
X-Men
Dog Days
Duel Masters Victory
Penguin no Mondai DX?

Título
Tiger & Bunny
Digimon Fusion
Hanasaku Iroha - Blossoms for Tomorrow
Nichijou - My Ordinary Life
Suzy's Zoo: A Day with Witzy
Bakugan Battle Brawlers: Gundalian Invaders
Beyblade: Metal Fury
Toriko
We Without Wings - Under the Innocent Sky
Shouwa Monogatari
Fireball Charming
Fujilog
Gintama'
Tono to Issho: Gantai no Yabō
Battle Girls: Time Paradox
Steins;Gate
Kaiji: Against All Rules
Spellbound! Magical Princess Lilpri
A Thirty-Year Old's Health and Physical Education
47 Todoufuken
Hyouge Mono
Sket Dance
A-Channel
Ghastly Prince Enma Burning Up
Maria†Holic Alive
Softenni! the Animation
HenSemi
You're Being Summoned, Azazel
Sekai Ichi Hatsukoi - The World's Greatest First Love
Jewelpet Sunshine
Pretty Rhythm Aurora Dream
Ring ni Kakero 1: Sekai Taikai-hen
Astarotte's Toy
A Bridge to the Starry Skies
Yu-Gi-Oh! Zexal
The Qwaser of Stigmata II
The World God Only Knows II
Pū-Neko
Weekly Shimakō
Genki!! Ekoda-chan
Honto ni Atta! Reibai-Sensei
Shiodome Cable TV
Anohana: The Flower We Saw That Day
– The Money of Soul and Possibility Control

Título
Aria the Scarlet Ammo
Ground Control to Psychoelectric Girl
Deadman Wonderland
Blue Exorcist
Ohayou Ninja-tai Gatchaman
Moshidora
Inazuma Eleven GO
Kayoe! Chugaku
Inumarudashi
At that time Mr. Shimakoh moved!
Double-J
Blade
Ro-Kyu-Bu ~ Fast Break!
Monster Hunter Diary: Felyne Village on the Edge G
Heaven's Memo Pad
Sacred Seven
Uta no Prince Sama
Nura: Rise of the Yokai Clan - Demon Capital
Croisée in a Foreign Labyrinth The Animation
Twin Angel: Twinkle Paradise
Yuruyuri: Happy Go Lily
Natsume's Book of Friends Temporada 3
Nyanpire The Animation
Kamisama Dolls
Morita-san wa Mukuchi
Bunny Drop
No. 6
Baka and Test - Summon the Beasts 2
Blood-C
Mayo Chiki!
Penguindrum
The Idolmaster
A Dark Rabbit Has Seven Lives
The Everyday Tales of a Cat God
R-15
Magic Breast Secret Sword Scroll
The Mystic Archives of Dantalian
Battle Spirits: Heroes
The Squid Girl 2
C³ - CubexCursedxCurious
Wagnaria!! 2
Bakuman. 2
Majikoi: Oh! Samurai Girls
Fate/Zero

Título
Horizon in the Middle of Nowhere
Fujilog 2nd Temporada
Digimon Fusion
Phi-Brain - Puzzle of God
B-Daman Crossfire
Hunter × Hunter
Tamayura - Hitotose
You and Me.
Sengoku Paradise Kiwami
Maken-Ki!
Mashiroiro Symphony: The Color of Lovers
Morita-san wa Mukuchi. 2
Chihayafuru
Haganai: I don't have many friends
Persona 4 The Animation
Sekai Ichi Hatsukoi - World's Greatest First Love 2
Shakugan no Shana: Temporada III
Ben-To
The Future Diary
Mobile Suit Gundam AGE
Chibi Devi!
gdgd Fairies
Un-Go
Guilty Crown
Last Exile: Fam, the Silver Wing
Tobidase! Dokan-kun
High Score
Magic Tree House
Sacred Seven: Wings of the Silver Moon
.hack//The Movie: Sekai no Mukou ni
Berserk: The Golden Age Arc I - The Egg of the King
Dragon Age: Dawn of the Seeker
Doraemon: Nobita to Kiseki no Shima - Animal Adventure
s.CRY.ed Alteration II: Quan
Precure All Stars Movie New Stage: Mirai no Tomodachi
Strike Witches: The Movie
Crayon Shin-chan: Arashi wo Yobu! Ora to Uchuu no Princess
Detective Conan: The Eleventh Striker
A Letter to Momo
Rainbow Fireflies
Blood-C: The Last Dark
Combustible
Possessions

Título
Persona 4 the Animation: The Factor of Hope
Library Wars: The Wings of Revolution
Berserk: The Golden Age Arc II - The Battle for Doldrey
Anpanman: Revive Banana Island!
Sore Ike! Anpanman: Rhythm de Teasobi - Anpanman to Fushigi na Parasol
The Life of Budori Gusuko
Magical Girl Lyrical Nanoha: The Movie 2nd A's
Pokémon: Kyurem VS. The Sword of Justice
Pokémon: Meloetta's Moonlight Serenade
Code Geass: Akito the Exiled - The Wyvern Arrives
Starship Troopers: Invasion
Uchuu Kyoudai: Itten no Hikari
Wolf Children
Naruto Shippuden: Road to Ninja
Jewelpet Movie: Sweets Dance Princess
Onegai My Melody: Yuu & Ai
Fairy Tail the Movie: The Phoenix Priestess
After School Midnighters
Gintama: Yorinuki Gintama-san on Theater 2D
Biohazard: Damnation
Tiger & Bunny Movie 1
Asura
Mardock Scramble: The Third Exhaust
Puella Magi Madoka Magica the Movie Part 1: Beginnings
The Mystical Laws
Puella Magi Madoka Magica the Movie Part 2: Eternal
Psychic School Wars
Fusé: Memoirs of a Huntress
Macross FB7: Ore no Uta wo Kike!
009 Re:Cyborg
Smile Precure! Movie: Ehon no Naka wa Minna Chiguhagu!
Gothicmade: Hana no Utame
Evangelion: 3.0 You Can (Not) Redo
Mass Effect: Paragon Lost
Anpanman ga Umareta Hi
Inazuma Eleven Go vs. Danball Senki W Movie
One Piece Film: Z
Kaiketsu Zorori Da-Da-Da-Daibouken!
Blue Exorcist: The Movie
Natsume's Book of Friends Temporada 4
Detective Opera Milky Holmes 2
The Prince of Tennis II
High School DxD

Título
Recorder and Randsell
Amagami SS+ plus
Kill Me Baby
Symphogear
The Familiar of Zero F
The Knight in the Area
Nisemonogatari
Brave 10
Lagrange: The Flower of Rin-ne
Bodacious Space Pirates
Poyopoyo Kansatsu Nikki
Aquarion Evol
Another
Daily Lives of High School Boys
Waiting in the Summer
Listen to Me, Girls. I Am Your Father!
Inu X Boku Secret Service
LBX: Little Battlers eXperience Temporada 2
Gokujo.: Gokurakuin Joshikou Ryou Monogatari
Black Rock Shooter
Smile PreCure!
Ozma
Victory Kickoff!!
Hiiro no Kakera: The Tamayori Princess Saga
Shiba Inuko-san
Space Brothers
Saint Seiya Omega
Folktales from Japan
Nukko.
Paboo & Mojies
Gon
Panda no Taputapu
Queen's Blade Rebellion
You and Me 2
Yurumates 3D
Zetman
Gakkatsu!
Zumomo to Nupepe
Naruto Spin-Off: Rock Lee & His Ninja Pals
Recorder and Randsell Re
Arashi no Yoru ni: Himitsu no Tomodachi
Here Comes the Black Witch!!
Is This a Zombie? of the Dead

Título
Medaka Box
Lupin the Third: The Woman Called Fujiko Mine
Polar Bear Cafe
Himitsukessha Taka no Tsume NEO
A Summer-Colored Miracle
Place to Place
Sankarea: Undying Love
Sengoku Collection
Magical Journey: Little Charo in Tohoku
Accel World
Baku Tech! Bakugan
Duel Masters Victory V
Jewelpet Kira Deco!
Penguin no Mondai POW
Pretty Rhythm: Dear My Future
Fate/Zero Temporada 2
Mysterious Girlfriend X
Kuroko's Basketball
Phi-Brain ~ Puzzle of God: The Orpheus Order
Beyblade: Shogun Steel
Cardfight!! Vanguard Asia Circuit
Dusk Maiden of Amnesia
Saki Episode of Side A
Nyaruko: Crawling with Love
Jormungand
Kids on the Slope
Tsuritama
Shining Hearts: Shiawase no Pan
Eureka Seven: AO
Inazuma Eleven Go: Chrono Stone
Hyouka
AKB0048
Ninja Hattori-kun (2012)
Kingdom
Pokémon: Black & White: Rival Destinies
La storia della Arcana Famiglia
Tari Tari
Humanity Has Declined
YuruYuri: Happy Go Lily ♪♪
Chitose Get You!!
Muv-Luv Alternative: Total Eclipse
Chōyaku Hyakunin isshu: Uta Koi
Yurumates 3D Plus

Título
Good Luck Girl!
Moyasimon Returns
Natsuyuki Rendezvous
Aesthetica of a Rogue Hero
So, I Can't Play H!
Campione!
Joshiraku
Love, Election and Chocolate
Nakaimo - My Sister Is Among Them!
Dog Days
Tanken Driland
Lagrange: The Flower of Rin-ne Temporada 2
Kokoro Connect
Horizon in the Middle of Nowhere (temporada 2)
Sword Art Online
The Ambition of Oda Nobuna
Hakuoki: Demon of the Fleeting Blossom - Dawn of the Shinsengumi
Maji de Otaku na English! Ribbon-chan: Eigo de Tatakau Mahou Shōjo
Battle Spirits: Sword Eyes
Tamagotchi! Yume Kira Dream
From the New World
Hiiro no Kakera: The Tamayori Princess Saga Temporada 2
Lychee Light Club
Kamisama Kiss
My Little Monster
Chōsoku Henkei Gyrozetter
Wooser's Hand-to-Mouth Life
Monsuno: World Master
Btooom!
Hayate the Combat Butler: Can't Take My Eyes Off You
Love, Chunibyo & Other Delusions
Gintama: Enchousen
Busou Shinki: Armored War Goddess
Hidamari Sketch × Honeycomb
OniAi
K
Blast of Tempest
Picchipichi Shizuku-chan
Haitai Nanafa
To Love-Ru Darkness
Bakuman. 3
JoJo's Bizarre Adventure
Little Busters!

Título
Code:Breaker
Teekyu
Say "I love you"
Bottom Biting Bug
Magi: The Labyrinth of Magic
B-Daman Fireblast
Yu-Gi-Oh! Zexal II
Ixion Saga DT
Aikatsu!
Girls und Panzer
The Pet Girl of Sakurasou
Jormungand: Perfect Order
Medaka Box Abnormal
Psycho-Pass
Robotics;Notes
Initial D Fifth Stage
Boku no Imōto wa "Ōsaka Okan"
Death Billiards
Little Witch Academia
Shimajirō to Fufu no Daibōken: Sukue! Nanairo no Hana
Dragon Ball Z: Battle of Gods
Hanasaku Iroha: The Movie – Home Sweet Home
Puella Magi Madoka Magica the Movie: Rebellion
Aura: Koga Maryuin's Last War
Persona 3 The Movie: #1 Spring of Birth
Mangirl!
Ai Mai Mi
Encouragement of Climb
Cuticle Detective Inaba
AKB0048 next stage
Da Capo III
Hakkenden: Eight Dogs of the East
Maoyu
Ishida & Asakura
Love Live!
Minami-ke: Tadaima
Oreshura
Senran Kagura
Amnesia
Bakumatsu Gijinden Roman
Unlimited Psychic Squad
Senyu
Silver Spoon (temporada 2)

Título
GJ Club
Tamako Market
Chihayafuru 2
Haganai NEXT
Kotoura-san
Problem Children Are Coming from Another World, Aren't They?
Sasami-san@Ganbaranai
Vividred Operation
Beast Saga
Cardfight!! Vanguard: Link Joker
DokiDoki! PreCure
Straight Title Robot Anime
Red Data Girl
DD Fist of the North Star
Karneval
Uta no Prince-sama Maji LOVE 2000%
Devil Survivor 2: The Animation
The Devil Is a Part-Timer!
Majestic Prince
The Severing Crime Edge
Samurai Bride
The Flowers of Evil
My Youth Romantic Comedy Is Wrong, As I Expected
Photo Kano
Baku Tech! Bakugan Gachi
Danchi Tomoo
Date A Live
Duel Masters Victory V3
Haitai Nanafa
Jewelpet Happiness
Leviathan: The Last Defense
Muromi-san
Pretty Rhythm: Rainbow Live
Tanken Driland: Sennen no Mahō
Attack on Titan
Gargantia on the Verdurous Planet
Ore no Imōto ga Konna ni Kawaii Wake ga Nai.
Yondemasuyo, Azazel-san Z
Haiyore! Nyaruko-san W
Hayate the Combat Butler: Cuties
Mushibugyo
Arata: The Legend
Sparrow's Hotel

Título
Yuyushiki
Aiura
A Certain Scientific Railgun S
Valvrave the Liberator
The "Hentai" Prince and the Stony Cat.
Kingdom (temporada 2)
Dog & Scissors
Brothers Conflict
Gifū Dōdō!! Kanetsugu to Keiji
Senyu (temporada 2)
Tamayura: More Aggressive
Chronicles of the Going Home Club
Danganronpa: The Animation
Free!
Rozen Maiden: Zurückspulen
Senki Zesshō Symphogear G
Stella Women's Academy, High School Division Class C³
Love Lab
Ro-Kyu-Bu! SS
Servant × Service
Day Break Illusion
Kin-iro Mosaic
Sunday Without God
Blood Lad
Devils and Realist
Teekyu (temporada 2)
The Eccentric Family
Fantasista Doll
Genshiken: Second Temporada
High School DxD New
Hakkenden: Eight Dogs of the East (temporada 2)
No Matter How I Look at It, It's You Guys' Fault I'm Not Popular!
Recorder to Randoseru Mi
The World God Only Knows: Goddesses
Gatchaman Crowds
Hyperdimension Neptunia: The Animation
Fate/kaleid liner Prisma Illya
Futari wa Milky Holmes
Super Seisyun Brothers
A Town Where You Live
Diabolik Lovers
Battle Spirits: Saikyou Ginga Ultimate Zero
Miss Monochrome

Título
Beyond the Boundary
Coppelion
Gaist Crusher
Kyōsōgiga
Ace of Diamond
Golden Time
Nagi-Asu: A Lull in the Sea
Outbreak Company
Strike the Blood
Freezing Vibration
Infinite Stratos 2
Kill la Kill
Hajime no Ippo: Rising
I Couldn't Become a Hero, So I Reluctantly Decided to Get a Job
Little Busters! Refrain
Log Horizon
Tesagure! Bukatsu-mono
Gingitsune
Kuroko's Basketball (temporada 2)
Magi: The Kingdom of Magic
Meganebu!
Phi Brain: Puzzle of God (temporada 3)
Walkure Romanze
Wanna Be the Strongest in the World
Teekyu (temporada 3)
White Album 2
Yozakura Quartet: Hana no Uta
Arpeggio of Blue Steel: Ars Nova
Gundam Build Fighters
Non Non Biyori
Unbreakable Machine-Doll
Yowamushi Pedal
BlazBlue Alter Memory
Tokyo Ravens
Galilei Donna
Noucome
Samurai Flamenco
Valvrave the Liberator (temporada 2)
Pupipō!
The Idolmaster Movie: Beyond the Brilliant Future!
Appleseed Alpha
Attack on Titan: Crimson Arrows
Crayon Shin-chan: Serious Battle! Robot Dad Strikes Back!

Título
Happiness Charge Pretty Cure The Movie! Ballerina of the Doll Kingdom
Cardfight!! Vanguard: The Movie
Gekijō-ban gdgd Yōseis tte Iu Eiga wa Dō kana…?
Shimajiro and the Whale's Song
Hakuoki: Demon of the Fleeting Blossom: Warrior Spirit of the Blue Sky
Harmonie
Inazuma Eleven: Chōjigen Dream Match
Konna Watashi-tachi ga Nariyuki de Heroine ni Natta Kekka www 'Narihero www'
Lupin the Third: Jigen's Gravestone
The Big First-Grader and the Small Second-Grader
Parol's Future Island
Black Nest -Chronus-
Santa Company
Spochan Battle -for the future-
Go! Anpanman: Apple Boy and the Wishes For Everyone
Space Brothers #0
Space Battleship Yamato 2199: Odyssey of the Celestial Ark
Space Battleship Yamato 2199: A Voyage to Remember
Yūto-kun ga Iku
Yowamushi Pedal Re:RIDE
Eagle Talon 7: Her Majesty's Joboob
Buddha 2: The Endless Journey
Tiger & Bunny: The Rising
Bodacious Space Pirates: Abyss of Hyperspace
Giovanni's Island
Doraemon: New Nobita's Great Demon—Peko and the Exploration Party of Five
Pretty Rhythm All Stars Selection Prism Show ☆Best Ten Movie
Pretty Cure All Stars New Stage 3: Eternal Friends
Sekai-ichi Hatsukoi: The Case of Takafumi Yokozawa
Detective Conan: Dimensional Sniper
Heaven's Lost Property Final: Eternal My Master
Tamako Love Story
Persona 3 The Movie: Chapter 2, Midsummer Knight's Dream
Saint Seiya: Legend of Sanctuary
K: Missing Kings
Pokémon the Movie: Diancie and the Cocoon of Destruction
When Marnie Was There
Stand by Me Doraemon
New Theatrical Movie Initial D Legend 1: Awakening
Expelled From Paradise
The Last: Naruto the Movie
Aikatsu! the Movie
Rowdy Sumo Wrestler Matsutaro!!
Ai Tenchi Muyo!

Título
Ai Mai Mi: Mousou Catastrophe
Aikatsu!
Atelier Escha & Logy: Alchemists of the Dusk Sky
Baby Gamba
Barakamon
BeyWarriors: BeyRaiderz
BeyWarriors: Cyborg
Black Butler: Book of Circus
Blade & Soul
Blade Dance of the Elementalers
Blue Spring Ride
BONJOUR Sweet Love Patisserie
Bottom Biting Bug
Broken Blade
Calimero
Cardfight!! Vanguard G
Cardfight!! Vanguard: Legion Mate
Carino Coni
La Corda d'Oro Blue Sky
CROSS ANGE Rondo of Angel and Dragon
Dragon Ball Z Kai: The Final Chapters
Dragon Collection
Dramatical Murder
Duel Masters VS
Fate/kaleid liner Prisma Illya 2wei!
The File of Young Kindaichi Returns
Francesca: Girls Be Ambitious
Free! Eternal Summer
The Fruit of Grisaia
Ganbare! Lulu Lolo - Tiny Twin Bears
Gigant Shooter Tsukasa
Glasslip
Go-Go Tamagotchi!
GraP & RodeO
Gundam Build Fighters Try
Gundam Reconguista in G
Hero Bank
Hi-sCool! Seha Girls
Secret Princess Himegoto
Secret Society Eagle Talon Extreme
I Can't Understand What My Husband Is Saying
Initial D: Final Stage
Insufficient Direction

Título
Invaders of the Rokujyōma!?
Jinsei - Life Consulting
Keroro
Konna Watashi-tachi ga Nariyuki de Heroine ni Natta Kekka www 'Narihero www'
KutsuDaru.
Lady Jewelpet
Locodol
M3: The Dark Metal
Lovely Movie: Lovely Muuuuuuuco! Temporada 2
Magic Kaito 1412
Magimoji Rurumo
Always! Super Radical Gag Family
Majin Bone
Marvel Disk Wars: The Avengers
Medamayaki no Kimi Itsu Tsubusu?
Me Itantei Rasukaru
Meshimase Lodoss-tō Senki Sorette Oishii no?
Minarai Diva
Mobile Suit Gundam-san
Momo Kyun Sword
Monthly Girls' Nozaki-kun
Mysterious Joker
Nandaka Velonica
Neko no Dayan
Ninjaboy Rintaro
Nyanpuku Nyaruma
Nobunaga Concerto
Ohenro
Oreca Battle
Orenchi no Furo Jijō
Persona 4: The Golden Animation
Pretty Rhythm All Star Selection
PriPara (Prism Paradise)
Rail Wars!
Re:_Hamatora
Samurai Jam -Bakumatsu Rock-
Selector Spread Wixoss
Sengoku Basara: End of Judgement
Shōnen Hollywood - Holly Stage for 49
Silver Spoon Temporada 2
Sin Strange Plus
Tokyo ESP
Tokyo Ghoul

Título
Tribe Cool Crew
Tsukimonogatari
Wasimo
When Supernatural Battles Became Commonplace
World Fool News
World Trigger
Yowamushi Pedal Grande Road
Yamishibai: Japanese Ghost Stories
Future Card Buddyfight
Recently, My Sister is Unusual
Seitokai Yakuindomo
Space Dandy
Buddy Complex
Everyone Assemble! Falcom Academy
Nobunaga the Fool
Nobunagun
Noragami
Saki: The Nationals
My Neighbor Seki: The Master of Killing Time
Witch Craft Works
D-Frag!
The Pilot's Love Song
Robot Girls Z
SoniAni: Super Sonico The Animation
Hamatora: The Animation
Wooser's Hand-to-Mouth Life: Awakening Arc
The Love Of New Wings
Love, Chunibyo & Other Delusions!: Heart Throb
Engaged to the Unidentified
Yōkai Watch
Hozuki's Coolheadedness
Magical Warfare
Onee-chan ga Kita
Pupa
Sakura Trick
Strange+
Z/X Ignition
Go! Go! 575
Wake Up, Girls!
No-Rin
Nisekoi: False Love
World Conquest Zvezda Plot
Tesagure! Bukatsu-mono Encore

Título
Wizard Barristers
Sugar Soldier
Inari Kon Kon
Maken-Ki! Two
HappinessCharge PreCure!
Romantica Clock
The Kawai Complex Guide to Manors and Hostel Behavior
Riddle Story of Devil
Selector Infected WIXOSS
JoJo's Bizarre Adventure: Stardust Crusaders
Mushishi: The Next Chapter
Dragonar Academy
Captain Earth
Fairy Tail (2014)
The Irregular at Magic High School
Daimidaler: Prince vs Penguin Empire
Kamigami no Asobi: Ludere deorum
Baby Steps
Brynhildr in the Darkness
Haikyū!!
If Her Flag Breaks
Love Live! School Idol Project 2
The World Is Still Beautiful
Yu-Gi-Oh! Arc-V
One Week Friends
The Comic Artist and His Assistants
Soul Eater Not!
Black Bullet
Magica Wars
Dai-Shogun: Great Revolution
No Game No Life
Chaika - The Coffin Princess
Is the Order a Rabbit?
Inugami-san to Nekoyama-san
Nanana's Buried Treasure
Ping Pong the Animation
Knights of Sidonia
Date A Live II
Mekakucity Actors
Argevollen
Sword Art Online II
Aldnoah.Zero
Sabagebu! -Survival Game Club!-

Título
Akame ga Kill!
Hanayamata
Encouragement of Climb 2
Love Stage!!
Terror in Resonance
Terra Formars
Denki-Gai
Lord Marksman and Vanadis
In Search of the Lost Future
Laughing Under the Clouds
Garo the Animation
Log Horizon 2
Fate/stay night: Unlimited Blade Works
Celestial Method
Wolf Girl & Black Prince
The Seven Deadly Sins
Gugure! Kokkuri-san
Rage of Bahamut: Genesis
Amagi Brilliant Park
Yona of the Dawn
Trinity Seven
Parasyte ~The Maxim~
A Good Librarian Like a Good Shepherd
Shirobako
Psycho-Pass 2
Your Lie in April
Gonna be the Twin-Tail!!
Ronja the Robber's Daughter
Girl Friend BETA
Yuki Yuna Is a Hero
Hanamonogatari
Ace of Diamond
Age 12
Alice in Borderland
Sister's Log - Moyako's Monologue That Won't Stop
Attack on Titan: No Regrets
Black Butler: Book of Murder
Brothers Conflict
Chain Chronicle
Hyperdimension Robo Meguru
Elite Jack!!
Fantasista Stella
Fastening Days

Título
Fate/kaleid liner Prisma Illya
Futari H - The One And Only Step Up Love Story
School of Monsters
Girls und Panzer: This Is the Real Anzio Battle!
GJ Club@
Hayate the Combat Butler!
Hozuki's Coolheadedness
Hybrid Child
Ikki Tousen: Extravaganza Epoch
Inui-san!
Japan Animator Expo
Jūza Engi Engetsu Sangokuden
Housekeeper Ita
A Town Where You Live
Love Stage!!
Magi: Adventure of Sinbad
The Disappearance of Conan Edogawa: The Worst Two Days in History
Mitsuwano
Mushibugyo
Mushishi Special: Sun-Eating Shade
Mushi-Shi -Next Passage- Special: Path of Thorns
Natsume's Book of Friends: Sometime on a Sunny Day
Natsume's Book of Friends: Nyanko-sensei & The First Errand
Nisekoi
Non Non Biyori
One Piece 3D2Y: Overcome Ace's Death! Luffy's Vow to his Friends
Paradise of Innocence
Paulette's Chair
Pokémon: Mega Evolution Special I
Pokémon: Mega Evolution Special II
The Prince of Tennis II OVA vs. Genius 10
Sunday Without God
Little Busters! EX
Noragami: Stray God
Extinct Device Girl: Amazing Twins
Sailor Moon Crystal
Terra Formars
No Matter How I Look at It, It's You Guys' Fault I'm Not Popular!
Riddle Story of Devil
Infinite Stratos 2: World Purge
Tales of Zestiria: Dawn of the Shepherd
Psycho-Pass: The Movie
Arpeggio of Blue Steel -Ars Nova DC-
The Case of Hana & Alice

Título
Knights of Sidonia
Doraemon: Nobita's Space Heroes
PriPara the Movie: Eeeeveryone, Assemble! Prism Tours
Shimajirō to Ōkina Ki
Beyond the Boundary: I'll Be Here – Past
Pretty Cure All Stars: Spring Carnival♪
Tamayura: Sotsugyō Shashin Dai-1-bu Me -Kizashi-
Le Labyrinthe de la Grisaia
Detective Conan: Sunflowers of Inferno
Crayon Shin-Chan: My Moving Story! Cactus Large Attack!
Dragon Ball Z: Resurrection 'F'
Beyond the Boundary: I'll Be Here – Future
Miss Hokusai
New Initial D the Movie
Tensai Bakavon: Yomigaeru Flanders no Inu
Typhoon Noruda
Yowamushi Pedal Re:ROAD
Love Live! The School Idol Movie
Kōkaku Kidōtai Shin Gekijōban
Attack on Titan Part II: Wings of Freedom
Haikyu!! the Movie: Ending and Beginning
Sinbad: Sora Tobu Hime to Himitsu no Shima
The Boy and the Beast
The Archdjinni of the Rings: Hoopa
Gekijōban Meiji Tokyo Renka: Yumihari no Serenade
Aikatsu! Music Award: Minna de Shō o MoraimaSHOW!
Date A Live: Mayuri Judgement
Hikawa Maru Monogatari
Yowamushi Pedal: The Movie
Tamayura: Sotsugyō Shashin Dai-2-bu -Hibiki-
The Anthem of the Heart
Haikyu!! the Movie: Winners and Losers
The Empire of Corpses
Arpeggio of Blue Steel -Ars Nova Cadenza-
Harmony
Digimon Adventure tri: Saikai
Tamayura: Sotsugyō Shashin Dai-3-bu -Akogare-
Chibi Maruko-chan: Italia Kara Kita Shōnen
Absolute Duo
Minna Atsumare! Falcom Gakuen SC
Tantei Kageki Milky Holmes TD
Kamisama Kiss
Yurikuma Arashi

Título
Cute High Earth Defense Club Love!
Kantai Collection
Miritari!
The Testament of Sister New Devil
Fafner in the Azure: Exodus
Saekano: How to Raise a Boring Girlfriend
Tokyo Ghoul vA
Unlimited Fafnir
Assassination Classroom
Gourmet Girl Graffiti
Death Parade
Dog Days''
Durarara!!×2
Kuroko's Basketball (temporada 3)
Shōnen Hollywood – Holly Stage for 50
The IDOLM@STER Cinderella Girls
The Rolling Girls
Maria the Virgin Witch
World Break: Aria of Curse for a Holy Swordsman
Samurai Warriors
Yatterman Night
Isuca
Go! Princess PreCure
Omakase! Miracle Cat-dan
Battle Spirits Burning Soul
I Can't Understand What My Husband Is Saying
My Teen Romantic Comedy SNAFU TOO!
Re-Kan!
Is It Wrong to Try to Pick Up Girls in a Dungeon?
Food Wars!: Shokugeki no Soma
Magical Girl Lyrical Nanoha ViVid
The Disappearance of Nagato Yuki-chan
Blood Blockade Battlefront
Gunslinger Stratos: The Animation
High School DxD BorN
Jewelpet: Magical Change
Plastic Memories
Rin-ne
Seraph of the End
Ultimate Otaku Teacher
Uta no Prince-sama: Maji Love Revolutions
Baby Steps (temporada 2)
Duel Masters Versus Revolution

Título
Hello!! Kin-iro Mosaic
Rainy Cocoa
Show by Rock!!
The Heroic Legend of Arslan
Ghost in the Shell: Arise
Ace of Diamond: Second Temporada
Mikagura School Suite
Teekyu (temporada 4)
Sound! Euphonium
Gintama°
My Love Story!!
Triage X
Etotama
Punch Line
Urawa no Usagi-chan
Wish Upon the Pleiades
Knights of Sidonia: Battle for Planet Nine
Nisekoi:
Future Card Buddyfight 100
Yamada-kun and the Seven Witches
The Eden of Grisaia
Gangsta.
Aquarion Logos
Castle Town Dandelion
Chaos Dragon: Sekiryū Sen'eki
My Wife is the Student Council President
Rampo Kitan: Game of Laplace
Aoharu x Machinegun
Classroom Crisis
Gate: Jieitai Kanochi nite, Kaku Tatakaeri
Miss Monochrome (temporada 2)
Senki Zesshō Symphogear GX
Ushio and Tora
Wakaba Girl
Wooser's Hand-to-Mouth Life: Mugen-hen
Charlotte
Gatchaman Crowds insight
Rokka: Braves of the Six Flowers
Shimoneta
Working!!!
Dragon Ball Super
Wakakozake
Snow White with the Red Hair

Título
My Monster Secret
Million Doll
Non Non Biyori Repeat
Bikini Warriors
Monster Musume
Teekyu (temporada 5)
Overlord
Seiyu's Life!
To Love-Ru Darkness 2nd
Junjō Romantica 3
Sky Wizards Academy
Suzakinishi the Animation
Danchigai
Fate/kaleid liner Prisma Illya 2wei Herz!
Himouto! Umaru-chan
School-Live!
Prison School
God Eater
Makura no Danshi
Lupin the 3rd Part IV: The Italian Adventure
Diabolik Lovers More, Blood
Kami-sama Minarai: Himitsu no Cocotama
Kyo-fu! Zombie Neko
Lance N' Masques
Young Black Jack
Hacka Doll the Animation
Heavy Object
Kagewani
Miss Monochrome (temporada 3)
The Asterisk War: The Academy City of the Water
Fafner in the Azure: Exodus (2nd temporada)
Haikyū!! (temporada 2)
K: Return of Kings
Kindaichi Shōnen no Jikenbo R
Lovely Muco (temporada 3)
Noragami Aragoto
Chivalry of a Failed Knight
Utawarerumono: Itsuwari no Kamen
Rainy Cocoa, Welcome to Rainy Color
Attack on Titan: Junior High
Comet Lucifer
Concrete Revolutio
Komori-san Can't Decline

Título
Mobile Suit Gundam: Iron-Blooded Orphans
Owarimonogatari
Onsen Yōsei Hakone-chan
High School Star Musical
One-Punch Man
Star-Myu
Yuruyuri San Hai!
Shin Atashin'chi
Aria the Scarlet Ammo AA
DD Fist of the North Star
Hokuto no Ken: Ichigo Aji
Teekyu (temporada 6)
JK Meshi!
Mr. Osomatsu
AntiMagic Academy "The 35th Test Platoon"
Beautiful Bones: Sakurako's Investigation
Dance with Devils
Magical Somera-chan
Shomin Sample
Tantei Team KZ Jiken Note
Subete ga F ni Naru
Garo: Crimson Moon
The Testament of Sister New Devil BURST
Is the Order a Rabbit??
Seraph of the End: Battle in Nagoya
Valkyrie Drive: Mermaid
Brave Beats
Cardfight!! Vanguard G: GIRS Crisis
Ani Tore! EX
Kizumonogatari Part 1: Tekketsu
Garakowa -Restore the World-
Sinbad: Mahō no Lamp to Ugoku Shima
Persona 3 The Movie: No. 4, Winter of Rebirth
New Initial D the Movie Legend 3: Half Awake, Half Asleep
Selector Destructed WIXOSS
Dōkyūsei
Gekijōban Tantei Opera Milky Holmes: Gyakushū no Milky Holmes
Shimajirō to Ehon no Kuni ni
Digimon Adventure tri: Ketsui
Tamayura: Sotsugyō Shashin Dai-4-bu Asa -Ashita-
Yu-Gi-Oh!: The Dark Side of Dimensions
Zutto Mae Kara Suki Deshita: Kokuhaku Jikkō Iinkai
Ajin: Shōtotsu

Título
Garo: Divine Flame
Why We Live: The Priest Rennyo and the Yoshizaki Fire
Mobile Suit Gundam Thunderbolt: Diciembre Sky
Kingsglaive: Final Fantasy XV
Accel World: Infinite Burst
One Piece Film: Gold
Kizumonogatari Part 2: Nekketsu
Your Name
Kuroko's Basketball: Winter Cup Compilation ~Shadow and Light~
Planetarian: Hoshi no Hito
Yowamushi Pedal: Spare Bike
A Silent Voice
Ajin: Shōgeki
Digimon Adventure tri: Kokuhaku
Kuroko's Basketball: Winter Cup Compilation ~Beyond the Tears~
GANTZ:O
In This Corner of the World
KanColle: The Movie
Kuroko's Basketball: Winter Cup Compilation ~Crossing the Door~
I wait for the moment that you love me. Confession Executive Committee
Pop in Q
Kabaneri of the Iron Fortress
Prince of Stride Alternative
HaruChika: Haruta to Chika wa Seishun Suru
Sushi Police
Active Raid
Assassination Classroom
Dagashi Kashi
ERASED
Girls Beyond the Wasteland
Myriad Colors Phantom World
Norn9
Ojisan to Marshmallow
Phantasy Star Online 2: The Animation
Divine Gate
Pandora in the Crimson Shell: Ghost Urn
Please Tell Me! Galko-chan
Reikenzan: Hoshikuzu-tachi no Utage
Sekkō Boys
Shōwa Genroku Rakugo Shinjū
Tabi Machi Late Show
BBK/BRNK
Durarara!!×2 Ketsu

Título
Gate
Luck & Logic
Dimension W
Nijiiro Days
Nurse Witch Komugi-chan R
Ooya-san wa Shishunki!
Schwarzesmarken
Aokana: Four Rhythm Across the Blue
Grimgar of Fantasy and Ash
A Simple Thinking About Blood Type
Snow White with the Red Hair
Teekyū
Undefeated Bahamut Chronicle
Yamishibai: Japanese Ghost Stories
Mahou Shōjo Nante Mouiidesukara
Teekyu (temporada 7)
Kono Subarashii Sekai ni Shukufuku o!
Ajin: Demi-Human
Ganbare! Lulu Lolo - Tiny Twin Bears
Kono Danshi, Mahō ga Oshigoto Desu.
Rilu Rilu Fairilu ~Yōsei no Door~
Maho Girls PreCure!
Itachi Shinden-hen
She and Her Cat
Kagewani: Shō
The Lost Village
Space Patrol Luluco
Terra Formars Revenge
Ushio and Tora
Ace Attorney
The Asterisk War
JoJo's Bizarre Adventure: Diamond Is Unbreakable
Concrete Revolutio: Chōjin Gensō The Last Song
Endride
Kuma Miko: Girl Meets Bear
Macross Delta
Mobile Suit Gundam Unicorn RE:0096
My Hero Academia
Age 12
Bakuon!!
Hundred
Pan de Peace!
Re:Zero kara Hajimeru Isekai Seikatsu

Título
Seisen Cerberus: Ryūkoku no Fatalite
Hakuōki: Otogisōshi
Joker Game
Bishōjo Yūgi Unit Crane Geer
Super Lovers
Twin Star Exorcists
Bungō Stray Dogs
Kuromukuro
And you thought there is never a girl online?
Onigiri
Unhappy
Haven't You Heard? I'm Sakamoto
Kabaneri of the Iron Fortress
Shōnen Maid
Flying Witch
Hai-Furi
Kiznaiver
Rin-ne
Tanaka-kun wa Itsumo Kedaruge
Sansha San'yō
Usakame
Wagamama High Spec
Big Order
Magi: Adventure of Sinbad
Kamiwaza Wanda
Fukigen na Mononokean
Berserk
Momokuri
*B-Project: Kodou*Ambitious*
Days
First Love Monster
Food Wars! Shokugeki no Soma: The Second Plate
Love Live! Sunshine!!
ReLIFE
Rewrite
Tales of Zestiria the X
The Heroic Legend of Arslan: Dust Storm Dance
Orange
Bananya
D.Gray-man Hallow
Puzzle & Dragons X
Saiki Kusuo no Psi-nan
Show By Rock!! Short!!

Título
Sweetness and Lightning
Taboo-Tattoo
Cheer Boys!!
Fudanshi Kōkō Seikatsu
Hybrid x Heart Magias Academy Ataraxia
Scared Rider Xechs
Servamp
Fate/kaleid liner Prisma Illya 3rei!!
Tsukiuta. The Animation
This Art Club Has a Problem!
OZMAFIA!!
Regalia: The Three Sacred Stars
91 Days
Amanchu!
Handa-kun
Cute High Earth Defense Club LOVE! LOVE!
Alderamin on the Sky
Ange Vierge
Hitori no Shita the outcast
Qualidea Code
Danganronpa 3: The End of Kibōgamine Gakuen - Mirai-hen
Active Raid: Kidō Kyōshūshitsu Dai-Hakkei 2nd
Mob Psycho 100
Battery
Danganronpa 3: The End of Kibōgamine Gakuen - Zetsubō-hen
The Seven Deadly Sins: Signs of Holy War
BBK/BRNK: Hoshi no Kyojin
Digimon Universe: App Monsters
Magical Girl Raising Project
Shūmatsu no Izetta
Time Bokan 24
Uta no Prince-sama Maji LOVE Legend Star
Chi's Sweet Home
Magic-kyun Renaissance
Mobile Suit Gundam: Iron-Blooded Orphans
Monster Hunter Stories: Ride On
Show By Rock!!#
Tiger Mask W
Idol Memories
Magic of Stella
Touken Ranbu: Hanamaru
Matoi the Sacred Slayer
Natsume Yūjin-Chō Go

Título
Nobunaga no Shinobi
Soul Buster
Trickster
Brave Witches
Nanbaka
Nazotokine
Teekyu (temporada 8)
Bungō Stray Dogs
Flip Flappers
Kiss Him, Not Me
Sound! Euphonium
Yuri!!! on Ice
All Out!!
Drifters
Ajin: Demi-Human
Classicaloid
Haikyū!! Karasuno High School vs Shiratorizawa Academy
March Comes in Like a Lion
Occultic;Nine
Udon no Kuni no Kiniro Kemari
The Great Passage
Luger Code 1951
Kizumonogatari III: Reiketsu-hen
Kabaneri of the Iron Fortress - Part 2: Burning Life
Black Butler: Book of the Atlantic
Genocidal Organ
Ao Oni: The Animation
Sword Art Online The Movie: Ordinal Scale
Digimon Adventure tri. Loss
Doraemon the Movie 2017: Great Adventure in the Antarctic Kachi Kochi
Shimajirō to Niji no Oashisu
Kuroko's Basketball The Movie: Last Game
Night Is Short, Walk On Girl
Crayon Shin-chan: Invasion!! Alien Shiriri
Detective Conan: Crimson Love Letter
Fairy Tail: Dragon Cry
Lu over the Wall
The Irregular at Magic High School: The Movie – The Girl Who Summons the Stars
No Game No Life: Zero
Pokémon the Movie: I Choose You!
Fireworks, Should We See It from the Side or the Bottom?
Fate/kaleid liner Prisma Illya: Vow in the Snow
Digimon Adventure tri. Coexistence

Título
Fate/stay night: Heaven's Feel I. presage flower
Gekijōban Haikara-san ga Tōru Zenpen - Benio, Hana no 17-sai
Godzilla: Planet of the Monsters
Girls und Panzer das Finale: Part 1
Ai Mai Mi Surgical Friends
Akiba's Trip: The Animation
Masamune-kun's Revenge
Seiren
Urara Meirocho
Fuuka
Minami Kamakura High School Girls Cycling Club
Saga of Tanya the Evil
Blue Exorcist: Kyoto Saga
Interviews with Monster Girls
Chain Chronicle
ēlDLIVE
Idol Incidents
Nyanko Days
Tales of Zestiria the X (temporada 2)
Little Witch Academia
Gabriel DropOut
ACCA: 13-Territory Inspection Dept.
Hand Shakers
Kemono Friends
Yowamushi Pedal: New Generation
Chaos;Child
One Room
Piacevole!
Schoolgirl Strikers
Miss Kobayashi's Dragon Maid
Scum's Wish
BanG Dream!
Kirakira PreCure a la Mode
Dragon Dentist
Attack on Titan (temporada 2)
Future Card Buddyfight X
My Hero Academia (temporada 2)
The Silver Guardian
Alice & Zouroku
Granblue Fantasy The Animation
Beyblade Burst Evolution
Frame Arms Girl
The Laughing Salesman NEW

Título
Tsugumomo
Akashic Records of Bastard Magic Instructor
Idol Time PriPara
The Royal Tutor
Armed Girl's Machiavellism
Boruto: Naruto Next Generations
Sagrada Reset
Sakura Quest
Clockwork Planet
Kabukibu!
Love Tyrant
Tsuki ga Kirei
Hinako Note
Kado: The Right Answer
Rage of Bahamut: Virgin Soul (temporada 2)
Rilu Rilu Fairilu: Maho no Kagami
Twin Angel Break
Eromanga Sensei
Re:Creators
ID-0
The Eccentric Family (temporada 2)
Grimoire of Zero
Anonymous Noise
WorldEnd
Kenka Bancho Otome: Girl Beats Boys
Room Mate
Gamers!
Saekano: How to Raise a Boring Girlfriend Flat
Is It Wrong to Try to Pick Up Girls in a Dungeon?: Sword Oratoria
Seven Mortal Sins
100% Pascal-sensei
Atom: The Beginning
PriPri Chi-chan!!
Tomica Hyper Rescue Drive Head Kidō Kyūkyū Keisatsu
Yu-Gi-Oh! VRAINS
Hina Logi: From Luck & Logic
Kakegurui – Compulsive Gambler
Katsugeki/Touken Ranbu
Senki Zesshō Symphogear AXZ
Battle Girl High School
Clean Freak! Aoyama kun
Fate/Apocrypha
Knight's & Magic

Título
Elegant Yokai Apartment Life
Restaurant to Another World
Aho-Girl
Love and Lies
Nana Maru San Batsu
Tsuredure Children
NTR: Netsuzou Trap
Saiyuki Reload Blast
Convenience Store Boy Friends
Dive!!
18if
Action Heroine Cheer Fruits
Altair: A Record of Battles
Chronos Ruler
Made in Abyss
Vatican Miracle Examiner
Hitorijime My Hero
Welcome to the Ballroom
A Centaur's Life
Princess Principal
Angel's 3Piece!
In Another World With My Smartphone
Magical Circle Guru Guru
New Game!!
Musekinin Galaxy Tylor
Classroom of the Elite
Clione no Akari
Teekyu (temporada 9)
My First Girlfriend Is a Gal
Nora, Princess, and Stray Cat
Hell Girl: The Fourth Twilight
The Reflection
UQ Holder!
Black Clover
Food Wars!: Shokugeki no Soma (temporada 3)
Infini-T Force
Juni Taisen: Zodiac War
Osake wa Fūfu ni Natte kara
Sengoku Night Blood
Konohana Kitan
Urahara
Dynamic Chord
Just Because!

Título
King's Game The Animation
Girls' Last Tour
Kino's Journey ~The Beautiful World~ The Animated Series
Recovery of an MMO Junkie
Yuki Yuna is a Hero: Washio Sumi Chapter
Blood Blockade Battlefront & Beyond
ClassicaLoid (temporada 2)
Code: Realize − Guardian of Rebirth
Dies Irae
Garo: Vanishing Line
Hozuki's Coolheadedness (temporada 2)
Land of the Lustrous
Love Live! Sunshine!! (temporada 2)
Pingu in the City
The Ancient Magus' Bride
The Idolmaster SideM
Time Bokan: The Villains' Strike Back
Two Car
Anime-Gataris
A Sister's All You Need
Blend S
Cardfight!! Vanguard G: Z
Children of the Whales
Himouto! Umaru-chan R (temporada 2)
Wake Up, Girls! New Chapter
Inuyashiki
My Girlfriend is Shobitch
Yuki Yuna is a Hero: Hero Chapter
Love, Chunibyo & Other Delusions! Take on Me
Macross Delta the Movie: Passionate Walküre
Code Geass: Lelouch of the Rebellion: Rebellion Path
Maquia: When the Promised Flower Blooms
Bungo Stray Dogs: Dead Apple
Doraemon the Movie: Nobita's Treasure Island
Servamp: Alice in the Garden
Crayon Shin-chan: Burst Serving! Kung Fu Boys ~Ramen Rebellion~
Detective Conan: Zero the Enforcer
Liz and the Blue Bird
Digimon Adventure tri. Future
Godzilla: City on the Edge of Battle
Code Geass: Lelouch of the Rebellion: Imperial Path
Peacemaker Kurogane Part 1: Belief
K: Seven Stories - R:B Blaze

Título
Pokémon the Movie: The Power of Us
Mirai
My Hero Academia: Two Heroes
Flavors of Youth
K: Seven Stories - Side: Blue
Penguin Highway
The Seven Deadly Sins the Movie: Prisoners of the Sky
Movie Shimajiro Mahō no Shima no Daibōken
Modest Heroes
Drive Head: Tomica Hyper Rescue Kidō Kyūkyū Keisatsu
Non Non Biyori Vacation
I Want to Eat Your Pancreas
K: Seven Stories - Side: Green
Natsume's Book of Friends the Movie: Ephemeral Bond
Monster Strike the Movie: Sora no Kanata
Garo: The Fleeting Cherry Blossom
K: Seven Stories - Lost Small World
Magical Girl Lyrical Nanoha Detonation
K: Seven Stories - Memory of Red
Godzilla: The Planet Eater
Zoku Owarimonogatari
Peacemaker Kurogane Part 2: Friend
Mobile Suit Gundam Narrative
K: Seven Stories - Nameless Song
Dragon Ball Super: Broly
A Place Further than the Universe
Laid-Back Camp
Ms. Koizumi Loves Ramen Noodles
Junji Ito Collection
Katana Maidens ~ Toji No Miko
Record of Grancrest War
Sanrio Boys
Citrus
Slow Start
Pop Team Epic
Kokkoku: Moment by Moment
Mitsuboshi Colors
Cardcaptor Sakura: Clear Card
School Babysitters
Zoku Touken Ranbu: Hanamaru
Idolish7
Gintama. Shirogane no Tamashii-hen
Teasing Master Takagi-san

Título
The Ryuo's Work Is Never Done!
Basilisk: The Ōka Ninja Scrolls
Yowamushi Pedal: Glory Line
Overlord (temporada 2)
Dame×Prince Anime Caravan
Death March to the Parallel World Rhapsody
How to Keep a Mummy
Märchen Mädchen
Takunomi
Violet Evergarden
After the Rain
Hakumei and Mikochi
Hakata Tonkotsu Ramens
Dagashi Kashi (temporada 2)
Hakyū Hōshin Engi
Beatless
Darling in the Franxx
Killing Bites
The Seven Deadly Sins: Revival of the Commandments
The Disastrous Life of Saiki K. (temporada 2)
The Seven Heavenly Virtues
Fate/Extra Last Encore
Hugtto! PreCure
GeGeGe no Kitarō
Uma Musume Pretty Derby
Beyblade Burst Turbo
Captain Tsubasa
Pazudora
Magical Girl Ore
Kakuriyo: Bed and Breakfast for Spirits
Omae wa Mada Gunma o Shiranai
Souten no Ken Re:Genesis
Gundam Build Divers
Space Battleship Tiramisu
Tachibanakan To Lie Angle
The Legend of the Galactic Heroes: Die Neue These Kaikō
Tokyo Ghoul:re
Alice or Alice
Last Hope
Lupin the Third Part 5
Real Girl
Aikatsu Friends!
Comic Girls

Título
Tada Never Falls in Love
Dances with the Dragons
Akkun to Kanojo
Gurazeni
Hinamatsuri
Inazuma Eleven: Ares
Lostorage conflated WIXOSS
Magical Girl Site
Megalo Box
Nobunaga no Shinobi: Anegawa Ishiyama-hen
Amanchu! Advance
My Hero Academia (temporada 3)
Devils' Line
Major 2nd
Caligula
Cute High Earth Defence Club HAPPY KISS
Cutie Honey Universe
Forest of Piano
Hozuki's Coolheadedness (temporada 2, part 2)
Kiratto Pri Chan
Layton Mystery Tanteisha: Katori no Nazotoki File
Nil Admirari no Tenbin: Teito Genwaku Kitan
Okko's Inn
Persona 5: The Animation
Sword Art Online Alternative Gun Gale Online
Golden Kamuy
Food Wars! Shokugeki no Soma: The Third Plate (temporada 2)
Crossing Time
High School DxD Hero
Ladyspo
Rokuhōdō Yotsuiro Biyori
Steins;Gate 0
Butlers: Chitose Momotose Monogatari
Last Period
Doreiku
Full Metal Panic! Invisible Victory
Dragon Pilot: Hisone and Masotan
Wotakoi: Love is Hard for Otaku
FLCL Progressive
Island
Hanebado!
Encouragement of Climb (temporada 3)
One Room (temporada 2)

Título
The Thousand Musketeers
Back Street Girls
Mr. Tonegawa: Middle Management Blues
100 Sleeping Princes and the Kingdom of Dreams
Banana Fish
How Not to Summon a Demon Lord
Miss Caretaker of Sunohara-sou
BanG Dream! Girls Band Party! Pico
Seven Senses of the Re'Union
Angels of Death
Chio's School Road
Harukana Receive
Ongaku Shōjo
Oshiete Mahō no Pendulum: Rilu Rilu Fairilu
Zoids Wild
Cells at Work!
The Master of Ragnarok & Blesser of Einherjar
Asobi Asobase
Gintama. Shirogane no Tamashii-hen (temporada 2)
Planet With
Dropkick on My Devil!
Holmes of Kyoto
Agū: Tensai Ningyō
Phantom in the Twilight
Shinya! Tensai Bakabon
Overlord (temporada 3)
Angolmois: Record of Mongol Invasion
Free! (temporada 3)
Revue Starlight
Sirius the Jaeger
High Score Girl
Lord of Vermilion: The Crimson King
Grand Blue
Happy Sugar Life
Yuuna and the Haunted Hot Springs
Tsukumogami Kashimasu
Attack on Titan (temporada 3, part 1)
Muhyo & Roji's Bureau of Supernatural Investigation
FLCL Alternative
Double Decker! Doug & Kirill
Souten no Ken Re:Genesis (temporada 2)
The Girl in Twilight
Xuan Yuan Sword Luminary

Título
Bakutsuri Bar Hunter
Run with the Wind
Space Battleship Tiramisu (temporada 2)
That Time I Got Reincarnated as a Slime
Jingai-san no Yome
RErideD: Derrida, who leaps through time
Between the Sky and Sea
Devidol!
Gakuen Basara
Rascal Does Not Dream of Bunny Girl Senpai
Zombie Land Saga
A Certain Magical Index (temporada 3)
Bakumatsu
Bloom Into You
Dakaichi
Gurazeni (temporada 2)
Hinomaru Sumo
Inazuma Eleven: Orion no Kokuin
JoJo's Bizarre Adventure: Golden Wind
Okoshiyasu, Chitose-chan
Ms. Vampire who lives in my neighborhood.
Uchi no Maid ga Uzasugiru!
Voice of Fox
Ace Attorney (temporada 2)
Boarding School Juliet
Iroduku: The World in Colors
Pingu in the City (temporada 2)
Radiant
Sono Toki, Kanojo wa.
Anima Yell!
Fairy Tail (temporada 9)
Goblin Slayer
Release the Spyce
SSSS.Gridman
Sword Art Online: Alicization
Ulysses: Jeanne d'Arc and the Alchemist Knight
Skull-face Bookseller Honda-san
Golden Kamuy (temporada 2)
Himote House
Hashiri Tsuzukete Yokattatte.
The Idolmaster SideM Wake Atte Mini!
Tokyo Ghoul:re (temporada 2)
Conception

Título
My Sister, My Writer
As Miss Beelzebub Likes
Karakuri Circus
Merc Storia: The Apathetic Boy and the Girl in a Bottle
Senran Kagura (temporada 2)
Ingress: The Animation
Tsurune
Million Arthur
Love Live! Sunshine!! The School Idol Movie Over the Rainbow
Made in Abyss: Journey's Dawn
Fate/stay night: Heaven's Feel II. lost butterfly
Made in Abyss: Wandering Twilight
Even if the World Will End Tomorrow
Psycho-Pass: Sinners of the System
City Hunter the Movie: Shinjuku Private Eyes
The Saga of Tanya the Evil
Code Geass: Lelouch of the Re;surrection
Is It Wrong to Try to Pick Up Girls in a Dungeon?: Arrow of the Orion
The Royal Tutor
Doraemon: Nobita's Chronicle of the Moon Exploration
King of Prism: Shiny Seven Stars
Grisaia: Phantom Trigger the Animation
Mr. Osomatsu: The Movie
Trinity Seven: Heavens Library & Crimson Lord
Laidbackers
Detective Conan: The Fist of Blue Sapphire
Crayon Shin-chan: Honeymoon Hurricane ~The Lost Hiroshi~
Sound! Euphonium: The Movie – Our Promise: A Brand New Day
The Wonderland
Kabaneri of the Iron Fortress: The Battle of Unato
Fafner in the Azure: The Beyond
Promare
Fujiko Mine's Lie
Children of the Sea
For Whom The Alchemist Exists
Uta no Prince-sama: Maji Love Kingdom
Girls und Panzer das Finale: Part 2
Rascal Does Not Dream of a Dreaming Girl
Ride Your Wave
Cencoroll 2
Frame Arms Girl: Kyakkyau Fufu na Wonderland
Free! Road to the World – Dream
Mewtwo Strikes Back: Evolution

Título
Weathering with You
Dragon Quest: Your Story
One Piece: Stampede
Shimajiro to Ururu no Heroland
Ni no Kuni
KonoSuba: God's Blessing on this Wonderful World! Crimson Legend
Violet Evergarden: Eternity and the Auto Memory Doll
BanG Dream! Film Live
Hello World
The Legend of the Galactic Heroes: Die Neue These Seiran
Blackfox
Her Blue Sky
Human Lost
Kimi dake ni Motetainda
Saekano the Movie: Finale
Seven Days War
My Hero Academia: Heroes Rising
BanG Dream! (temporada 2)
Boogiepop and Others
The Price of Smiles
The Morose Mononokean (temporada 2)
W'z
How Clumsy you are, Miss Ueno
Dororo
Mob Psycho 100 II
Circlet Princess
Kakegurui ××
Pastel Memories
Rainy Cocoa side G
Real Girl (temporada 2)
Rinshi!! Ekoda-chan
Wataten!: An Angel Flew Down to Me
Kemurikusa
Meiji Tokyo Renka
My Roommate Is a Cat
The Rising of the Shield Hero
Dimension High School
Girly Air Force
Grimms Notes the Animation
Revisions
The Quintessential Quintuplets
B-Project: Zecchō Emotion
Date A Live III

Título
Hulaing Babies
The Promised Neverland
Bermuda Triangle: Colorful Pastrale
Domestic Girlfriend
Endro!
Kaguya-sama: Love Is War
Magical Girl Spec-Ops Asuka
Mini Toji
The Magnificent Kotobuki
Kemono Friends (temporada 2)
Mysteria Friends
Forest of Piano (temporada 2)
Star Twinkle PreCure
Ace of Diamond Act II
YU-NO: A Girl Who Chants Love at the Bound of this World
Bakumatsu Crisis
Million Arthur (temporada 2)
Yatogame-chan Kansatsu Nikki
Hitori Bocchi no Marumaru Seikatsu
Ao-chan Can't Study!
Demon Slayer: Kimetsu no Yaiba
Fruits Basket
Joshi Kausei
Kono Oto Tomare! Sounds of Life
Mix
Nobunaga teacher's young bride
Over Drive Girl 1/6
Senryu Girl
Afterlost
Fairy Gone
Hachigatsu no Cinderella Nine
Midnight Occult Civil Servants
Ultramarine Magmell
We Never Learn: BOKUBEN
I'm From Japan
Namu Amida Butsu! -Rendai Utena-
RobiHachi
Why the Hell are You Here, Teacher!?
Isekai Quartet
One-Punch Man (temporada 2)
Strike Witches: 501st Joint Fighter Wing Take Off!
Carole & Tuesday
The Helpful Fox Senko-san

Título
Wise Man's Grandchild
Sarazanmai
Bungo Stray Dogs (temporada 3)
King of Prism: Shiny Seven Stars
Attack on Titan (temporada 3, part 2)
Star-Myu (temporada 3)
To the Abandoned Sacred Beasts
Are You Lost?
Magical Sempai
Astra Lost in Space
How Heavy Are the Dumbbells You Lift?
Demon Lord, Retry!
If It's for My Daughter, I'd Even Defeat a Demon Lord
Dr. Stone
Fire Force
Granbelm
O Maidens in Your Savage Temporada
Wasteful Days of High School Girls
Senki Zesshō Symphogear XV
The Case Files of Lord El-Melloi II: Rail Zeppelin Grace Note
Business Fish
Ensemble Stars!
Re:Stage! Dream Days♪
Teasing Master Takagi-san (temporada 2)
The Ones Within
Vinland Saga
Arifureta: From Commonplace to World's Strongest
Cop Craft
Fire in His Fingertips: My Childhood Friend is a Firefighter
Hensuki: Are You Willing to Fall in Love with a Pervert, as Long as She's a Cutie?
Kochoki: Wakaki Nobunaga
Isekai Cheat Magician
Given
A Certain Scientific Accelerator
The Demon Girl Next Door
Do You Love Your Mom and Her Two-Hit Multi-Target Attacks?
Is It Wrong to Try to Pick Up Girls in a Dungeon? (temporada 2)
BEM
Try Knights
Bananya and the Curious Bunch
After School Dice Club
Ahiru no Sora
Cautious Hero: The Hero Is Overpowered but Overly Cautious

Título
Kemono Michi: Rise Up
Oresuki
Radiant (temporada 2)
Ascendance of a Bookworm
Azur Lane
High School Prodigies Have It Easy Even In Another World
Granblue Fantasy The Animation (temporada 2)
Young Disease Outburst Boy
Zoids Wild Zero
Aikatsu on Parade!
Fate/Grand Order - Absolute Demonic Front: Babylonia
Kono Oto Tomare! Sounds of Life (temporada 2)
Val × Love
Welcome to Demon School! Iruma-kun
Actors: Songs Connection
African Office Worker
Babylon
Fairy Gone (temporada 2)
Special 7: Special Crime Investigation Unit
We Never Learn: BOKUBEN (temporada 2)
Didn't I Say to Make My Abilities Average in the Next Life?!
Phantasy Star Online 2: Episode Oracle
Stand My Heroes: Piece of Truth
Kandagawa Jet Girls
Z/X Code reunion
The Seven Deadly Sins: Wrath of the Gods
Assassins Pride
Beastars
No Guns Life (part 1)
Stars Align
Case File nº221: Kabukicho
True Cooking Master Boy
Food Wars! Shokugeki no Soma: The Fourth Plate
My Hero Academia (temporada 4)
Chidori RSC
Sword Art Online: Alicization – War of Underworld (part 1)
Tenka Hyakken ~Meiji-kan e Yōkoso!~
Chihayafuru (temporada 3)
Psycho-Pass (temporada 3)
Hi Score Girl (temporada 2)

La popularidad y demanda mundial del anime siguió aumentando durante la década debido a la pandemia de COVID-19 y la amplia disponibilidad del medio en los servicios de transmisión.

Demon Slayer: Kimetsu no Yaiba the Movie: Mugen Train se convirtió en la película japonesa más taquillera y la película más taquillera del mundo en 2020. También se convirtió en la película con mayor recaudación en el cine japonés, porque en 10 días recaudó 10 mil millones de yenes (95,3 millones de dólares; 72 millones de libras esterlinas). Superó el récord anterior de Spirited Away, que tardó 25 días.

En 2021, las adaptaciones de anime de Jujutsu Kaisen, Demon Slayer: Kimetsu no Yaiba y Tokyo Revengers estuvieron entre los 10 programas de televisión más discutidos en todo el mundo en X (entonces conocido como Twitter).

En 2022, Attack on Titan ganó el premio a la "Serie de televisión más demandada del mundo en 2021" en los Global TV Demand Awards. Attack on Titan se convirtió en la primera serie en un idioma distinto del inglés en ganar el título de Programa de televisión más demandado del mundo, anteriormente en manos de The Walking Dead y Game of Thrones.

En 2023, el tema de apertura Idol de YOASOBI de la serie de anime Oshi no Ko encabezó las listas Billboard Global 200 Excl. U.S. con 45,7 millones de reproducciones y 24.000 copias vendidas fuera de los EE.UU. "Idol" se ha convertido en la primera canción japonesa y canción de anime en encabezar la lista Billboard Global, además de ocupar el primer lugar en la lista Top 100: Global de Apple Music.

En 2024, El niño y la garza de Studio Ghibli recibió el Premio de la Academia a la Mejor Película de Animación, lo que lo convirtió en el segundo premio Oscar ganado por Hayao Miyazaki. Se convirtió en la segunda película en un idioma no inglés en ganar el premio después de El viaje de Chihiro.

Título
The Island of Giant Insects
Made in Abyss: Dawn of the Deep Soul
High School Fleet: The Movie
Goblin Slayer: Goblin's Crown
Saezuru Tori wa Habatakanai – The Clouds Gather
Digimon Adventure: Last Evolution Kizuna
Sekai-ichi Hatsukoi: Propose-hen
Shirobako: The Movie
Psycho-Pass 3: First Inspector
Doraemon: Nobita's New Dinosaur
Revue Starlight Rondo Rondo Rondo
Date A Bullet: Dead or Bullet
Fate/stay night: Heaven's Feel III. spring song
Given
"Hataraku Saibō!!" Saikyō no Teki, Futatabi. Karada no Naka wa "Chō" Ōsawagi!
Crayon Shin-chan: Crash! Rakuga Kingdom and Almost Four Heroes
The Magnificent Kotobuki Complete Edition
The Stranger by the Shore
Love Me, Love Me Not
Violet Evergarden: The Movie
BEM: Become Human
Burn the Witch
Wave!!: Let's Go Surfing!!
Demon Slayer: Kimetsu no Yaiba the Movie: Mugen Train
Happy-Go-Lucky Days
Monster Strike the Movie: Lucifer - Zetsubō no Yoake

Título
Date A Bullet: Nightmare or Queen
Looking for Magical Doremi
Stand by Me Doraemon 2
Grisaia: Phantom Trigger the Animation Stargazer
Over the Sky
Fate/Grand Order: Camelot - Wandering; Agaterám
Yes, No, or Maybe?
Josee, the Tiger and the Fish
Pokémon the Movie: Secrets of the Jungle
Poupelle of Chimney Town
Earwig and the Witch
Asteroid in Love
Darwin's Game
Magia Record: Puella Magi Madoka Magica Side Story
Id: Invaded
Keep Your Hands Off Eizouken!
Rebirth
Yatogame-chan Kansatsu Nikki (temporada2)
Room Camp
Pet
Seton Academy: Join the Pack!
Sorcerous Stabber Orphen
Bofuri
Hulaing Babies☆Petit
number24
Plunderer
Drifting Dragons
Hatena Illusion
If My Favorite Pop Idol Made It to the Budokan, I Would Die
Infinite Dendrogram
Nekopara
Show by Rock!! Mashumairesh!!
Somali and the Forest Spirit
The Case Files of Jeweler Richard
Toilet-Bound Hanako-kun
Uchitama?! Have you seen my Tama?
A Certain Scientific Railgun T
Haikyu!! To The Top
Oda Cinnamon Nobunaga
Science Fell in Love, So I Tried to Prove It
Smile Down the Runway
22/7
A Destructive God Sits Next to Me

Título
Interspecies Reviewers
In/Spectre
Dorohedoro
ARP Backstage Pass
A3! Season Spring & Summer
Isekai Quartet (temporada2)
BanG Dream! (temporada3)
Healin' Good Pretty Cure
Tamayomi
Tower of God
Auto Boy - Carl from Mobile Land
The 8th Son? Are You Kidding Me?
Kakushigoto
Bungo and Alchemist: Gears of Judgement
Listeners
Sakura Wars the Animation
Wave, Listen to Me!
Arte
Major 2nd (temporada2)
My Next Life as a Villainess: All Routes Lead to Doom!
Sing "Yesterday" for Me
Ascendance of a Bookworm (temporada2)
Gleipnir
Idolish7: Second Beat!
Mewkledreamy
Motto! Majime ni Fumajime Kaiketsu Zorori (temporada 1)
My Roomie Is a Dino
Shachibato! President, It's Time for Battle!
Tomica Kizuna Mode Combine Earth Granner
Tsugu Tsugumomo
Dropkick on My Devil!! Dash
Fruits Basket (temporada 2)
GaruGaku: Saint Girls Square Academy
Kingdom (temporada 3)
Princess Connect! Re:Dive
White Cat Project: Zero Chronicle
Diary of Our Days at the Breakwater
Shadowverse
BNA: Brand New Animal
Komatta Jii-san
The Millionaire Detective Balance: Unlimited
Appare-Ranman!
Argonavis from BanG Dream!

Título
Food Wars! Shokugeki no Soma: The Fifth Plate
Kaguya-sama: Love Is War?
Woodpecker Detective's Office
Bessatsu Olympia Kyklos
Fire Force (temporada 2)
Lapis Re:Lights
Super HxEros
The Misfit of Demon King Academy
The God of High School
Muhyo & Roji's Bureau of Supernatural Investigation (temporada 2)
Umayon
Deca-Dence
Great Pretender
Re:Zero − Starting Life in Another World (temporada 2, part 1)
My Teen Romantic Comedy SNAFU Climax
No Guns Life (temporada 2)
Get Up! Get Live!
Uzaki-chan Wants to Hang Out!
Peter Grill and the Philosopher's Time
Rent-A-Girlfriend
Monster Girl Doctor
Sword Art Online: Alicization – War of Underworld (part 2)
Gibiate
Mr Love: Queen's Choice
Higurashi: When They Cry – Gou
Assault Lily Bouquet
I'm Standing on a Million Lives
Rail Romanesque
Haikyu!! To The Top (temporada 2)
Wandering Witch: The Journey of Elaina
With a Dog AND a Cat, Every Day is Fun
Dragon Quest: The Adventure of Dai
Fly Me to the Moon
Hypnosis Mic: Division Rap Battle: Rhyme Anima
Is It Wrong to Try to Pick Up Girls in a Dungeon? (temporada 3)
Jujutsu Kaisen
King's Raid: Successors of the Will
Love Live! Nijigasaki High School Idol Club
Warlords of Sigrdrifa
Yashahime: Princess Half-Demon
By the Grace of the Gods
Iwa-Kakeru! Sport Climbing Girls
Talentless Nana

Título
The Irregular at Magic High School: Visitor Arc
Golden Kamuy (temporada 3)
One Room (temporada 3)
Ikebukuro West Gate Park
Sleepy Princess in the Demon Castle
Kuma Kuma Kuma Bear
Noblesse
Our Last Crusade or the Rise of a New World
Strike Witches: Road to Berlin
Tsukiuta. THE ANIMATION (temporada 2)
Akudama Drive
Grand Blues!
Adachi and Shimamura
Is the Order a Rabbit? BLOOM
Maesetsu!
Moriarty the Patriot (part 1)
The Day I Became a God
The Gymnastics Samurai
Dropout Idol Fruit Tart
A3! Season Autumn & Winter
Magatsu Wahrheit -Zuerst-
Mr. Osomatsu (temporada 3)
Dogeza: I Tried Asking While Kowtowing
D4DJ First Mix
Attack on Titan: The Final Season (parte 1)
Seitokai Yakuindomo: The Movie 2
Gintama: The Final
Sailor Moon Eternal (parte 1)
Natsume's Book of Friends: The Waking Rock and the Strange Visitor
Princess Principal: Crown Handler – Chapter 1
Sailor Moon Eternal (parte 2)
Tokyo 7th Sisters Movie: Bokura wa Aozora ni Naru
Aria the Crepuscolo
Evangelion: 3.0+1.0 Thrice Upon a Time
Shimajiro to Sora Tobufune
Girls und Panzer das Finale: Part 3
Detective Conan: The Scarlet Bullet
BanG Dream! Episode of Roselia: Yakusoku
Fate/Grand Order: Camelot - Paladin; Agaterám
Knights of Sidonia: Love Woven in the Stars
Pompo: The Cinéphile
Revue Starlight the Movie
Fortune Favors Lady Nikuko

Título
Mobile Suit Gundam: Hathaway's Flash (part 1)
Farewell, My Dear Cramer: First Touch
BanG Dream! Episode of Roselia: Song I am.
The Seven Deadly Sins: Cursed by Light
Kakushigoto
Belle
Kud Wafter
Words Bubble Up Like Soda Pop
The Adventures on the Magic Island of Qiaohu
Crayon Shin-chan: Shrouded in Mystery! The Flowers of Tenkazu Academy
Fate/Grand Order Final Singularity - Grand Temple of Time: Solomon
My Hero Academia: World Heroes' Mission
BanG Dream! Film Live 2nd Stage
Kin-iro Mosaic: Thank You!!
Fate/kaleid liner Prisma Illya: Licht - The Nameless Girl
The House of the Lost on the Cape
Inu-Oh
Free! The Final Stroke (parte 1)
Princess Principal: Crown Handler – Chapter 2
Child of Kamiari Month
Macross Delta the Movie: Absolute Live!!!!!!
Star Blazers: Space Battleship Yamato 2205: Zensho -TAKE OFF-
Dakaichi: Spain Arc
Bright: Samurai Soul
Sing a Bit of Harmony
Sword Art Online Progressive: Aria of a Starless Night
Eiga Sumikko Gurashi: Aoi Tsukiyo no Mahō no Ko
Ghost in the Shell: SAC_2045 Sustainable War
Summer Ghost
Gekijōban Argonavis: Ryūsei no Obligato
Eureka - Eureka Seven: Hi-Evolution
Aria the Benedizione
Hula Fulla Dance
My Tyrano: Together, Forever
Jujutsu Kaisen 0
Sorairo Utility
The Irregular at Magic High School: Reminiscence Arc
Otherside Picnic
Suppose a Kid from the Last Dungeon Boonies Moved to a Starter Town
Gekidol
Uma Musume Pretty Derby (temporada 2)
I-Chu: Halfway Through the Idol
Re:Zero − Starting Life in Another World (temporada 2, parte 2)
Beastars (temporada 2)

Título
Heaven's Design Team
Hortensia Saga
Laid-Back Camp: Season 2
LBX Girls
Show by Rock!! Stars!!
2.43: Seiin High School Boys Volleyball Team
Bottom-tier Character Tomozaki
Idolls!
So I'm a Spider, So What?
The Promised Neverland (temporada 2)
The Quintessential Quintuplets ∬
Back Arrow
Cells at Work!!
Project Scard: Scar on the Praeter
The Hidden Dungeon Only I Can Enter
WIXOSS Diva(A)Live
Aikatsu Planet!
Cells at Work! Code Black
Dr. Ramune: Mysterious Disease Specialist
Horimiya
Idoly Pride
Kemono Jihen
SK8 the Infinity
Skate-Leading Stars
World Trigger (temporada 2)
Yatogame-chan Kansatsu Nikki (temporada 3)
Ex-Arm
Mushoku Tensei: Jobless Reincarnation (parte 1)
Non Non Biyori Nonstop
Azur Lane: Slow Ahead!
That Time I Got Reincarnated as a Slime (temporada 2, parte 1)
True Cooking Master Boy (temporada 2)
Bungo Stray Dogs Wan!
Log Horizon: Destruction of the Round Table
Redo of Healer
The Seven Deadly Sins: Dragon's Judgement
Wonder Egg Priority
World Witches Take Off!
Dr. Stone: Stone Wars
Sorcerous Stabber Orphen: Battle of Kimluck
D4DJ Petit Mix
Kiyo in Kyoto: From the Maiko House
Tropical-Rouge! Pretty Cure
My Hero Academia (temporada 5)

Título
Godzilla Singular Point
Shaman King
Motto! Majime ni Fumajime Kaiketsu Zorori (temporada 2)
SSSS.Dynazenon
Burning Kabaddi
Let's Make a Mug Too
Sushi Sumo
Those Snow White Notes
Vivy: Fluorite Eye's Song
Combatants Will Be Dispatched!
Dragon Goes House-Hunting
Farewell, My Dear Cramer
Mazica Party
Megalobox 2: Nomad
Moriarty the Patriot (parte 2)
I Became a Kuro-Gyaru, so I Fucked My Best Friend.
Higehiro
Koikimo
Seven Knights Revolution: Hero Successor
Fruits Basket: The Final
Iii Icecrin
Mars Red
Odd Taxi
The Saint's Magic Power is Omnipotent
The Slime Diaries: That Time I Got Reincarnated as a Slime
Full Dive
Joran: The Princess of Snow and Blood
Super Cub
Fairy Ranmaru
Zombie Land Saga Revenge
Backflip!!
How Not to Summon a Demon Lord Ω
Shinkansen Henkei Robo Shinkalion Z
Blue Reflection Ray
I've Been Killing Slimes for 300 Years and Maxed Out My Level
The World Ends with You the Animation
Yuki Yuna is a Hero: Churutto!
86 (parte 1)
Battle Athletes Victory ReSTART!
Don't Toy with Me, Miss Nagatoro
Edens Zero
Mewkledreamy Mix!
Pretty Boy Detective Club
Shadows House

Título
Tokyo Revengers
Gloomy the Naughty Grizzly
To Your Eternity
Osamake
Cestvs: The Roman Fighter
Welcome to Demon School! Iruma-kun (temporada 2)
Higurashi: When They Cry – Sotsu
Peach Boy Riverside
Scarlet Nexus
Girlfriend, Girlfriend
My Next Life as a Villainess: All Routes Lead to Doom! X
Ore, Tsushima
Remake Our Life!
The Case Study of Vanitas (parte 1)
The Honor Student at Magic High School
Getter Robo Arc
How a Realist Hero Rebuilt the Kingdom (parte 1)
Idolish7: Third Beat! (parte 1)
Kageki Shōjo!!
Re-Main
The Detective Is Already Dead
The Duke of Death and His Maid
Fire in His Fingertips 2: My Boyfriend is a Firefighter
Life Lessons with Uramichi Oniisan
Seirei Gensouki: Spirit Chronicles
That Time I Got Reincarnated as a Slime (temporada 2, parte 2)
Drugstore in Another World
Tsukimichi: Moonlit Fantasy
Tsukipro the Animation (temporada 2)
Miss Kobayashi's Dragon Maid S
The Aquatope on White Sand
The Dungeon of Black Company
D_Cide Traumerei the Animation
I'm Standing on a Million Lives (temporada 2)
Love Live! Superstar!!
Battle Game in 5 Seconds
Mother of the Goddess' Dormitory
Night Head 2041
Sonny Boy
The Idaten Deities Know Only Peace
Magia Record: Puella Magi Madoka Magica Side Story - Eve of Awakening
The Great Jahy Will Not Be Defeated!
Fena: Pirate Princess
Everything for the Demon King Evelogia

Título
Kimi to Fit Boxing
Megaton Musashi
Selection Project
Blue Period
"Deji" Meets Girl
Let's Make a Mug Too: Second Kiln
Restaurant to Another World (temporada 2)
Yashahime: Princess Half-Demon - The Second Act
Yuki Yuna is a Hero: The Great Mankai Chapter
86 (parte 2)
Digimon Ghost Game
Mieruko-chan
Muteking the Dancing Hero
Tesla Note
The Night Beyond the Tricornered Window
Waccha PriMagi!
Irina: The Vampire Cosmonaut
Mushoku Tensei: Jobless Reincarnation (parte 2)
The Vampire Dies in No Time
Amaim Warrior at the Borderline (parte 1)
Chickip Dancers
The Fruit of Evolution
Banished from the Hero's Party
PuraOre! Pride of Orange
Takt Op. Destiny
The World's Finest Assassin Gets Reincarnated in Another World as an Aristocrat
Komi Can't Communicate (temporada 1)
Muv-Luv Alternative
Sakugan
Platinum End
World's End Harem
Taisho Otome Fairy Tale
The Faraway Paladin
Visual Prison
World Trigger (temporada 3)
Build Divide -#00000 (Code Black)- (parte 1)
Demon Slayer: Kimetsu no Yaiba – Mugen Train Arc
Lupin the 3rd Part 6
My Senpai Is Annoying
Shikizakura
Ancient Girl's Frame
Rumble Garanndoll
Deep Insanity: The Lost Child
Kaginado

Título
180-Byō de Kimi no Mimi o Shiawase ni Dekiru ka?
Ranking of Kings
Blade Runner: Black Lotus
Detective Conan: Police Academy Arc
Demon Slayer: Kimetsu no Yaiba – Entertainment District Arc
Kanashiki Debu Neko-chan
BanG Dream! Poppin' Dream!
The Orbital Children
Eien no 831
Star Blazers: Space Battleship Yamato 2205: Kosho -STASHA-
The Deer King
Fruits Basket: Prelude
Goodbye, Don Glees!
Deemo: Memorial Keys
Blue Thermal
Doraemon: Nobita's Little Star Wars 2021
Ensemble Stars!! Road to Show!!
Legend of the Galactic Heroes: The New Thesis - Clash
Shimajirō to Kirakira Ōkoku no Ōji-sama
Odd Taxi: In the Woods
Detective Conan: The Bride of Halloween
Crayon Shin-chan: Mononoke Ninja Chinpūden
Free! The Final Stroke (parte 2)
Bubble
Re:cycle of Penguindrum (parte 1)
The Quintessential Quintuplets Movie
Toku Touken Ranbu: Hanamaru ~Setsugetsuka~
Mobile Suit Gundam: Cucuruz Doan's Island
Isekai Quartet: The Movie – Another World
Teasing Master Takagi-san: The Movie
Dragon Ball Super: Super Hero
Idol Bu Show
Laid-Back Camp Movie
Backflip!!
Mr. Osomatsu: Hipipo-Zoku to Kagayaku Kajitsu
Dr. Stone: Ryusui
Re:cycle of Penguindrum (parte 2)
Joshi Kōsei to Mahō no Note
One Piece Film: Red
Tsurune: The Movie – The First Shot
Animation x Paralympic: Harigane Service
Uta no Prince-sama: Maji Love ST☆RISH Tours
The Tunnel to Summer, the Exit of Goodbyes

Título
Drifting Home
Legend of the Galactic Heroes: The New Thesis - Intrigue
To Every You I've Loved Before
To Me, the One Who Loved You
Guardy Girls
Watataen!: An Angel Flew Down to Me: Precious Friends
Break of Dawn
Sword Art Online Progressive: Scherzo of Deep Night
A Turtle's Shell Is a Human's Ribs
Suzume
That Time I Got Reincarnated as a Slime: The Movie – Scarlet Bond
The First Slam Dunk
Kaiketsu Zorori: La La La Sutã Tanjõ
Kaguya-sama: Love Is War – The First Kiss That Never Ends
The Seven Deadly Sins: Grudge of Edinburgh (parte 1)
Lonely Castle in the Mirror
In the Land of Leadale
Irodorimidori
Police in a Pod
Orient (parte 1)
Saiyuki Reload: Zeroin
Tokyo 24th Ward
Slow Loop
Cue!
Girls' Frontline
Ninjala
Teasing Master Takagi-san (temporada 3)
The Strongest Sage With the Weakest Crest
Akebi's Sailor Uniform
Futsal Boys!!!!!
How a Realist Hero Rebuilt the Kingdom (parte 2)
Miss Kuroitsu from the Monster Development Department
My Dress-Up Darling
Requiem of the Rose King
Rusted Armors: Daybreak
Attack on Titan: The Final Season (parte 2)
GaruGaku II: Lucky Stars
On Air Dekinai!
Sasaki and Miyano
Tribe Nine
Fantasia Sango - Realm of Legends
Princess Connect! Re:Dive (temporada 2)
Sabikui Bisco

Título
The Genius Prince's Guide to Raising a Nation Out of Debt
Life with an Ordinary Guy Who Reincarnated into a Total Fantasy Knockout
She Professed Herself Pupil of the Wise Man
Arifureta: From Commonplace to World's Strongest (temporada 2)
Love of Kill
I'm Kodama Kawashiri
The Case Study of Vanitas (parte 2)
Salaryman's Club
Delicious Party Pretty Cure
Shenmue: The Animation
Aharen-san wa Hakarenai
Fanfare of Adolescence
Love All Play
Love Live! Nijigasaki High School Idol Club (temporada 2)
Mahjong Soul Pong
Science Fell in Love, So I Tried to Prove It r=1-sinθ
Shadowverse Flame
The Executioner and Her Way of Life
Black Rock Shooter: Dawn Fall
Build Divide -#FFFFFF (Code White)-
Magia Record: Puella Magi Madoka Magica Side Story - Dawn of a Shallow Dream
Trapped in a Dating Sim: The World of Otome Games Is Tough for Mobs
Chiikawa
Healer Girl
Insect Land
Detective Conan: Zero's Tea Time
I'm Quitting Heroing
Ya Boy Kongming!
Birdie Wing: Golf Girls' Story
Deaimon
RPG Real Estate
The Greatest Demon Lord Is Reborn as a Typical Nobody
The Rising of the Shield Hero (temporada 2)
Tomodachi Game
Estab-Life: Great Escape
Heroines Run the Show
Komi Can't Communicate (temporada 2)
Miss Shachiku and the Little Baby Ghost
Skeleton Knight in Another World
Date A Live IV
Love After World Domination
The Dawn of the Witch
The Demon Girl Next Door (temporada 2)

Título
Aoashi
Dance Dance Danseur
Kaguya-sama: Love Is War – Ultra Romantic
Spy × Family (parte 1)
Yatogame-chan Kansatsu Nikki (temporada 4)
Don't Hurt Me, My Healer!
In the Heart of Kunoichi Tsubaki
Kingdom (temporada 4)
Shikimori's Not Just a Cutie
Onipan!
Amaim Warrior at the Borderline (parte 2)
Ascendance of a Bookworm (temporada 3)
Kaginado (temporada 2)
Summer Time Rendering
A Couple of Cuckoos
Shin Ikki Tousen
Iii Icecrin 2
Lycoris Recoil
Musasino!
Phantom of the Idol
Rent-A-Girlfriend (temporada 2)
Shoot! Goal to the Future
Teppen!!!!!!!!!!!!!! Laughing 'til You Cry
Engage Kiss
Luminous Witches
RWBY: Ice Queendom
Utawarerumono: Mask of Truth
Yurei Deco
Classroom of the Elite (temporada 2)
My Isekai Life
Overlord (temporada 4)
Vermeil in Gold
Dropkick on My Devil! X
Harem in the Labyrinth of Another World
Made in Abyss: The Golden City of the Scorching Sun
My Stepmom's Daughter Is My Ex
Smile of the Arsnotoria the Animation
Tokyo Mew Mew New
Uncle from Another World
Chimimo
The Prince of Tennis II: U-17 World Cup
The Yakuza's Guide to Babysitting
Call of the Night

Título
Shine On! Bakumatsu Bad Boys!
When Will Ayumu Make His Move?
Black Summoner
Lucifer and the Biscuit Hammer
Prima Doll
Shadows House (temporada 2)
Extreme Hearts
Hanabi-chan Is Often Late
KJ File
Parallel World Pharmacy
Orient (parte 2)
Shine Post
The Devil Is a Part-Timer!!
Love Live! Superstar!! (temporada 2)
Is It Wrong to Try to Pick Up Girls in a Dungeon? (temporada 4, parte 1)
The Maid I Hired Recently Is Mysterious
BanG Dream! Morfonication
Fuuto PI
Nights with a Cat
Chickip Dancers (temporada 2)
My Master Has No Tail
I'm the Villainess, So I'm Taming the Final Boss
I've Somehow Gotten Stronger When I Improved My Farm-Related Skills
My Hero Academia (temporada 6)
Raven of the Inner Palace
Spy × Family (parte 2)
Uzaki-chan Wants to Hang Out! ω
Beast Tamer
Berserk: The Golden Age Arc – Memorial Edition
Harem Camp!
Housing Complex C
Idolish7: Third Beat! (parte 2)
Mobile Suit Gundam: The Witch from Mercury (parte 1)
Pop Team Epic (temporada 2)
PuniRunes
Golden Kamuy (temporada 4)
Mamekichi Mameko NEET no Nichijō
Management of a Novice Alchemist
Detective Conan: The Culprit Hanzawa
Shinobi no Ittoki
Encouragement of Climb: Next Summit
Immoral Guild
Reincarnated as a Sword

Título
The Eminence in Shadow
The Human Crazy University
VazzRock the Animation
Bibliophile Princess
Do It Yourself!!
Mob Psycho 100 III
Muv-Luv Alternative (temporada 2)
Sylvanian Families: Flare no Happy Diary
Akiba Maid War
Megaton Musashi (temporada 2)
Reiwa no Di Gi Charat
Legend of Mana: The Teardrop Crystal
Pui Pui Molcar Driving School
Welcome to Demon School! Iruma-kun (temporada 3)
Blue Lock
Bocchi the Rock!
More Than a Married Couple, But Not Lovers
Peter Grill and the Philosopher's Time: Super Extra
Yowamushi Pedal: Limit Break
Bleach: Thousand-Year Blood War (parte 1)
Eternal Boys
Play It Cool, Guys
Chainsaw Man
Love Flops
Aru Asa Dummy Head Mike ni Natteita Ore-kun no Jinsei
Urusei Yatsura (parte 1)
The Little Lies We All Tell
To Your Eternity (temporada 2)
Arknights: Prelude to Dawn
Kantai Collection: Let's Meet at Sea
Me & Roboco
Aikatsu! Mirai e no Starway
Fafner in the Azure: Behind the Line
SSSS.Gridman
Gold Kingdom and Water Kingdom
Blue Giant
Sasaki and Miyano: Graduation
Doraemon: Nobita's Sky Utopia
SSSS.Dynazenon
Gekijōban Argonavis Axia
Gridman Universe
Rakudai Majo: Fūka to Yami no Majo
Princess Principal: Crown Handler – Chapter 3

Título
Detective Conan: Black Iron Submarine
Psycho-Pass Providence
Gekijōban Idolish7 Live 4bit Beyond the Period
Gekijōban Collar × Malice Deep Cover (parte 1)
The Feast of Amrita
Sailor Moon Cosmos (parte 1)
Black Clover: Sword of the Wizard King
Gekijōban Collar × Malice Deep Cover (parte 2)
Rascal Does Not Dream of a Sister Venturing Out
Sailor Moon Cosmos (parte 2)
Fate/strange Fake: Whispers of Dawn
The Boy and the Heron
The Quintessential Quintuplets ∽
Mr. Osomatsu: The Soul's Takoyaki Party and the Legendary Sleepover Party
Shin Jigen! Crayon Shin-chan The Movie Chōnōryoku Dai Kessen: Tobetobe Temakizushi
The Seven Deadly Sins: Grudge of Edinburgh (parte 2)
Sand Land
City Hunter The Movie: Angel Dust
Maboroshi
Precure All Stars F
Girls und Panzer das Finale: Parte 4
Kaina of the Great Snow Sea: Star Sage
The Concierge at Hokkyoku Department Store
Digimon Adventure 02: The Beginning
Phoenix: Reminiscence of Flower
Komada: A Whisky Family
Birth of Kitarō: The Mystery of GeGeGe
Gekijōban Pole Princess!!
Gekijōban Sylvanian Families: Freya Kara no Okurimono
Ghost in the Shell: SAC_2045 The Last Human
Rascal Does Not Dream of a Knapsack Kid
My Next Life as a Villainess: All Routes Lead to Doom! The Movie
Totto-Chan: The Little Girl at the Window
The Imaginary
Spy × Family Code: White
The Ice Guy and His Cool Female Colleague
The Magical Revolution of the Reincarnated Princess and the Genius Young Lady
Bungo Stray Dogs (temporada 4)
Tomo-chan Is a Girl!
Onimai: I'm Now Your Sister!
Spy Classroom (temporada 1)
Technoroid Overmind
Tsurune: The Linking Shot

Título
Revenger
The Iceblade Sorcerer Shall Rule the World
Nijiyon Animation
Farming Life in Another World
Sugar Apple Fairy Tale (parte 1)
The Reincarnation of the Strongest Exorcist in Another World
Giant Beasts of Ars
My Life as Inukai-san's Dog
The Angel Next Door Spoils Me Rotten
Buddy Daddies
Trigun Stampede
Is It Wrong to Try to Pick Up Girls in a Dungeon? (temporada 4, parte 2)
Endo and Kobayashi Live! The Latest on Tsundere Villainess Lieselotte
UniteUp!
Chillin' in My 30s After Getting Fired from the Demon King's Army
Saving 80.000 Gold in Another World for My Retirement
The Tale of the Outcasts
Nier: Automata Ver1.1a
The Legend of Heroes: Trails of Cold Steel – Northern War
The Misfit of Demon King Academy (temporada 2, parte 1)
Tokyo Revengers: Christmas Showdown
Don't Toy with Me, Miss Nagatoro 2nd Attack
Handyman Saitou in Another World
High Card
Show Time! (temporada 2)
Ippon Again!
The Vampire Dies in No Time (temporada 2)
KJ File (temporada 2)
By the Grace of the Gods (temporada 2)
In/Spectre (temporada 2)
Ningen Fushin: Adventurers Who Don't Believe in Humanity Will Save the World
Kubo Won't Let Me Be Invisible
Reborn to Master the Blade: From Hero-King to Extraordinary Squire
Malevolent Spirits: Mononogatari (parte 1)
Vinland Saga (temporada 2)
Ayakashi Triangle
Campfire Cooking in Another World with My Absurd Skill
Bofuri (temporada 2)
Kaina of the Great Snow Sea
D4DJ All Mix
The Fruit of Evolution (temporada 2)
Cardfight!! Vanguard: will+Dress (Temporada 2)
The Fire Hunter

Título
Flaglia
Sorcerous Stabber Orphen: Chaos in Urbanrama
Soaring Sky! Pretty Cure
Attack on Titan: The Final Season (parte 3)
Heart Cocktail Colorful: Haru-hen
Yomawari Neko
Shuwawan!
Chibi Godzilla Raids Again
Heavenly Delusion
Hell's Paradise: Jigokuraku
Mix (temporada 2)
Edens Zero (temporada 2)
My Home Hero
My Love Story with Yamada-kun at Lv999
The Dangers in My Heart
Tōsōchū: The Great Mission
Bosanimal
In Another World with My Smartphone (temporada 2)
Kuma Kuma Kuma Bear Punch!
The Aristocrat's Otherworldly Adventure: Serving Gods Who Go Too Far
Alice Gear Aegis Expansion
Kizuna no Allele
Skip and Loafer
YouTuNya
Tokyo Mew Mew New (temporada 2)
Dr. Stone: New World (parte 1)
KamiKatsu: Working for God in a Godless World
KonoSuba: An Explosion on This Wonderful World!
The Ancient Magus' Bride (temporada 2, parte 1)
The Idolmaster Cinderella Girls U149
Yuri Is My Job!
I Got a Cheat Skill in Another World and Became Unrivaled in the Real World, Too
Opus Colors
The Legendary Hero Is Dead!
Too Cute Crisis
Birdie Wing: Golf Girls' Story (temporada 2)
Magical Destroyers
Mashle: Magic and Muscles
My One-Hit Kill Sister
Otaku Elf
Rokudo's Bad Girls
The Café Terrace and Its Goddesses
Tonikawa: Over the Moon for You (temporada 2)

Título
A Galaxy Next Door
Ao no Orchestra
Demon Slayer: Kimetsu no Yaiba – Swordsmith Village Arc
Mobile Suit Gundam: The Witch from Mercury (temporada 2)
My Clueless First Friend
Summoned to Another World for a Second Time
World Dai Star
Why Raeliana Ended Up at the Duke's Mansion
Dead Mount Death Play (parte 1)
Insomniacs After School
Oshi no Ko
The Marginal Service
Ranking of Kings: The Treasure Chest of Courage
Sacrificial Princess and the King of Beasts
Mamekichi Mameko NEET no Nichijō (temporada 2)
BanG Dream! It's MyGo!!!!!
Horimiya: The Missing Pieces
Am I Actually the Strongest?
Atelier Ryza: Ever Darkness & the Secret Hideout
Ayaka: A Story of Bonds and Wounds
My Tiny Senpai
Yohane the Parhelion: Sunshine in the Mirror
Level 1 Demon Lord and One Room Hero
Masamune-kun's Revenge R
Mushoku Tensei: Jobless Reincarnation (temporada 2, parte 1)
Malevolent Spirits: Mononogatari (parte 2)
Sweet Reincarnation
The Dreaming Boy Is a Realist
The Girl I Like Forgot Her Glasses
My Happy Marriage
Reborn as a Vending Machine, I Now Wander the Dungeon
Jujutsu Kaisen (temporada 2)
Undead Girl Murder Farce
Hyakushō Kizoku
Rurouni Kenshin
Sugar Apple Fairy Tale (parte 2)
The Most Heretical Last Boss Queen: From Villainess to Savior
Bleach: Thousand-Year Blood War (parte 2)
Ikimono-san
Liar, Liar
My Unique Skill Makes Me OP Even at Level 1
Reign of the Seven Spellblades
Rent-A-Girlfriend (temporada 3)

Título
The Gene of AI
The Masterful Cat Is Depressed Again Today
Classroom for Heroes
TenPuru
The Duke of Death and His Maid (temporada 2)
Zom 100: Bucket List of the Dead
Dark Gathering
Synduality: Noir (parte 1)
Bungo Stray Dogs (temporada 5)
Helck
Saint Cecilia and Pastor Lawrence
Spy Classroom (temporada 2)
The Devil Is a Part-Timer!! (parte 2)
The Great Cleric
The Quintessential Quintuplets~
FLCL: Grunge
Chickip Dancers (temporada 3)
A Girl & Her Guard Dog
Frieren: Beyond Journey's End
Firefighter Daigo: Rescuer in Orange
Captain Tsubasa: Junior Youth Arc
FLCL: Shoegaze
Overtake!
Ragna Crimson
Shangri-La Frontier
The Family Circumstances of the Irregular Witch
*B-Project Passion*Love Call*
MF Ghost
Migi & Dali
Ron Kamonohashi's Forbidden Deductions (temporada 1)
A Playthrough of a Certain Dude's VRMMO Life
I'm in Love with the Villainess
Paradox Live the Animation
Shy
The Demon Sword Master of Excalibur Academy
The Saint's Magic Power Is Omnipotent (temporada 2)
Bullbuster
I'm Giving the Disgraced Noble Lady I Rescued a Crash Course in Naughtiness
The Eminence in Shadow (temporada 2)
Tokyo Revengers: Tenjiku Arc
16bit Sensation: Another Layer
Berserk of Gluttony
Bikkuri-Men

Título
KamiErabi God.app
Kizuna no Allele (temporada 2)
The Ancient Magus' Bride (temporada 2, parte 2)
The Yuzuki Family's Four Sons
Uma Musume Pretty Derby (temporada 3)
Beyblade X
Goblin Slayer (temporada 2)
My Daughter Left the Nest and Returned an S-Rank Adventurer
Our Dating Story: The Experienced You and the Inexperienced Me
Rail Romanesque (temporada 2)
The Rising of the Shield Hero (temporada 3)
Under Ninja
Arknights: Perish in Frost
Girlfriend, Girlfriend (temporada 2)
Hypnosis Mic: Division Rap Battle: Rhyme Anima+
Matsuinu
My New Boss Is Goofy
Power of Hope: PreCure Full Bloom
Spy × Family (temporada 2)
The Faraway Paladin: The Lord of Rust Mountain
The Kingdoms of Ruin
The Vexations of a Shut-In Vampire Princess
Undead Unluck
A Returner's Magic Should Be Special
Butareba: The Story of a Man Turned into a Pig
The Seven Deadly Sins: Four Knights of the Apocalypse (temporada 1)
I Shall Survive Using Potions!
Protocol: Rain
Tearmoon Empire
The 100 Girlfriends Who Really, Really, Really, Really, Really Love You
The Diary of Ochibi-san
The Idolmaster Million Live!
Kawagoe Boys Sing
Stardust Telepath
Dead Mount Death Play (parte 2)
Dr. Stone: New World (parte 2)
After-School Hanako-kun
Dog Signal
The Apothecary Diaries
Shinobanai! CryptoNinja Sakuya
Attack on Titan: The Final Season (parte 4)
Dropkick on My Devil! Apocalypse Arc
Umi no Minwa no Machi

Título
Bloody Escape: Jigoku no Tōsō Geki
Kizumonogatari: Koyomi Vamp
Mobile Suit Gundam SEED Freedom
Eiga Given: Hiiragi Mix
Ōmuro-ke: Dear Sisters
Haikyu!! The Dumpster Battle
Paripi Kōmei: Road to Summer Sonia
Doraemon: Nobita's Earth Symphony
Dead Dead Demon's Dedededе Destruction (parte 1)
Detective Conan: The Million Dollar Pentagram
Kuramerukagari
Kurayukaba
Blue Lock: Episode Nagi
Code Geass: Rozé of the Recapture (parte 1)
Trapezium
Uma Musume Pretty Derby: Road to the Top
Iris the Movie: Full Energy!!
My Oni Girl
Uma Musume Pretty Derby: Beginning of a New Era
Dead Dead Demon's Dedededе Destruction (parte 2)
Bocchi the Rock! Re:
Code Geass: Rozé of the Recapture (parte 2)
A Few Moments of Cheers
Rabbits Kingdom the Movie
Ōmuro-ke: Dear Friends
Look Back
Code Geass: Rozé of the Recapture (parte 3)
Be Forever Yamato: Rebel 3199 (parte 1)
Ghost Cat Anzu
Gekijōban SutoPuri Hajimari no Monogatari: Strawberry School Festival!!!!
Mononoke the Movie: Phantom in the Rain
Code Geass: Rozé of the Recapture (parte 4)
My Hero Academia: You're Next
Bocchi the Rock! Re:Re:
Crayon Shin-Chan: Ora-tachi no Kyōryū Nikki
Touken Ranbu Dōden: Chikashi Samuraira Umonora
Zegapain STA
The Colors Within
Love Live! Nijigasaki High School Idol Club Final Chapter (parte 1)
Wonderful PreCure! The Movie
Eiga Given: Umi e
Overlord: The Sacred Kingdom
*The Quintessential Quintuplets**

Título
BanG Dream! Spring Sunshine, Lost Cat
Fureru
Ganbatte Ikimasshoi
Attack on Titan The Movie: The Last Attack
BanG Dream! Sing, Songs That Become Us & Film Live
Fuuto Tantei: Kamen Rider Skull no Shōzō
Be Forever Yamato: Rebel 3199 (parte 2)
Pui Pui Molcar the Movie: MOLMAX
Yohane the Parhelion: Sunshine in the Mirror
Gekijōban Nintama Rantaro Dokutake Ninjatai Saikyō no Gunshi
Ishura
Classroom of the Elite (temporada 3)
Bottom-tier Character Tomozaki 2nd Stage
Gushing over Magical Girls
Chained Soldier
Delicious in Dungeon
My Instant Death Ability Is So Overpowered
Sasaki and Peeps
The Wrong Way to Use Healing Magic
Mashle: Magic and Muscles – The Divine Visionary Candidate Exam Arc
Pon no Michi
Tales of Wedding Rings
Stick It on Around! Koinu
A Sign of Affection
The Demon Prince of Momochi House
7th Time Loop: The Villainess Enjoys a Carefree Life Married to Her Worst Enemy!
The Strongest Tank's Labyrinth Raids
Banished from the Hero's Party (temporada 2)
The Dangers in My Heart (temporada 2)
Solo Leveling
Blue Exorcist: Shimane Illuminati Saga
Fluffy Paradise
High Card (temporada 2)
The Unwanted Undead Adventurer
Tsukimichi: Moonlit Fantasy (temporada 2)
Mr. Villain's Day Off
Synduality: Noir (parte 2)
'Tis Time for "Torture," Princess
The Foolish Angel Dances with the Devil
Hokkaido Gals Are Super Adorable!
Villainess Level 99
Doctor Elise
Shaman King: Flowers

Título
Delusional Monthly Magazine
Sengoku Youko (parte 1)
Metallic Rouge
Brave Bang Bravern!
Cherry Magic! Thirty Years of Virginity Can Make You a Wizard?!
Isekai Onsen Paradise
The Weakest Tamer Began a Journey to Pick Up Trash
The Witch and the Beast
Urusei Yatsura (temporada 2)
Snack Basue
Bucchigiri?!
The Fire Hunter (temporada 2)
Meiji Gekken: 1874
Kingdom (temporada 5)
Wonderful PreCure!
Ninja Kamui
Gods' Games We Play
Train to the End of the World
Touken Ranbu Kai: Kyoden Moyuru Honnōji
Spice and Wolf: Merchant Meets the Wise Wolf
I Was Reincarnated as the 7th Prince so I Can Take My Time Perfecting My Magical Ability
The Banished Former Hero Lives as He Pleases
Chibi Godzilla Raids Again (temporada 2)
A Condition Called Love
Bartender: Glass of God
Laid-Back Camp (temporada 3)
Re:Monster
A Salad Bowl of Eccentrics
Nijiyon Animation (temporada 2)
Astro Note
An Archdemon's Dilemma: How to Love Your Elf Bride
The Irregular at Magic High School (temporada 3)
Wind Breaker
That Time I Got Reincarnated as a Slime (temporada 3)
Yatagarasu: The Raven Does Not Choose Its Master
Studio Apartment, Good Lighting, Angel Included
Highspeed Etoile
The Idolmaster Shiny Colors (temporada 1)
Girls Band Cry
Tonbo! (temporada 1)
Grandpa and Grandma Turn Young Again
As a Reincarnated Aristocrat, I'll Use My Appraisal Skill to Rise in the World (temporada 1)
Blue Archive the Animation

Título
Jellyfish Can't Swim in the Night
The Duke of Death and His Maid (temporada 3)
Vampire Dormitory
Go! Go! Loser Ranger!
Sound! Euphonium 3
Tonari no Yōkai-san
Himitsu no AiPri
Mission: Yozakura Family
Shinkalion: Change the World
The Fable
Chillin' in Another World with Level 2 Super Cheat Powers
Mushoku Tensei: Jobless Reincarnation (temporada 2, parte 2)
Rinkai!
Tadaima, Okaeri
Unnamed Memory (temporada 1)
KonoSuba (temporada 3)
Date A Live V
Mysterious Disappearances
The Many Sides of Voice Actor Radio
Oblivion Battery
Viral Hit
The Misfit of Demon King Academy (temporada 2, parte 2)
Black Butler: Public School Arc
Kaiju No. 8
Whisper Me a Love Song
The New Gate
My Hero Academia (temporada 7)
Demon Slayer: Kimetsu no Yaiba – Hashira Training Arc
Shy (temporada 2)
My Wife Has No Emotion
The Ossan Newbie Adventurer, Trained to Death by the Most Powerful Party, Became Invincible
Alya Sometimes Hides Her Feelings in Russian
Oshi no Ko (temporada 2)
Tasūketsu: Fate of the Majority
The Strongest Magician in the Demon Lord's Army Was a Human
Days with My Stepsister
Red Cat Ramen
Twilight Out of Focus
2.5 Dimensional Seduction
Failure Frame: I Became the Strongest and Annihilated Everything with Low-Level Spells
I Parry Everything: What Do You Mean I'm the Strongest? I'm Not Even an Adventurer Yet!
Nier: Automata Ver1.1a (parte 2)
Pseudo Harem

Título
Senpai Is an Otokonoko
The Café Terrace and Its Goddesses (temporada 2)
A Nobody's Way Up to an Exploration Hero
Dahlia in Bloom
Dungeon People
Grendizer U
Quality Assurance in Another World
Sakuna: Of Rice and Ruin
Suicide Squad Isekai
The Elusive Samurai
Fairy Tail: 100 Years Quest
Kinnikuman Perfect Origin Arc
Head Start at Birth
Shoshimin: How to Become Ordinary
My Deer Friend Nokotan
Narenare: Cheer for You!
Plus-Sized Elf
Tower of God (temporada 2)
Wistoria: Wand and Sword
A Journey Through Another World
Mayonaka Punch
VTuber Legend: How I Went Viral After Forgetting to Turn Off My Stream
No Longer Allowed in Another World
The Magical Girl and the Evil Lieutenant Used to Be Archenemies
Love Is Indivisible by Twins
Our Last Crusade or the Rise of a New World (temporada 2)
Bye Bye, Earth
Why Does Nobody Remember Me in This World?
Atri: My Dear Moments
Too Many Losing Heroines!
Sengoku Youko (parte 2)
Delico's Nursery
Rick and Morty: The Anime
As a Reincarnated Aristocrat, I'll Use My Appraisal Skill to Rise in the World (temporada 2)
Uzumaki
I'll Become a Villainess Who Goes Down in History
Let This Grieving Soul Retire!
Acro Trip
Re:Zero (temporada 3)
Tying the Knot with an Amagami Sister
365 Days to the Wedding
Blue Box
KamiErabi God.app (temporada 2)

Título
Kinokoinu: Mushroom Pup
Negative Positive Angler
The Prince of Tennis II: U-17 World Cup Semifinal
Trillion Game
Dandadan
Hamidashi Creative
Loner Life in Another World
Magilumiere Co. Ltd.
Mechanical Arms
Rurouni Kenshin: Kyoto Disturbance
Bleach: Thousand-Year Blood War (parte 3)
Blue Lock vs. U-20 Japan
Demon Lord, Retry! R
How I Attended an All-Guy's Mixer
Is It Wrong to Try to Pick Up Girls in a Dungeon? (temporada 5)
Orb: On the Movements of the Earth
Sword Art Online Alternative Gun Gale Online (temporada 2)
The Idolmaster Shiny Colors (temporada 2)
The Stories of Girls Who Couldn't Be Magicians
Tōhai
Tonbo! (temporada 2)
Blue Exorcist: Beyond the Snow Saga
Kagaku Manga Survival
Love Live! Superstar!! (temporada 3)
MF Ghost (temporada 2)
Puniru Is a Cute Slime
PuniRunes Puni 2
Ranma ½
The Healer Who Was Banished From His Party, Is, in Fact, the Strongest
The Seven Deadly Sins: Four Knights of the Apocalypse (temporada 2)
TsumaSho
You Are Ms. Servant
After School Hanako-kun (temporada 2)
Haigakura
Neko ni Tensei Shita Oji-san
Ron Kamonohashi's Forbidden Deductions (temporada 2)
The Most Notorious "Talker" Runs the World's Greatest Clan
Yakuza Fiancé: Raise wa Tanin ga Ii
A Terrified Teacher at Ghoul School!
Natsume's Book of Friends (temporada 7)
Seirei Gensouki: Spirit Chronicles (temporada 2)
The Do-Over Damsel Conquers the Dragon Emperor
Nina the Starry Bride

Título
Tono to Inu
Dragon Ball Daima
Goodbye, Dragon Life
Demon Lord 2099
Shangri-La Frontier (temporada 2)
Arifureta: From Commonplace to World's Strongest (temporada 3)
Blue Miburo
Murder Mystery of the Dead
Title
Gekijōban Project Sekai: Kowareta Sekai to Utaenai Miku
Make a Girl
The Rose of Versailles
Eiga Senpai wa Otokonoko: Ame Nochi Hare
Doraemon: Nobita's Picture World Story
Gekijōban Mononoke Dainishō: Hinezumi
Gekijōban Boku to Roboco
Gekijōban Uta no Prince-sama Taboo Night XXXX
The 100 Girlfriends Who Really, Really, Really, Really, Really Love You (temporada 2)
Witchy Pretty Cure!! Future Days
Akuyaku Reijō Tensei Oji-san
Ameku M.D.: Doctor Detective
Anyway, I'm Falling in Love with You
Baban Baban Ban Vampire
BanG Dream! Ave Mujica
Even Given the Worthless "Appraiser" Class, I'm Actually the Strongest
Grisaia: Phantom Trigger the Animation
Hana wa Saku, Shura no Gotoku
Honey Lemon Soda
I Got Married to the Girl I Hate Most in Class
I Have a Crush at Work
I Left My A-Rank Party to Help My Former Students Reach the Dungeon Depths!
I May Be a Guild Receptionist, But I'll Solo Any Boss to Clock Out on Time
I'm a Noble on the Brink of Ruin, So I Might as Well Try Mastering Magic
Ishura (temporada 2)
Kinnikuman: Perfect Origin Arc (temporada 2)
Mashin Genesis Wataru
Medaka Kuroiwa Is Impervious to My Charms
Medalist
Momentary Lily
My Happy Marriage (temporada 2)
NEET Kunoichi to Nazeka Dōsei Hajimemashita
Okinawa de Suki ni Natta Ko ga Hōgen Sugite Tsurasugiru
Possibly the Greatest Alchemist of All Time

Título
Promise of Wizard
Sakamoto Days
Solo Leveling: Arise from the Shadow
Sorairo Utility
Tasokare Hotel
The Red Ranger Becomes an Adventurer in Another World
Toilet-Bound Hanako-kun (temporada 2)
Übel Blatt
UniteUp! Uni:Birth
Unnamed Memory (temporada 2)
Fire Force (temporada 3, parte 1)
From Old Country Bumpkin to Master Swordsman
I've Been Killing Slimes for 300 Years and Maxed Out My Level (temporada 2)
Maebashi Witches
Shoshimin: How to Become Ordinary (temporada 2)
Witch Watch
3-Nen Z-Gumi Ginpachi-Sensei

- Los primeros en su especie

Primero	**Nombre**	**Salida**	**Tipo**
Anime (más antiguo)	*Katsudō Shashin*	1911	Corto
Salida film confirmada	*Bumpy new picture book – Failure of a great plan*	Febrero 1917	Corto
Anime proyectado en un cine	*The Story of the Concierge Mukuzo Imokawa*	Abril 1917	Corto
Con sonido	*Within the World of Power and Women*	Abril 13, 1933	Film
Completamente animado con cells	*The Dance of the Chagamas*	1934	Film
Largometraje	*Momotaro: Sacred Sailors*	Abril 12, 1945	Film
En television	*Mole's Adventure*	Julio 14, 1958	Corto
A color	*The Tale of the White Serpent*	Octubre 22, 1958	Film
Serie	*Instant History*	Mayo 1, 1961	Serie
Popular a nivel mundial	*Astro Boy*	Enero 1, 1963	Serie
De madrugada	*Hermit Village*	Septiembre 4, 1963	Serie
Robots gigantes	*Tetsujin 28-gō*	Octubre 20, 1963	Serie
Cyborgs	*8 Man*	Noviembre 7, 1963	Serie
Televisión en color	*Kimba the White Lion*	Octubre 6, 1965	Serie
Magical Girl	*Sally the Witch*	Diciembre 5, 1966	Serie
Horror	*GeGeGe no Kitarō*	Enero 3, 1968	Serie
Deportes	*Star of the Giants*	Marzo 30, 1968	Serie
Adultos	*A Thousand and One Nights*	Junio 14, 1969	Film
Hentai	*Cleopatra*	Septiembre 15, 1970	Film
Fantasía oscura	*Devilman*	Julio 8, 1972	Serie
Robot gigante con cabina interior	*Mazinger Z*	Diciembre 3, 1972	Serie
Ópera espacial	*Space Battleship Yamato*	Octubre 6, 1974	Serie
En estéreo	*Lupin III: The Castle of Cagliostro*	Diciembre 15, 1979	Film

Isekai	*Aura Battler Dunbine*	Febrero 5, 1983	Serie
Anti Guerra Mundial	*Barefoot Gen*	Julio 21, 1983	Film
OVA	*Dallos*	Diciembre 12, 1983	OVA
Cyberpunk	*Video Warrior Laserion*	Marzo 4, 1984	Serie
Post-apocalíptica	*Nausicaä of the Valley of the Wind*	Marzo 11, 1984	Film
Película popular a nivel mundial	*Akira*	Julio 16, 1988	Film
Cel en ordenador	*Patlabor 2*	Agosto 7, 1993	Film
CGI	*Ghost in the Shell*	Noviembre 18, 1995	Film
Ordenador en su totalidad	*A.LI.CE*	Febrero 5, 2000	Film
ONA	*Infinite Ryvius*	Junio 30, 2000	ONA
Primera película nominada alBest Animated Feature	*Spirited Away*	Julio 20, 2001	Film
HD	*Ghost in the Shell: Stand Alone Complex*	Octubre 1, 2002	Serie
4K	*Sol Levante*	Abril 2, 2020	ONA

- Récords

Record...	**Nombre**	**Salida**	**Tipo**
Película más taquillera en Japón	*Demon Slayer: Kimetsu no Yaiba – the Movie: Mugen Train*	Octubre 16, 2020	Film
Mayor recaudación	*Demon Slayer: Kimetsu no Yaiba – the Movie: Mugen Train*	Octubre 16, 2020	Film
Película más taquillera mundial	*Demon Slayer: Kimetsu no Yaiba – the Movie: Mugen Train*	Octubre 16, 2020	Film

- Atributos

El anime se diferencia de otras formas de animación por sus estilos artísticos, métodos de animación, su producción y su proceso. Visualmente, las obras de anime exhiben una amplia variedad de estilos artísticos, que difieren entre creadores, artistas y estudios. Si bien ningún estilo artístico predomina en el anime en su conjunto, sí comparten algunos atributos similares en términos de técnica de animación y diseño de personajes.

El anime se caracteriza fundamentalmente por el uso de animación limitada, expresión plana, la suspensión del tiempo, su gama temática, la presencia de personajes históricos, su compleja línea narrativa y, sobre todo, un peculiar estilo de dibujo, con personajes caracterizados por ojos grandes y ovalados, con líneas muy definidas, colores brillantes y movimiento reducido de los labios.

Los artistas de anime emplean muchos estilos visuales distintos. En el sentido de las agujas del reloj desde la parte superior izquierda: Dead Leaves, Flag, Serial Experiments Lain, Monster, Mind Game, Lucky Star, Cat Soup y Gurren Lagann

El anime moderno sigue un proceso de producción de animación típico, que involucra storyboard, actuación de voz, diseño de personajes y producción de celuloide. Desde la década de 1990, los animadores han utilizado cada vez más la animación por computadora para mejorar la eficiencia del proceso de producción. Los primeros trabajos de anime

fueron experimentales y consistieron en imágenes dibujadas en pizarrones, animación stop motion de recortes de papel y animación de siluetas. La animación de celuloide creció en popularidad hasta que llegó a dominar el medio. En el siglo XXI, el uso de otras técnicas de animación se limita principalmente a cortometrajes independientes, incluido el trabajo de animación de marionetas stop motion producido por Tadahito Mochinaga, Kihachirō Kawamoto y Tomoyasu Murata. Las computadoras se integraron al proceso de animación en la década de 1990, con obras como Ghost in the Shell y La princesa Mononoke que mezclaban animación de celuloide con imágenes generadas por computadora. Fuji Film, una importante productora de celuloide, anunció que detendría la producción de celuloide, lo que generó pánico en la industria por adquirir importaciones de celuloide y aceleró el cambio a los procesos digitales.

Antes de la era digital, el anime se producía con métodos de animación tradicionales utilizando un enfoque de pose a pose. La mayoría del anime convencional utiliza menos fotogramas clave expresivos y más animación intermedia.

Los estudios de animación japoneses fueron pioneros en muchas técnicas de animación limitada y le han dado al anime un conjunto distinto de convenciones. A diferencia de la animación de Disney, donde el énfasis está en el movimiento, el anime enfatiza la calidad del arte y deja que las técnicas de animación limitada compensen la falta de tiempo dedicado al movimiento. Estas técnicas se utilizan a menudo no solo para cumplir con los plazos, sino también como dispositivos artísticos. Las escenas de anime ponen énfasis en lograr vistas tridimensionales, y los fondos son fundamentales para crear la atmósfera de la obra. Los fondos no siempre son inventados y ocasionalmente se basan en lugares reales, como se ejemplifica en El castillo ambulante y La melancolía de Haruhi Suzumiya. Oppliger afirmó que el anime es uno de los raros medios en los que reunir un elenco de estrellas generalmente resulta "tremendamente impresionante".

El diseño de personajes de anime es diverso, pero a menudo incorpora elementos comunes según el grupo demográfico al que se dirige y la época. Estos son ejemplos representativos. En el sentido de las agujas del reloj desde la parte superior izquierda: Ashita no Joe (1970), Macross: Do You Remember Love? (1984), Ghost in the Shell (1995), K-On! (2009), Your Name (2016), The Hidden Dungeon Only I Can Enter (2021), Fruits Basket (2001) y Rurouni Kenshin (1996)

Los efectos cinematográficos del anime se diferencian de las obras de teatro que se encuentran en la animación estadounidense. El anime se filma cinematográficamente como si fuera una cámara, incluyendo tomas panorámicas, de zoom, de distancia y de ángulo hasta tomas dinámicas más complejas que serían difíciles de producir en la realidad. En el anime, la animación se produce antes de la actuación de voz, al contrario de la animación estadounidense que hace la actuación de voz primero.

Las proporciones corporales de los personajes de anime humanos tienden a reflejar con precisión las proporciones del cuerpo humano en la realidad. El artista considera la altura de la cabeza como la unidad base de proporción. Las proporciones de la cabeza a la altura varían drásticamente según el estilo artístico, y la mayoría de los personajes de anime miden entre 5 y 8 cabezas de alto. Los artistas de anime ocasionalmente realizan modificaciones deliberadas en las proporciones corporales para producir personajes súper deformados que presentan un cuerpo desproporcionadamente pequeño en comparación con la cabeza; muchos personajes súper deformados miden entre dos y cuatro cabezas de alto. Algunas obras de anime como Crayon Shin-chan ignoran por completo estas proporciones, de tal manera que se parecen a las caricaturas de dibujos animados occidentales.

Una convención común en el diseño de personajes de anime es el tamaño exagerado de los ojos. La animación de personajes con ojos grandes en el anime se remonta a Osamu Tezuka, quien estuvo profundamente influenciado por personajes de animación tempranos como Betty Boop, que fue dibujada con ojos desproporcionadamente grandes. Tezuka es una figura central en la historia del anime y el manga, cuyo icónico estilo artístico y diseños de personajes permitieron que toda la gama de emociones humanas se representaran únicamente a través de los ojos. El artista agrega sombreado de color variable a los ojos y particularmente a la córnea para darles mayor profundidad. Generalmente, se utiliza una mezcla de un tono claro, el color del tono y un tono oscuro. Sin embargo, no todos los personajes de anime tienen ojos grandes. Por ejemplo, las obras de Hayao Miyazaki son conocidas por tener ojos de proporciones realistas, así como colores de cabello realistas en sus personajes.

El cabello en el anime a menudo es antinaturalmente vivo y colorido o tiene un estilo único. El movimiento del cabello en el anime es exagerado y se utilizan "acciones del cabello" para enfatizar la acción y las emociones de los personajes para un efecto visual adicional. Poitras traza el color del peinado para cubrir ilustraciones en el manga, donde las obras de arte llamativas y los tonos coloridos son atractivos para el manga infantil. Algunos animes muestran personajes no japoneses con rasgos étnicos específicos, como una nariz pronunciada y una mandíbula prominente para los personajes europeos. En otros casos, los animes presentan personajes cuya raza o nacionalidad no siempre está definida, y esto suele ser una decisión deliberada, como en la serie animada Pokémon.

Los artistas de anime y manga a menudo recurren a un canon común de ilustraciones icónicas de expresiones faciales para denotar estados de ánimo y pensamientos particulares. Estas técnicas suelen ser diferentes en forma a sus contrapartes en la animación occidental, e incluyen una iconografía fija que se usa como abreviatura de ciertas emociones y estados de ánimo. Por ejemplo, un personaje masculino puede desarrollar una hemorragia nasal cuando se excita. Se emplean una variedad de símbolos visuales, incluidas gotas de sudor para representar nerviosismo, rubor visible para vergüenza u ojos brillantes para una mirada intensa. Otro gag visual recurrente es el uso de figuras chibi (diseños de personajes deformados y simplificados) para resaltar cómicamente emociones como la confusión o la vergüenza.

- Música

Las secuencias de apertura y créditos de la mayoría de las series de televisión de anime están acompañadas de canciones de J-pop o J-rock, a menudo de bandas de renombre, escritas con la serie en mente, pero también están dirigidas al mercado musical en general, por lo tanto, a menudo aluden solo vagamente o no a los escenarios temáticos o la trama de la serie. Además, a menudo se usan como música incidental ("canciones de inserción") en un episodio, para resaltar escenas particularmente importantes.

El future funk, un microgénero musical que evolucionó a principios de la década de 2010 a partir del vaporwave con una influencia del eurodisco house francés, usa en gran medida imágenes y samples de anime junto con el pop urbano japonés para construir una estética.

La canción de anime (アニメソング, anime songu, también abreviada como anison (アニソン)) es un género musical que se origina en la música pop japonesa. Las canciones de anime consisten en temas, insertos y canciones de imágenes para series de CD de anime, manga, videojuegos y audiodramas, así como cualquier otra canción lanzada principalmente para el mercado del anime, incluida la música de actores de voz japoneses.

El género de la canción de anime se definió por primera vez como una categoría musical en la década de 1970. Más tarde ganó popularidad entre el público cuando los artistas convencionales comenzaron a lanzar canciones como vínculos para series de anime. En la década de 1990, se redefinió como un género separado cuando las empresas comenzaron a crear sellos discográficos que producirían exclusivamente canciones de anime para sus series y artistas. El aumento de los actores de voz a partir de mediados de la década de 2000 provocó un creciente interés del mercado en el género.

La espada desafilada (1917), de Jun'ichi Kōuchi, se considera la primera película de animación japonesa que se conserva. Kuroi Nyago (1929), de Noburō Ōfuji, es la primera obra de animación japonesa que incluye música. La película incluye personajes bailando al ritmo de una canción pregrabada, considerada retroactivamente como el prototipo de las canciones de anime.

Después de la Segunda Guerra Mundial, en los años 1950 y 1960 se produjo un resurgimiento del entretenimiento y el desarrollo cultural. En 1963, se estrenó Astro Boy y, posteriormente, el tema principal "Theme of Astro Boy" se hizo conocido entre el público japonés debido a que se utilizó como canción de despedida en la estación de Takadanobaba. La canción también fue notable debido a que la letra fue escrita por el poeta Shuntarō Tanikawa.

El crecimiento económico de Japón en la década de 1970 condujo a un mayor desarrollo cultural, y las personas que cantaban exclusivamente canciones temáticas para anime eran conocidas como "cantantes de canciones de anime". A pesar de la falta de apariciones públicas de los cantantes, las canciones temáticas de las series Mazinger Z, Space Battleship Yamato y Candy Candy se hicieron conocidas por el público japonés, incluso fuera de los fanáticos que veían los programas. Al mismo tiempo, los actores de voz de Mobile Suit Gundam Toshio Furukawa y Toru Furuya ganaron una gran base de fans femeninas a través de Slapstick, una unidad vocal compuesta por actores de voz del programa destinados a sus canciones temáticas. Si bien las canciones temáticas de anime originalmente usaban el nombre y la configuración de la serie en la que se basaban, esto llevó a que las letras de las canciones de anime se centraran en los pensamientos y sentimientos de los personajes para un atractivo más universal y permitir un contexto fuera de la obra animada original.

En el apogeo de la burbuja económica de Japón, en la década de 1980, músicos fuera de la industria del anime comenzaron a interpretar temas musicales para anime. En 1984, el sencillo "Ai Oboete Imasu ka", que fue lanzado para Macross bajo el nombre del personaje Lynn Minmay, se ubicó en el puesto número 7 en la lista semanal de sencillos de Oricon. Además, Cat's Eye (1983) recibió una amplia atención de los medios por tener a Anri, una cantante cuyas actividades no tenían conexión con la industria del anime, interpretando sus temas musicales. Del mismo modo, TM Network, una banda que estaba activa fuera de la industria del anime, recibió atención de los medios cuando su canción de 1987 "Get Wild" fue lanzada como tema musical de City Hunter. Como resultado de la popularidad de la canción, TM Network fue invitada a la 72.ª edición de Kohaku Uta Gassen para interpretarla. A partir de entonces, los artistas mainstream que lanzaban canciones relacionadas con el anime se volvieron comunes.

Tras el colapso de la economía de burbuja en Japón, se formaron sellos dedicados exclusivamente a producir canciones de anime, en particular el sello Starchild de King Records. Esto se debió en parte al fenómeno "Being Boom" llamado así por Being Inc., que ganó una base de fans después de que sus artistas Zard y Maki Ohguro lanzaran canciones que fueron bien recibidas por el público. Yoko Takahashi, que formaba parte del sello Starchild, lanzó "A Cruel Angel's Thesis" como tema principal de Neon Genesis Evangelion (1995), y la popularidad de la canción llevó a que el público fuera de los fanáticos del anime la reconociera. Además, a medida que la música popular de Japón pasó del kayōkyoku al J-pop, los cantantes de canciones de anime, como Masami Okui, comenzaron a incorporar sonidos J-pop en su música. Entre otros, actores de voz como Hekiru Shiina, Mariko Kouda y Megumi Hayashibara también estuvieron activos cantando además de actuando como actores de voz. Algunos actores de voz también formaron sus propios grupos e interpretaron canciones temáticas para otras series de anime, como Minami Takayama con Two-Mix.

A medida que se producían más series de anime nocturnas en la década de 2000, Yui Horie, Yukari Tamura y Nana Mizuki, que habían firmado con King Records, fueron producidas y comercializadas como cantantes ídolos y actrices de voz por el sello discográfico. A mediados de la década de 2000, hubo un "auge de los actores de voz", además de un período conocido como el "Período de guerra de ídolos", un fenómeno que lleva el nombre de un rápido crecimiento en la industria de los ídolos. "Eternal Blaze" de Mizuki alcanzó el puesto número 2 en las listas semanales de sencillos de Oricon en 2005, y poco después, el lanzamiento de "Hare Hare Yukai" en 2006 condujo al "auge de Haruhi", principalmente debido a la secuencia de baile animada en el final del programa. En los años siguientes, hubo un aumento sustancial de actores de voz en el anime, y las canciones de anime en su conjunto se hicieron más conocidas para el público en general. La industria de las canciones de anime cambió para reclutar chicas jóvenes que pudieran tener una presencia de "ídolo", nombrando a Riisa Naka, Koharu Kusumi y Aya Hirano como ejemplos.

En 2010, Ho-kago Tea Time, una banda ficticia de la serie K-On!, se convirtió en el primer personaje de anime en recibir simultáneamente los puestos #1 y #2 en la lista semanal de sencillos de Oricon con el lanzamiento de ambos sencillos. En los años siguientes, los proyectos multimedia con temática de ídolos, como Love Live!, The Idolmaster y Uta no Prince-sama, se hicieron populares. Billboard Japan lanzó la lista Billboard Japan Hot Animation el 1 de diciembre de 2010 exclusivamente para lanzamientos de música de anime y videojuegos.

Desde la década de 2020, las canciones de anime han experimentado un rápido crecimiento en popularidad global en línea debido a su mayor disponibilidad en servicios de transmisión de música como Spotify y la promoción por parte de fanáticos y artistas en las redes sociales. En 2020, "Homura", una canción principal de la película animada Demon Slayer: Kimetsu no Yaiba - The Movie: Mugen Train, subió al número ocho en el Billboard Global 200. En 2023, el tema de apertura de la serie de anime Oshi no Ko, "Idol" de Yoasobi, encabezó el Billboard Global Excl. US, convirtiéndose en la primera canción japonesa y canción de anime en hacerlo, además de alcanzar el número siete en el Billboard Global 200, el pico más alto de un acto japonés. "Idol" también encabezó las listas globales de Apple Music y YouTube Music. Ese mismo año, "Kick Back" de Kenshi Yonezu, tema de apertura de Chainsaw Man, se convirtió en la primera canción con letras en japonés en recibir la certificación de oro de la Recording Industry Association of America (RIAA).

Denpa

Una canción denpa (電波ソング) es un tipo de música japonesa que es intencionalmente extraña y pegadiza. Las características comunes de las canciones denpa incluyen voces desafinadas intencionalmente, letras sin sentido y una melodía exagerada. La música denpa se ha convertido en una subcultura dentro de Japón, formando un aspecto significativo de la cultura otaku, y tiene una gran cantidad de círculos dōjin y artistas musicales dedicados a la música denpa. Denpa no es un género específico en sí mismo, sino más bien un término general para varios tipos de música.

Los términos alternativos para la música denpa acuñados en los últimos tiempos incluyen Akiba-pop y A-pop. El término "canción moe" (萌えソング) se refiere específicamente a la música denpa de origen otaku que presenta temas moe.

El término japonés denpa (電波, "ondas electromagnéticas") surgió originalmente en la década de 1990 para describir a individuos peculiares que a menudo sueñan despiertos y viven en sus fantasías personales, y se derivó de los asesinatos de la calle Fukagawa en 1981. El agresor, Kawamata Gunji (川俣軍司), estaba usando sustancias ilícitas cuando acuchilló a transeúntes al azar a plena luz del día, matando a dos amas de casa y dos niños pequeños e hiriendo a muchos otros. Cuando fue confrontado en el tribunal, explicó que las ondas electromagnéticas le estaban diciendo que matara a personas y alegó locura.

A principios de la década de 1990, el término denpa comenzó a aparecer en la música y la literatura, y la frase denpa-kei (電波系) se utilizó para referirse a personas delirantes, espeluznantes o lunáticos enloquecidos como un eufemismo despectivo, basado en la idea de que esas personas podían escuchar voces, ver cosas y comunicarse a través de la telepatía como resultado de ondas electromagnéticas. Ejemplos de dicho uso en ese momento incluyen canciones de la banda de metal japonesa Kinniku Shōjo Tai, que hicieron referencias al incidente del asesinato.

En lo que respecta a la música, el término obtuvo una connotación negativa y se asoció principalmente con música que se consideraba espeluznante y tenía letras incomprensibles, a menudo de origen otaku. Dado que los otaku a menudo eran vistos como personas extrañas que se comportaban de manera diferente al resto de la sociedad, el denpa se asoció ampliamente con la cultura otaku en Japón y la escena de Akihabara. Con el tiempo, el término denpa comenzó a englobar a cualquiera que pareciera extraño o que no estuviera en sintonía con la realidad, como si esas personas estuvieran hipnotizadas o controladas por ondas electromagnéticas. Con el paso del tiempo, la categorización denpa de la música comenzó a tomar forma, y esa música se hizo popular entre los círculos otaku como un interés de nicho separado del mainstream.

Las canciones denpa consisten en música con letras y melodías que comúnmente se consideran extrañas y raras. A pesar de esto, los oyentes se sienten atraídos por ella con la lógica de que la música los ha "hipnotizado"; están "bajo control" por la extrañeza de la canción. Esta sensación de estar "envenenado y lavado de cerebro" por la canción se conoce con el término doku-denpa (毒電波, "ondas electromagnéticas venenosas").

Las canciones denpa a menudo contienen letras que no tienen sentido o contienen temas relacionados con los otaku. Los temas comunes incluyen delirios, telepatía o locura y, a menudo, estas canciones contienen letras caóticas o repetitivas hasta el punto de resultar espeluznantes. Las canciones denpa a menudo presentan cánticos repetitivos o desafinados junto con una melodía pegadiza, lo que acentúa la energía excesiva de la música. Las voces agudas, los vítores wotagei y otros diversos extremos contribuyen al caos que caracteriza al denpa. Un ejemplo de este tipo de música es "Neko Mimi Mode", una canción con la frase "Neko Mimi Mode" repetida una y otra vez como letra. La

música denpa también puede combinarse con varios otros géneros musicales, como gamewave, bitpop y música chiptune.

El denpa a menudo se caracteriza por ser lindo y alegre, ya que una gran cantidad de música denpa incluye temas moe (que hacen que las canciones denpa sean alegres, lindas y de ritmo rápido). Sin embargo, este no siempre es el caso, ya que también pueden incluir temas más oscuros. Una concepción de la música denpa es que es un tipo de "J-pop lindo", pero el denpa es una tendencia en gran parte underground. Como tal, no es música mainstream popular y tiene una escena separada de la del J-pop. El denpa, en sus inicios, se asoció principalmente con música espeluznante y, como resultado, se volvió mal visto en la corriente principal y permaneció confinado a grupos otaku de nicho. Under17 era una banda popular que hacía canciones musicalmente tiernas con letras extravagantes, y estas canciones alteraron la percepción de la música denpa.

- Artistas
  - Anamanaguchi
  - Camellia
  - Chokottodake
  - Emamouse
  - Dani Astray
  - Deco*27
  - IOSYS
  - ARM
  - Kotoko
  - Momoiro Clover Z
  - Mosaic.wav
  - Nanahira
  - Nanawo Akari
  - Toromi
  - Twinkle
  - Under17

Moe

Una canción de Moe (もえソング、萌え歌、萌える曲) es una canción que incluye a Moe como elemento, y cuyo tema principal es únicamente “si o no es moe” en lugar del cantante, compositor, o intérprete. Muchas de ellas tienen las mismas características que las canciones denpa y, a menudo, se las menciona juntas, sin un límite claro entre las dos.

Casi todos los cantantes de canciones de Moe son mujeres, y a menudo son cantadas por actrices de doblaje con una voz que generalmente se describe como "voz de anime". La mayoría son de ritmo rápido en una tonalidad mayor y se prefieren sonidos de tipo tecno para el acompañamiento. También se caracteriza por el uso frecuente de cánticos y gestos con las manos, que en ocasiones son onomatopeyas sin sentido. Las letras a menudo expresan sentimientos románticos del cantante hacia el oyente. Se hizo popular como tema principal de un juego de PC dirigido a adultos, pero fue más allá de ser una mera canción promocional y se distribuyó como una entidad independiente del producto, reforzando repetidamente el símbolo de Moe.

A menudo se utiliza como tema principal de anime y juegos, e Internet se ha convertido en un escenario importante desde su creación hasta su consumo. Los cantantes representativos incluyen a KOTOKO, Haruko Momoi, Marina Ohno y Mayumi Shindo. Las unidades representativas incluyen UNDER17, MOSAIC.WAV e IOSYS. En particular, UNDER17 trabajó bajo el lema "¡Excelentes canciones de Moe!" mientras creaba y difundía el mensaje. Sin embargo, los cantantes, unidades y bandas, que son fundamentales para el consumo de música normal, no son importantes cuando se trata de canciones de Moe; el foco principal está en si la canción es "moe" o no.

Elementos de Moe y ondas de radio se fueron incorporando gradualmente en algunos grupos de ídolos femeninos no relacionados con el anime.

Artistas y grupos relevantes

- Eir Aoi
- Shouta Aoi
- Kana Hanazawa
- Megumi Hayashibara
- Yui Horie
- Sōichirō Hoshi
- Miyu Irino
- Kanako Itō
- Hironobu Kageyama
- LiSA
- May'n
- Inori Minase
- Mamoru Miyano
- Nana Mizuki
- Hiroko Moriguchi
- Megumi Nakajima
- Yui Ogura
- Machico
- Masami Okui
- Daisuke Ono
- Soma Saito
- Maaya Sakamoto
- Minori Suzuki
- Yoko Takahashi
- Yukari Tamura
- Haruka Tomatsu
- Nao Toyama
- Maaya Uchida
- Yuma Uchida
- Sumire Uesaka
- Kōji Wada
- Zaq
- Ali Project
- Aqours
- Angela
- ClariS
- Dialogue
- Egoist
- Garnidelia
- Granrodeo
- Iris
- JAM Project
- Mia Regina
- Oldcodex
- OxT
- Poppin'Party
- Roselia
- Trefle
- TrySail
- Walkure

- Géneros

El anime suele clasificarse por grupo demográfico objetivo, incluidos los niños (子供, kodomo), las niñas (少女, shōjo), los niños (少年, shōnen), los hombres jóvenes (青年, seinen), las mujeres jóvenes (女性, josei) y una amplia gama de géneros dirigidos a una audiencia adulta. El anime shōjo y shōnen a veces contiene elementos populares entre los niños de todos los géneros en un intento de ganar atractivo cruzado. El anime para adultos puede presentar un ritmo más lento o una mayor complejidad de la trama que las audiencias más jóvenes normalmente pueden encontrar poco atractivas, así como temas y situaciones para adultos. Un subconjunto de obras de anime para adultos que presentan elementos pornográficos se etiquetan como "R18" en Japón y se conocen internacionalmente como hentai (que se origina de pervertido (変態, hentai)). Por el contrario, algunos subgéneros del anime incorporan ecchi, temas sexuales o matices sin representaciones de relaciones sexuales, como se tipifica en los géneros de comedia o harem; debido a su popularidad entre los entusiastas del anime adolescentes y adultos, la inclusión de tales elementos se considera una forma de fan service. Algunos géneros exploran romances homosexuales, como yaoi (homosexualidad masculina) y yuri (homosexualidad femenina). Si bien a menudo se usan en un contexto pornográfico, los términos yaoi y yuri también se pueden usar ampliamente en un contexto más amplio para describir o centrarse en los temas o el desarrollo de las relaciones en sí.

La clasificación de género del anime difiere de otros tipos de animación y no se presta a una clasificación simple. Gilles Poitras comparó el etiquetado de Gundam 0080 y su compleja representación de la guerra como un anime de "robots gigantes" similar a simplemente etiquetar a Guerra y Paz como una "novela de guerra". La ciencia ficción es un género principal del anime e incluye obras históricas importantes como Astro Boy de Tezuka y Tetsujin 28-go de Yokoyama. Un subgénero importante de la ciencia ficción es el mecha, siendo la metaserie Gundam icónica. El diverso género de fantasía incluye obras basadas en tradiciones y folclore asiáticos y occidentales; los ejemplos incluyen el cuento de hadas feudal japonés InuYasha y la representación de diosas escandinavas que se mudan a Japón para mantener una computadora llamada Yggdrasil en Ah! My Goddess. El cruce de géneros en el anime también es frecuente, como la mezcla de fantasía y comedia en Dragon Half y la incorporación de humor slapstick en

la película de anime criminal Castle of Cagliostro. Otros subgéneros que se encuentran en el anime incluyen magical girl, harem, deportes, artes marciales, adaptaciones literarias, medievalismo, y guerra.

Todos estos géneros se desarrollan en su categoría específica dentro del capítulo de “Manga” de este recopilatorio.

- Formatos

Las primeras obras de anime se hicieron para su visualización en salas de cine y requerían componentes musicales antes de que se añadieran componentes de sonido y voz a la producción. En 1958, Nippon Television emitió Mogura no Abanchūru ("La aventura del topo"), el primer anime televisado y en color en debutar. No fue hasta la década de 1960 cuando se transmitió la primera serie televisiva y ha seguido siendo un medio popular desde entonces. Las obras lanzadas en formato directo a video se denominan "animación de video original" (OVA) o "video de animación original" (OAV); y normalmente no se lanzan en salas de cine o televisión antes de su lanzamiento en medios domésticos. La aparición de Internet ha llevado a algunos animadores a distribuir obras en línea en un formato llamado "animación original en red" (ONA).

La distribución doméstica de lanzamientos de anime se popularizó en la década de 1980 con los formatos VHS y LaserDisc. El formato de video VHS NTSC utilizado tanto en Japón como en los Estados Unidos se le atribuye haber ayudado a la creciente popularidad del anime en la década de 1990. Los formatos LaserDisc y VHS fueron superados por el formato DVD que ofrecía ventajas únicas; incluyendo múltiples pistas de subtítulos y doblaje en el mismo disco. El formato DVD también tiene sus desventajas en su uso de codificación de región; adoptado por la industria para resolver problemas de licencias, piratería y exportación y región restringida indicada en el reproductor de DVD. El formato Video CD (VCD) fue popular en Hong Kong y Taiwán, pero se convirtió en un formato menor en los Estados Unidos que estaba estrechamente asociado con copias piratas.

Una característica clave de muchos programas de televisión de anime es la serialización, donde un arco narrativo continuo se extiende a lo largo de múltiples episodios o temporadas. La televisión estadounidense tradicional tenía un formato episódico, y cada episodio generalmente consistía en una historia autónoma. Por el contrario, los programas de anime como Dragon Ball Z tenían un formato de serialización, donde los arcos argumentales continuos se extendían a lo largo de múltiples episodios o temporadas, lo que los distinguía de los programas de televisión estadounidenses tradicionales; desde entonces, la serialización también se ha convertido en una característica común de los programas de televisión estadounidenses en streaming durante la era del "Peak TV".

- Industria

La industria de la animación está formada por más de 430 compañías productoras, entre las que se encuentran algunos de los estudios más importantes, como Toei Animation, Gainax, Madhouse, Gonzo, Sunrise, Bones, TMS Entertainment, Nippon Animation, P.A.Works, Studio Pierrot, Production I.G, Ufotable y Studio Ghibli. Muchos de los estudios están organizados en una asociación comercial, la Asociación de Animaciones Japonesas. También existe un sindicato para los trabajadores de la industria, la Asociación Japonesa de Creadores de Animación. Los estudios suelen trabajar juntos para producir proyectos más complejos y costosos, como se hizo con El viaje de Chihiro de Studio Ghibli. Producir un episodio de anime puede costar entre 100.000 y 300.000 dólares estadounidenses. En 2001, la animación representaba el 7% del mercado cinematográfico japonés, por encima del 4,6% de participación de mercado de las obras de acción real. La popularidad y el éxito del anime se ven a través de la rentabilidad del mercado de DVD, que contribuye con casi el 70% de las ventas totales. Según un artículo de 2016 en Nikkei Asian Review, las estaciones de televisión japonesas han comprado más de 60 mil millones de yenes en anime de compañías de producción "en los últimos años", en comparación con menos de 20 mil millones de yenes del extranjero. Ha habido un aumento en las ventas de programas a estaciones de televisión en Japón, causado por el anime nocturno con adultos como grupo demográfico objetivo. Este tipo de anime es menos popular fuera de Japón, siendo considerado "más un producto de nicho". El viaje de Chihiro (2001) fue la película más taquillera de todos los tiempos en Japón hasta que fue superada por Demon Slayer: Kimetsu no Yaiba - The Movie: Mugen Train en 2020. También fue la película de anime más taquillera del mundo hasta que fue superada por la película de Makoto Shinkai de 2016, Your Name. Las películas de anime representan una gran parte de las películas japonesas más taquilleras anualmente en Japón, con 6 de las 10 mejores en 2014, 2015 y también en 2016.

El anime debe ser licenciado por compañías en otros países para poder ser lanzado legalmente. Si bien el anime ha sido licenciado por sus propietarios japoneses para su uso fuera de Japón desde al menos la década de 1960, la práctica se estableció bien en los Estados Unidos a fines de la década de 1970 y principios de la de 1980, cuando series de televisión como Gatchaman y Captain Harlock fueron licenciadas por sus empresas matrices japonesas para su distribución en el mercado estadounidense. La tendencia hacia la distribución estadounidense de anime continuó en la década de 1980 con la concesión de licencias de títulos como Voltron y la "creación" de nuevas series como Robotech mediante el uso de material fuente de varias series originales.

A principios de la década de 1990, varias empresas comenzaron a experimentar con la concesión de licencias de material menos orientado a los niños. Algunas, como A.D. Vision y Central Park Media y sus sellos, lograron un éxito comercial bastante sustancial y se convirtieron en actores importantes en el ahora muy lucrativo mercado del anime estadounidense. Otras, como AnimEigo, lograron un éxito limitado. Muchas empresas creadas directamente por empresas matrices japonesas no lo hicieron tan bien, la mayoría lanzó solo uno o dos títulos antes de completar sus operaciones estadounidenses.

Las licencias son caras, a menudo cientos de miles de dólares para una serie y decenas de miles para una película. Los precios varían ampliamente; por ejemplo, la licencia de Jinki: Extend costó solo 91.000€, mientras que Kurau Phantom Memory costó 960.000€. Los derechos de transmisión simultánea por Internet pueden ser más económicos, con precios de entre 1.000 y 2.000 dólares por episodio, pero también pueden ser más caros, con algunas series que cuestan más de 200.000 dólares por episodio.

El mercado del anime en los Estados Unidos valía aproximadamente 2.740 millones de dólares en 2009. La animación doblada comenzó a emitirse en los Estados Unidos en 2000 en cadenas como The WB y Adult Swim de Cartoon Network. En 2005, esto dio como resultado que cinco de los diez títulos de anime más importantes se hubieran emitido previamente en Cartoon Network. Como parte de la localización, puede ocurrir alguna edición de referencias culturales para seguir mejor las referencias de la cultura no japonesa. El costo de la localización al inglés promedia los 10.000 dólares por episodio.

La industria ha sido objeto tanto de elogios como de condenas por los fansubs, la adición de traducciones subtituladas sin licencia y no autorizadas de series o películas de anime. Los fansubs, que originalmente se distribuyeron en casetes piratas de VHS en la década de 1980, han estado disponibles y difundidos en línea de forma gratuita desde la década de 1990. Dado que esta práctica genera preocupaciones por problemas de derechos de autor y piratería, los fansubbers tienden a adherirse a un código moral no escrito para destruir o no distribuir más un anime una vez que se licencia una versión oficial traducida o subtitulada. También intentan alentar a los espectadores a comprar una copia oficial del lanzamiento una vez que sale en inglés, aunque los fansubs generalmente continúan circulando a través de redes de intercambio de archivos. Aun así, las relajadas regulaciones de la industria de la animación japonesa tienden a pasar por alto estos problemas, lo que le permite crecer de forma clandestina y, por lo tanto, aumentar su popularidad hasta que haya una demanda de lanzamientos oficiales de alta calidad para las compañías de animación. Esto ha llevado a un aumento en la popularidad global de la animación japonesa, alcanzando los 40 millones de dólares en ventas en 2004. Las prácticas de fansub han disminuido rápidamente desde principios de la década de 2010 debido a la llegada de servicios de transmisión legales que transmiten simultáneamente nuevas series de anime a menudo unas pocas horas después de su lanzamiento nacional.

Desde la década de 2010, el anime se ha convertido en una industria multimillonaria global que estableció un récord de ventas en 2017 de 2,15 billones de yenes (19,8 mil millones de dólares), impulsado en gran medida por la demanda de audiencias extranjeras. En 2019, la industria del anime de Japón estaba valorada en 24 mil millones de dólares al año y el 48% de esos ingresos provenían del extranjero (que ahora es su sector industrial más grande). Para 2025, se espera que la industria del anime alcance un valor de 30 mil millones de dólares y más del 60% de esos ingresos provengan del extranjero.

Compañías

Hay más de 500 compañías de animación en Japón

- 3Hz
- A.C.G.T
- A.P.P.P.
- Actas
- Ajia-do Animation Works
- Anime International Company (AIC)
- Arms Corporation
- Artland
- Artmic
- Arvo Animation
- Nippon Rois Cartoon
- Ashi Productions
- Asahi Production
- Asread
- AXsiZ
- Bandai Namco Pictures
- Bee Train
- Bibury Animation Studios
- Blue Lynx
- Bones
- Brain's Base
- Bridge (studio)
- C2C
- Chaos Project
- Cloud Hearts
- CoMix Wave Films
- Connect (studio)
- Creators in Pack
- C-Station
- CygamesPictures
- Daume
- David Production
- Diomedéa
- DLE
- Doga Kobo
- ENGI
- EMT Squared
- Eight Bit
- Eiken
- Ekachi Epilka
- EMT Squared
- Encourage Films
- Ezo'la
- Fanworks
- Feel
- Felix Film
- Gaina
- Gainax
- Gallop
- Geno Studio
- Geek Toys
- GEMBA
- GoHands
- Gonzo
- Graphinica
- Grizzly
- Group TAC
- Yumeta Company
- Hal Film Maker
- Hoods Entertainment
- Imagin
- J.C.Staff
- Khara
- Kinema Citrus
- Kitayama Eiga Seisakujo
- Kitty Films
- Kokusai Eiga-sh
- Kyoto Animation
- Lapin Track
- Larx Entertainment
- Lay-duce
- Lerche
- Liden Films
- Madhouse
- Magic Bus
- Maho Film
- Manglobe
- Marza Animation Planet
- MAPPA
- Millepensee
- Mook Animation
- Mushi Production
- NAZ
- Nexus
- Nippon Animation
- Nomad
- NUT
- Oh! Production
- OLM
- Orange
- Ordet
- P.A. Works
- Palm Studio
- Passione
- Pierrot
- Pine Jam
- Phoenix Entertainment
- Platinum Vision
- Polygon Pictures
- Production I.G

- Production IMS
- Project No.9
- Radix Ace Entertainment
- Remic
- Revoroot
- Robot Communications
- Satelight
- Sanzigen
- Science SARU
- Shaft
- Shin-Ei Animation
- Shirogumi
- Shuka
- Seven
- Seven Arcs
- Sony, through Aniplex
- A-1 Pictures
- CloverWorks
- Spectrum Animation
- Signal.MD
- Silver Link
- Square Enix Image Studio Division
- Studio 4°C
- Studio A-Cat
- Studio Bind
- Studio Blanc
- Studio Chizu
- Studio Colorido
- Studio Comet
- Studio Deen
- Studio Fantasia
- Studio Ghibli
- Studio Gokumi
- Studio Hibari
- Studio Kai
- Studio Nue
- Studio Orphee
- Studio Ponoc
- Studio Puyukai
- Studio VOLN
- Sunrise
- SynergySP
- Tatsunoko Production
- Tear Studio
- Tezuka Productions
- TMS Entertainment
- Telecom Animation Film
- Tengu Kobou
- TNK
- Tsuchida Production
- Toei Animation
- Topcraft
- Typhoon Graphics
- Triangle Staff
- Troyca
- Trigger
- Ufotable
- White Fox
- Wit Studio
- Xebec
- Yaoyorozu
- Yokohama Animation Laboratory
- Zexcs
- Zero-G
- Studio Ponoc
- Animax
- Avex
- Bandai Visual
- BROCCOLI
- Bushiroad
- Dentsu
- Genco
- Geneon Universal Entertainment
- Good Smile Company
- Hakuhodo DY Media Partners
- J-List
- Japan Home Video
- Kadokawa Shoten
- King Records/Starchild
- KSS
- Mag Garden
- NBCUniversal Entertainment Japan
- Warner Bros. Japan
- Nihon Ad Systems
- Nintendo
- Pony Canyon
- Remow
- Shinca Entertainment
- Soft On Demand
- Sony
- Sony Music Entertainment Japan
- Aniplex
- Sotsu
- Square Enix
- Shochiku
- The Pokémon Company
- Toho
- VAP
- Victor Entertainment
- Youmex
- Nippon Rois Cartoon

Estudios

- A-1 Pictures (株式会社 A-1 Pictures)
- A.C.G.T (エー・シー・ジー・ティー)
- A.P.P.P. (Another Push Pin Planning) (アナザープッシュピン・プランニング)
- Actas (株式会社アクタス)
- Ajia-do Animation Works (株式会社亜細亜堂)
- Anime International Company (AIC) (株式会社アニメ・インターナショナルカンパニ)
- Arms (有限会社アームス)
- Artland (株式会社アートランド)
- Artmic (有限会社アートミック)
- Arvo Animation (株式会社アルボアニメーション)
- Asahi Production (旭プロダクション)
- Ashi Productions (葦プロダクション)
- Asread (アスリード)
- AXsiZ (株式会社 AXsiZ)
- Bandai Namco Pictures (株式会社バンダイナムコピクチャーズ)
- Bee Train (ビィートレイン株式会社)
- Bibury Animation Studios (合同会社バイブリーアニメーションスタジオ)
- Blue Lynx (ブルーリンクス)
- Bones (ボンズ)
- Brain's Base (ブレインズ・ベース)
- Bridge (ブリッジ)
- C-Station (シーステイション株式会社)
- C2C
- Chaos Project (カオスプロジェクト)
- CloverWorks (株式会社 CloverWorks)
- CoMix Wave Films (コミックス・ウェーブ・フィルム)
- Connect (コネクト)
- Creators in Pack (株式会社クリエイターズインパック)
- CygamesPictures (株式会社 CygamesPictures)
- Daume (童夢)
- David Production (デイヴィッドプロダクション)
- Digital Frontier (デジタルフロンティア)
- Diomedéa (ディオメディア)
- DLE (株式会社ディー・エル・イー)
- Doga Kobo (動画工房)
- Drive (株式会社ドライブ)
- Eight Bit (株式会社エイトビット)
- Eiken (エイケン)
- Ekachi Epilka (株式会社エカチエピルカ)
- EMT Squared (株式会社 EMT スクエアード)
- Encourage Films (株式会社エンカレッジフィルムズ)
- ENGI (株式会社エンギ)
- Ezo'la (株式会社 Ezo'la)
- E&H Production (株式会社 E&H production)
- Fanworks (株式会社ファンワークス)
- Feel (フィール)
- Felix Film (株式会社 FelixFilm)
- Gaina (株式会社ガイナ)
- Gainax (ガイナックス)
- Gallop (ぎゃろっぷ)
- Gathering (ギャザリング株式会社)
- Geek Toys (株式会社ギークトイズ)
- GEMBA (株式会社ゲンバ)
- Geno Studio (ジェノスタジオ)
- GoHands (株式会社 GoHands)
- Gonzo (ゴンゾ)
- Graphinica (グラフィニカ)
- Grizzly (株式会社 GRIZZLY)
- Group TAC (グループ・タック)
- Hal Film Maker (ハルフィルムメーカー)
- Hoods Entertainment (フッズエンタテインメント)
- Imagin (イマジン)
- J.C.Staff (ジェー・シー・スタッフ)
- Khara (株式会社カラ)
- Kinema Citrus (キネマシトラス)
- Kitty Films (キティ・フィルム)
- Knack Productions (ナック)
- Kokusai Eiga-sha (国際映画社)
- Kyoto Animation (京都アニメーション)
- Lapin Track (ラパントラック)
- Larx Entertainment (株式会社ラークスエンタテインメント)
- Lay-duce (株式会社 Lay-duce)
- Lerche (株式会社ラルケ)
- Lesprit (株式会社レスプリ)
- Liden Films (株式会社ライデンフィルム)
- Madhouse (マッドハウス)
- Magia Doraglier (マギア・ドラグリエ)
- Magic Bus (マジックバス)
- Maho Film (株式会社 Maho Film)
- Manglobe (マングローブ)
- MAPPA (株式会社 MAPPA)
- Millepensee (ミルパンセ)
- Mook Animation (ムークアニメーション)
- M.S.C (エム・エス・シー)
- Mushi Production (虫プロダクション)

- NAZ (株式会社 NAZ)
- Nexus (株式会社 Nexus)
- Nippon Animation (日本アニメーション)
- Nomad (ノーマッド)
- NUT (株式会社ナット)
- Oh! Production (OH!プロダクション or オープロダクション)
- Okuruto Noboru (株式会社オクルトノボル)
- OLM (オー・エル・エム)
- Orange (有限会社オレンジ)
- Ordet (株式会社 Ordet)
- P.A. Works (ピーエーワークス)
- Pacific Animation Corporation
- Palm Studio (有限会社パルムスタジオ)
- Passione (パッショーネ)
- Pierrot (ぴえろ)
- Pine Jam (パインジャム PINE JAM)
- Platinum Vision (プラチナビジョン株式会社)
- Polygon Pictures (株式会社ポリゴン・ピクチュアズ)
- Production I.G (プロダクション・アイジー)
- Production IMS (株式会社プロダクションアイムズ)
- Project No.9 (株式会社 project No.9)
- Radix (ラディクス)
- Revoroot (株式会社レヴォルト)
- Sanzigen (株式会社サンジゲン)
- Satelight (サテライト)
- Science SARU (サイエンス SARU)
- Seven (セブン)
- Seven Arcs (株式会社 Seven Arcs)
- Shaft (シャフト)
- Shin-Ei Animation (シンエイ動画)
- Shirogumi (株式会社白組)
- Shogakukan Music & Digital Entertainment (小学館ミュージック&デジタルエンタテイメント)
- Shuka (朱夏)
- Signal.MD (株式会社シグナル・エムディ)
- Silver Link (株式会社 SILVER LINK.)
- Sola Digital Arts (株式会社 SOLA DIGITAL ARTS)
- Square Enix Image Studio Division (株式会社スクウェア・エニックスイメージ・スタジオ部)
- Studio 3Hz (株式会社 3Hz)
- Studio 4°C (株式会社 STUDIO 4°C)
- Studio A-Cat (株式会社 studio A-CAT)
- Studio Bind (株式会社スタジオバインド)
- Studio Blanc (株式会社スタジオブラン)
- Studio Chizu (スタジオ地図)
- Studio Colorido (株式会社スタジオコロリド)
- Studio Comet (スタジオコメット)
- Studio Deen (スタジオディーン)
- Studio Fantasia (スタジオ・ファンタジア)
- Studio Ghibli (スタジオジブリ)
- Studio Gokumi (Studio 五組)
- Studio Hibari (スタジオ雲雀)
- Studio Kai (スタジオ KAI)
- Studio Live (スタジオ・ライブ)
- Studio Nue (スタジオぬえ)
- Studio Ponoc (スタジオポノック)
- Studio Puyukai (スタジオぷ YUKAI)
- Studio Signpost (株式会社スタジオサインポスト)
- Studio Trigger (トリガー)
- Studio VOLN (株式会社 studio VOLN)
- Sunrise (サンライズ)
- SynergySP (有限会社 SynergySP)
- Tatsunoko Production (タツノコプロ)
- Tear Studio (株式会社ティアスタジオ)
- Telecom Animation Film (テレコム・アニメーションフィルム)
- Tezuka Productions (手塚プロダクション)
- TMS Entertainment (トムス・エンタテインメント)
- TNK (ティー・エヌ・ケー)
- Toei Animation (東映アニメーション)
- Top Craft (トップクラフト)
- Trans Arts (トランス・アーツ)
- Triangle Staff (トライアングルスタッフ)
- Troyca (トロイカ)
- Tsuchida Production (土田プロダクション)
- Typhoon Graphics (株式会社颱風グラフィックス)
- Ufotable (ユーフォーテーブル)
- Vega Entertainment (ベガエンタテイメント)
- Video Tokyo Productions (ビデオ東京プロダクション)
- Walt Disney Animation Japan (ウォルト・ディズニー・アニメーション日本)
- Walt Disney Television International Japan (ウォルト・ディズニー・テレビジョンインターナショナル・ジャパン)
- WAO World (ワオワールド)
- White Fox (株式会社 WHITE FOX)
- Wit Studio (ウィットスタジオ)
- Xebec (ジーベック)
- Yaoyorozu (ヤオヨロズ株式会社)
- Yokohama Animation Laboratory (株式会社横浜アニメーションラボ)
- Yostar Pictures (株式会社)

- Yumeta Company (ユメタカンパニー)
- Zero-G (株式会社ゼロジー)
- Zexcs (ゼクシズ)

La Organización de Comercio Exterior de Japón (JETRO) valoró el mercado interno de anime en Japón en 2,4 billones de yenes (24 mil millones de dólares), incluyendo 2 billones de yenes de productos con licencia, en 2005. JETRO informó que las ventas de exportaciones de anime en el extranjero en 2004 fueron de 2 billones de yenes (18 mil millones de dólares). JETRO valoró el mercado de anime en los Estados Unidos en 520 mil millones de yenes (5,2 mil millones de dólares), incluyendo 500 millones de dólares en ventas de videos domésticos y más de 4 mil millones de dólares de productos con licencia, en 2005. JETRO proyectó en 2005 que el mercado mundial de anime, incluyendo las ventas de productos con licencia, crecería a 10 billones de yenes (100 mil millones de dólares). El mercado de anime en China fue valorado en 21 mil millones de dólares en 2017, y se proyecta que alcance los 31 mil millones de dólares para 2020. En Europa, el mercado de merchandising de anime se valoró en unos 950 millones de dólares, y el segmento de las figuras representó la mayor parte de la cuota, y se espera que alcance un valor de más de 2.000 millones de dólares en 2030. El tamaño del mercado mundial del anime se valoró en 26.055 millones de dólares en 2021, y el 29% de los ingresos procedían de la mercadería. Se espera que el mercado mundial del anime alcance un valor de 47.140 millones de dólares en 2028. Para 2030, se espera que el mercado mundial del anime alcance un valor de 48.300 millones de dólares, siendo los mayores contribuyentes a este crecimiento América del Norte, Europa, Asia-Pacífico y Oriente Medio. El tamaño del mercado mundial del anime se valoró en 25.800 millones de dólares en 2022 y se espera que tenga un tamaño de mercado de 62.700 millones de dólares para 2032 con una CAGR del 9,4%. En 2019, las exportaciones anuales al extranjero de animación japonesa superaron los 10.000 millones de dólares por primera vez en la historia.

La industria del anime tiene varios premios anuales que honran las mejores obras del año. Los principales premios anuales en Japón incluyen el Premio Ōfuji Noburō, el Premio de Cine Mainichi a la Mejor Película de Animación, los Premios de Animación Kobe, los premios de animación del Festival de Artes de Medios de Japón, los Premios Seiyu para actores de voz, el Premio de Anime de Tokyo y el Premio de la Academia Japonesa a la Animación del Año. En los Estados Unidos, las películas de anime compiten en los Premios Crunchyroll Anime. También estaban los Premios American Anime, que fueron diseñados para reconocer la excelencia en los títulos de anime nominados por la industria, y se llevaron a cabo solo una vez en 2006. Las producciones de anime también han sido nominadas y han ganado premios no exclusivamente por anime, como el Premio de la Academia a la Mejor Película de Animación o el Oso de Oro.

En los últimos años, la industria del anime ha sido acusada por los medios japoneses y extranjeros de pagar de menos y hacer trabajar de más a sus animadores. En respuesta, el primer ministro japonés Fumio Kishida prometió mejorar las condiciones laborales y el salario de todos los animadores y creadores que trabajan en la industria. Algunos estudios de anime como MAPPA han tomado medidas para mejorar las condiciones laborales de sus empleados. También ha habido un ligero aumento en los costos de producción y los salarios de los animadores durante la pandemia de COVID-19. A lo largo de 2020 y 2021, el servicio de transmisión estadounidense Netflix anunció que invertirá y financiará en gran medida la industria del anime, así como también apoyará programas de capacitación para nuevos animadores. El 27 de abril de 2023, se fundó oficialmente la Asociación de Cultura Cinematográfica de Anime de Japón (NAFCA). La asociación tiene como objetivo resolver los problemas de la industria, incluida la mejora de las condiciones de los trabajadores.

- Popularidad global

El anime se ha vuelto comercialmente rentable en los países occidentales, como lo demuestran las primeras adaptaciones occidentales de anime comercialmente exitosas, como Astro Boy y Speed Racer. Las primeras adaptaciones estadounidenses en la década de 1960 hicieron que Japón se expandiera al mercado continental europeo, primero con producciones dirigidas a niños europeos y japoneses, como Heidi, Vicky the Viking y Barbapapa, que se emitieron en varios países. Italia, España y Francia desarrollaron un interés particular en la producción de Japón, debido a su bajo precio de venta y su producción productiva. A partir de 2014, Italia importó la mayor cantidad de anime fuera de Japón. El anime y el manga se introdujeron en Francia a fines de la década de 1970 y se volvieron masivamente populares a pesar del pánico moral liderado por políticos franceses en las décadas de 1980 y 1990. Estas importaciones masivas influyeron en la popularidad del anime en los mercados latinoamericano, árabe y alemán.

A principios de la década de 1980 se produjo la introducción de series de anime japonesas en la cultura estadounidense. En la década de 1990, la animación japonesa ganó popularidad lentamente en Estados Unidos. Las empresas de medios como Viz y Mixx comenzaron a publicar y lanzar animaciones en el mercado estadounidense. A la película Akira de 1988 se le atribuye en gran medida la popularización del anime en el mundo occidental durante la década de 1990, antes de que el anime se popularizara aún más con programas de televisión como Pokémon y Dragon Ball Z a fines de la década de 1990. Para 1997, el anime japonés era el género de más rápido crecimiento en la industria del video estadounidense. El crecimiento de Internet más tarde proporcionó a las audiencias internacionales una forma fácil de acceder a contenido japonés. Al principio, la piratería en línea jugó un papel importante en esto, pero con el tiempo aparecieron muchas alternativas legales que redujeron significativamente las prácticas ilegales. Desde la década de 2010, los servicios de streaming se han involucrado cada vez más en la producción, concesión de licencias y distribución de anime para los mercados internacionales. Este es especialmente el caso de servicios de red como Netflix y Crunchyroll que tienen grandes catálogos en países occidentales, aunque hasta 2020 los fanáticos del anime en varios países en desarrollo, como India y Filipinas, tenían menos opciones para obtener acceso a contenido legal y, por lo tanto, todavía recurrirían a la piratería en línea. Sin embargo, a partir de la década de 2020, el anime ha experimentado otro auge en popularidad y demanda global debido a la pandemia de COVID-19 y servicios de streaming como Netflix, Amazon Prime Video, HBO Max, Disney+, Hulu y servicios exclusivos de anime como Crunchyroll e Hidive, aumentando la disponibilidad internacional de la cantidad de nuevos programas de anime con licencia, así como el tamaño de sus catálogos. Netflix informó que, entre octubre de 2019 y septiembre de 2020, más de 100 millones de hogares miembros en todo el mundo habían visto al menos un título de anime en la plataforma. Los títulos de anime aparecieron en las listas de los diez mejores de la plataforma de transmisión en casi 100 países durante el período de un año. A partir de 2021, las series de anime son los programas de televisión en idioma extranjero más demandados en los Estados Unidos y representan el 30,5% de la participación de mercado. En comparación, los programas en español y en coreano representan el 21% y el 11% de la participación de mercado, respectivamente. En 2021, más de la mitad de los miembros globales de Netflix vieron anime. En 2022, la serie de anime Attack on Titan ganó el premio a la "Serie de televisión más demandada del mundo 2021" en los Global TV Demand Awards. Attack on Titan se convirtió en la primera serie en un idioma distinto del inglés en ganar el título de "Programa de televisión más demandado del mundo", anteriormente en manos de The Walking Dead y Game of Thrones. En 2024, la serie de anime Jujutsu Kaisen ganó el premio a la "Serie de televisión más demandada del mundo 2023" en los Global TV Demand Awards.

La Anime Expo de Los Ángeles, California

El creciente interés por el anime y los videojuegos japoneses ha provocado un aumento de estudiantes universitarios en el Reino Unido que desean obtener un título en idioma japonés. La palabra anime junto con otros términos de la cultura pop japonesa como Shōnen, Shōjo e isekai se han agregado al Oxford English Dictionary.

Varias series de anime y manga han influenciado a Hollywood en la realización de numerosas películas y personajes famosos. El propio Hollywood ha producido adaptaciones de acción real de varias series de anime como Ghost in the Shell, Death Note, Dragon Ball Evolution y Cowboy Bebop. Sin embargo, la mayoría de estas adaptaciones han sido revisadas negativamente tanto por los críticos como por el público y se han convertido en fracasos de taquilla. Las principales razones del fracaso de las adaptaciones de anime de Hollywood son el cambio frecuente de trama y personajes del material original y las capacidades limitadas que una película o serie de acción real puede hacer en comparación con una contraparte animada. Una de las pocas excepciones particulares a esto incluye Alita: Battle

Angel, que se ha convertido en un éxito comercial moderado, recibiendo críticas generalmente positivas tanto de los críticos como del público por sus efectos visuales y por seguir el material original. La película recaudó 404 millones de dólares en todo el mundo, lo que la convirtió en la película más taquillera del director Robert Rodríguez.

El anime y el manga, junto con muchas otras importaciones de la cultura pop japonesa, han ayudado a Japón a ganar una imagen mundial positiva y mejorar sus relaciones con otros países como sus vecinos del este de Asia, China y Corea del Sur. En 2015, durante los comentarios de bienvenida al primer ministro japonés Shinzo Abe en la Casa Blanca, el presidente Barack Obama agradeció a Japón por sus contribuciones culturales a los Estados Unidos diciendo:

Esta visita es una celebración de los lazos de amistad y familia que unen a nuestros pueblos. Lo sentí por primera vez cuando tenía 6 años, cuando mi madre me llevó a Japón. Lo sentí al crecer en Hawái, como las comunidades de todo nuestro país, hogar de tantos orgullosos estadounidenses de origen japonés... Hoy también es una oportunidad para que los estadounidenses, especialmente nuestros jóvenes, digan gracias por todas las cosas que amamos de Japón. Como el karate y el karaoke. El manga y el anime. Y, por supuesto, los emojis.

En julio de 2020, tras la aprobación de un proyecto del gobierno chileno en el que los ciudadanos de Chile podrían retirar hasta el 10% de sus ahorros de jubilación privados, la periodista Pamela Jiles celebró corriendo por el Congreso con los brazos extendidos detrás de ella, imitando el movimiento de muchos personajes de la serie de anime y manga Naruto. En abril de 2021, los políticos peruanos Jorge Hugo Romero del PPC y Milagros Juárez de la UPP se disfrazaron de personajes de anime para obtener el voto otaku.

En abril de 2023, la Federación Empresarial de Japón presentó una propuesta destinada a estimular el crecimiento económico de Japón mediante la promoción adicional de la industria de contenidos en el extranjero, principalmente anime, manga y videojuegos, medidas para invitar a expertos de la industria del extranjero a venir a Japón a trabajar, y para vincularse con el sector turístico para ayudar a los fanáticos extranjeros del manga y el anime a visitar sitios en todo el país asociados con historias de manga particulares. La federación busca cuadriplicar las ventas de contenido japonés en los mercados extranjeros en los próximos 10 años.

Una encuesta de 2018 realizada en 20 países y territorios utilizando una muestra compuesta por 6.600 encuestados realizada por Dentsu reveló que el 34% de todos los encuestados encontraron excelencia en el anime y el manga más que otros aspectos culturales o tecnológicos japoneses, lo que hace que este medio de comunicación japonés sea la tercera "cosa japonesa" más apreciada, por debajo de la cocina japonesa (34,6%) y la robótica japonesa (35,1%). La empresa de publicidad ve al anime como una herramienta rentable para campañas de marketing en países extranjeros debido a su popularidad y alta recepción. El anime juega un papel en impulsar el turismo a Japón. En encuestas realizadas por Statista entre 2019 y 2020, el 24,2% de los turistas de Estados Unidos, el 7,7% de los turistas de China y el 6,1% de los turistas de Corea del Sur dijeron que estaban motivados para visitar Japón debido a la cultura popular japonesa. En una encuesta de 2021 realizada por Crunchyroll Market Research, el 94% de la Generación Z y el 73% de la población general dijeron que están familiarizados con el anime.

- Influencias

Uno de los puntos clave que diferencia al anime de un puñado de dibujos animados occidentales es el potencial de contenido visceral. Una vez que se deja de lado la expectativa de que los aspectos de intriga visual o animación son solo para niños, el público puede darse cuenta de que los temas que involucran violencia, sufrimiento, sexualidad, dolor y muerte pueden ser elementos narrativos utilizados en el anime tanto como en otros medios.

Los personajes de *Teen Titans* (2003-2006)

Sin embargo, a medida que el anime se hizo cada vez más popular, su estilo ha sido inevitablemente objeto de sátira y producciones creativas serias. Los episodios "Chinpokomon" y "Good Times with Weapons" de South Park, Perfect Hair Forever de Adult Swim y Kappa Mikey de Nickelodeon son ejemplos de representaciones satíricas occidentales de la cultura y el anime japoneses, pero los tropos del anime también han sido satirizados por algunos animes como KonoSuba.

Tradicionalmente, solo las obras japonesas se han considerado anime, pero algunas obras han provocado un debate sobre la difuminación de las líneas entre el anime y los dibujos animados, como las producciones de estilo anime estadounidenses Avatar: The Last Airbender y Avatar: The Legend of Korra. Estas obras de estilo anime se han definido como animación con influencia del anime, en un intento de clasificar todas las obras de estilo anime de origen no japonés. Algunos creadores de estas obras citan al anime como fuente de inspiración, por ejemplo, el equipo de producción francés de Ōban Star-Racers que se mudó a Tokyo para colaborar con un equipo de producción japonés. Cuando el anime se define como un "estilo" en lugar de como un producto nacional, deja abierta la posibilidad de que se produzca anime en otros países, pero esto ha sido polémico entre los fanáticos, y John Oppliger afirmó: "La insistencia en referirse al arte estadounidense original como "anime" o "manga" japonés le quita al trabajo su identidad cultural".

Si bien algunos animes representan personajes no japoneses con características étnicas específicas, como una nariz pronunciada y una mandíbula prominente para los personajes europeos, hay algunos estilos que renuncian deliberadamente a cualquier identificación de sus personajes con etnias o nacionalidades del mundo real, lo que en la crítica se denomina mukokuseki (apatridia). Los personajes de Mukokuseki pueden tener un impacto significativo en la recepción de una propiedad fuera de Japón.

Una serie de televisión producida en los Emiratos Árabes Unidos y Filipinas llamada Torkaizer se conoce como el "primer programa de anime de Oriente Medio", y actualmente se encuentra en producción y en busca de financiación. Netflix ha producido múltiples series de anime en colaboración con estudios de animación japoneses, y al hacerlo, ha ofrecido un canal más accesible para la distribución a los mercados occidentales. El servicio de transmisión con sede en EE.UU. Crunchyroll ha implementado iniciativas similares, produciendo títulos como High Guardian Spice y una adaptación de Tower of God.

Los personajes principales de *RWBY*, una serie web animada estadounidense fuertemente influenciada por la estética del anime

La serie basada en la web RWBY, producida por la empresa Rooster Teeth con sede en Texas, se produce utilizando un estilo de arte de anime, y la serie ha sido descrita como "anime" por múltiples fuentes. Por ejemplo, Adweek, en el titular de uno de sus artículos, describió la serie como "anime hecho en Estados Unidos", y en otro titular, The Huffington Post la describió simplemente como "anime", sin hacer referencia a su país de origen. En 2013, Monty Oum, el creador de RWBY, dijo: "Algunos creen que, al igual que el whisky escocés debe fabricarse en Escocia, una empresa estadounidense no puede hacer anime. Creo que es una forma limitada de verlo. El anime es una forma de arte, y decir que solo un país puede hacer este arte es un error". RWBY se ha lanzado en Japón con un doblaje en japonés; el director ejecutivo de Rooster Teeth, Matt Hullum, comentó: "Esta es la primera vez que un anime hecho en Estados Unidos se comercializa en Japón. Definitivamente, suele funcionar al revés, y estamos muy contentos por eso".

G.I. Joe, a pesar de ser principalmente y notablemente una franquicia de dibujos animados, películas y juguetes estadounidenses, es notable por tener un buen puñado de influencias de anime en sus animaciones. El primer y más

notable ejemplo, G.I. Joe: A Real American Hero, tanto la primera como la segunda temporada, así como la adaptación cinematográfica, fueron subcontratadas en Japón por el estudio Toei Animation, que también era conocido por hacer The Transformers. El segundo, G.I. Joe: Sigma 6, fue en realidad la propiedad de G.I. Joe más cercana conocida en ser traducida a la animación japonesa en cualquier forma; fue animada por el estudio japonés Gonzo, y fue producida por 4Kids Productions en Estados Unidos. En tercer lugar, G.I. Joe: Resolute fue una serie web producida por Titmouse, Inc., y se observó que la animación era extremadamente similar a la de Avatar: The Last Airbender y las obras de Madhouse Studios, especialmente sus diseños de personajes y escenas de lucha. Finalmente, el más reciente hasta la fecha, G.I. Joe: Renegades, a pesar de ser principalmente una caricatura estadounidense, tenía muchas referencias al anime, particularmente su uso frecuente de la cultura Ninja y la coreografía de lucha estilizada.

ThunderCats, tanto su caricatura de 1985 como la de 2011, son subcontratadas y producidas por animadores japoneses, como la de Studio 4°C, y por lo tanto ambas caricaturas tienen varias referencias al anime en todo momento. La más reciente, Roar, realizada en 2020, incluso tiene una animación de estilo chibi similar al estilo utilizado en Teen Titans Go!.

Ballmastrz: 9009 es una serie de televisión estadounidense-japonesa emitida en Adult Swim y su animación producida por Titmouse, Inc., Williams Street y Studio 4°C. Cuando los animadores discutían la dirección artística de la serie, Chris Prynoski, presidente de Titmouse, dijo que la animación del programa estaba hecha "como si hubiera sido dibujada por niños de secundaria que intentan dibujar anime". Para el especial Ballmastrz: Rubicon, la creadora de la serie y actriz de voz Christy Karacas tenía la intención de que el especial "se sumergiera en el mundo real del anime", utilizando los equipos del estudio de animación japonés Studio 4°C para este propósito expreso.

La mexicana-estadounidense Onyx Equinox, creada por Sofia Alexander, y la estadounidense High Guardian Spice, creada por Raye Rodríguez, son ambas caricaturas occidentales que se lanzaron en Crunchyroll, una plataforma de transmisión que generalmente presenta programas de anime y mangas japoneses. Ambas series son notablemente extremadamente similares al anime japonés, tomando señales visuales de Avatar: The Last Airbender, su secuela The Legend of Korra y She-Ra and the Princesses of Power, y también fueron producidas por la compañía de animación surcoreana DR Movie.

The Owl House es una serie de dibujos animados estadounidense, pero se destaca por tener algunas influencias obvias del anime, como los ojos grandes y expresivos, el cabello colorido en varios personajes (particularmente para combinar con el entorno sobrenatural de la serie), los patrones de animación y la trama que refleja en gran medida la de las obras isekai. El programa fue animado por las colaboraciones de Rough Draft Korea; un estudio conocido por hacer muchas caricaturas famosas, Sunmin Image Pictures y Sugarcube Animation. La creadora de la serie, Dana Terrace, había dicho que el estilo visual estaba inspirado en las pinturas de Remedios Varo, John Bauer y Hieronymus Bosch, así como en la arquitectura rusa.

La serie de dibujos animados de Steven Universe, así como su adaptación cinematográfica y Future, son notables por poseer una estética de anime que se asemeja a la de Dragon Ball Z y especialmente a las obras de Osamu Tezuka y Harvey Kurtzman. En particular, el equipo protagonista, las Crystal Gems, está directamente inspirado y modelado a partir de las chicas mágicas, y hay muchas referencias al anime en los programas originales y las secuelas. Incluso hubo un episodio en la cuarta temporada, "Mindful Education", que tuvo la asistencia de animación de la compañía de animación japonesa Studio Trigger. Para aumentar la similitud de la caricatura con la animación japonesa, se muestra que la serie de manga Land of the Lustrous y su adaptación en serie de televisión animada por Orange están basadas en Steven Universe, particularmente en términos de trama, personajes y efectos visuales. Sin embargo, esta similitud y si es o no una adaptación directa del programa en sí, o si están relacionados en absoluto, ha sido muy debatido y se ha utilizado como un punto de discordia para los fanáticos y los críticos por igual.

¡OK K.O.! Let's Be Heroes (2017-2019), realizado por el codesarrollador de Steven Universe, Ian Jones-Quartey, es otro ejemplo de una caricatura occidental que es muy similar al anime japonés real. La animación y la estética del programa son extremadamente similares a las del anime y los videojuegos, con muchas referencias a ambos. La caricatura en realidad está parcialmente subcontratada a artistas japoneses y coreanos, con la secuencia del título producida por el cofundador de Studio Trigger, Hiroyuki Imaishi, y su animación producida en Corea del Sur por Digital eMation y Sunmin Image Pictures.

- Los Seiyu

En Japón, la actuación de voz es una industria en la que los actores prestan su voz en off a personajes o narradores en medios como anime, videojuegos, dramas de audio, anuncios y doblajes para películas y programas de televisión no japoneses.

En Japón, los actores de voz (声優, seiyū) y las actrices tienen clubes de fans dedicados debido a un cruce con la industria de los ídolos, y algunos fanáticos pueden ver un programa simplemente para escuchar a un actor de voz en particular. Muchos actores de voz tienen carreras de cantantes al mismo tiempo y también han pasado a los medios de acción en vivo.

Hay alrededor de 130 escuelas de actuación de voz en Japón. Las empresas de radiodifusión y las agencias de talentos a menudo tienen sus propios grupos de actores vocales. En Japón se publican revistas centradas específicamente en la actuación de voz, siendo Voice Animage la de mayor trayectoria.

El término voz de personaje (abreviado CV) se ha utilizado comúnmente desde la década de 1980 en revistas de anime japonesas como Animec y Newtype para describir a un actor de voz asociado con un personaje de anime o juego en particular.

Kappei Yamaguchi es un prolífico actor de doblaje que, entre otros, ha puesto voz a personajes míticos como L (*Death Note*), Usopp (*One Piece*), Ranma Saotome (*Ranma ½*), Inuyasha o Feitan Portor (*Hunter X Hunter*)

Un actor de doblaje (声優, seiyū) presta su voz en off a personajes y narraciones para varios tipos de medios, incluidos anime, videojuegos, dramas de audio, espectáculos de marionetas y acrobacias en vivo y comerciales. Un actor de doblaje también se encarga del doblaje de programas de televisión y películas no japoneses. El término inicial para los actores de doblaje en Japón era "koe no haiyū" (声の俳優), pero luego se acortó a una palabra compuesta para formar la palabra "seiyū" (声優). Si bien varios actores de doblaje se opusieron al término, creyendo que devaluaba sus roles como actores, solo después de que la actuación de voz se volvió más prominente la palabra se volvió más extendida.

Hay tres factores principales que diferencian a los actores de doblaje de los actores.

- Su formación profesional estuvo a cargo de la Compañía de Drama de Radiodifusión de Tokyo (東京放送劇団, Tōkyō Hōsō Gekidan), formada por NHK y otras cadenas privadas durante la época dorada de la radio.
- La falta de películas y dramas hechos en Japón obligó a las cadenas de televisión a emitir programas extranjeros, lo que aumentó la demanda de actores de doblaje.
- El auge del mercado mundial del anime, que produjo una ola de jóvenes talentos que querían convertirse en actores de doblaje, en lugar de actores.

El doblaje ha existido en Japón desde la llegada de la radio. Fue recién en la década de 1970 que el término seiyū se hizo popular debido al anime Space Battleship Yamato. Según una entrevista a un representante de actores de doblaje en un periódico, "Desde el auge de Yamato, la palabra 'seiyū' se ha vuelto instantáneamente reconocida; antes de eso, a los actores y actrices que se presentaban como seiyū se les preguntaba a menudo: '¿Quieres decir que trabajas para el supermercado Seiyu?'"

Las primeras animaciones japonesas se antepondrían a la introducción del audio en el cine por al menos una década. Al igual que sus contemporáneos de acción en vivo durante este período, las proyecciones tendrían acompañamiento musical y, a menudo, incluirían un benshi (narrador). El benshi cumpliría un papel similar al de los espectáculos de marionetas y linternas mágicas japoneses, donde la narración completaría el diálogo y otros

elementos de la historia. Con la introducción del sonido en el cine, las voces a menudo se extraían del personal disponible. Por ejemplo, en Benkei tai Ushiwaka, el animador Kenzō Masaoka se eligió a sí mismo y a su esposa para los papeles protagonistas de Benkei y Ushiwaka, respectivamente.

En 1925, la Tokyo Broadcasting Company (predecesora de la NHK, el sistema de radiodifusión pública de Japón) comenzó a emitir radio. Ese mismo año, doce estudiantes que se especializaban en actuaciones de solo voz se convirtieron en los primeros actores de voz en Japón cuando se transmitía una actuación de un radioteatro. Se referían a sí mismos como "seiyū", pero en aquellos días los periódicos usaban el término "actor de radio" (ラジオ役者, radio yakusha) para referirse a la profesión.

En 1941, la NHK abrió un programa de formación al público para preparar a los actores para especializarse en radioteatros. Esta se llamó "Agencia de formación de actores de la estación central de radiodifusión de Tokyo" (東京中央放送局専属劇団俳優養成所, Tōkyō Chūō Hōsō Kyoku Senzoku Gekidan Haiyū Yōsei Sho). Luego, en 1942, el Tokyo Broadcasting Drama Troupe estrenó su primera actuación. Esta fue la segunda vez que se utilizó el término "seiyū" para referirse a los actores de doblaje. Hay varias teorías sobre cómo se acuñó el término "seiyū". Una teoría es que Oyhashi Tokusaburo, reportero del periódico Yomiuri, acuñó el término. Otra teoría es que Tatsu Ooka, un productor ejecutivo de programación de entretenimiento de la NHK, fue quien lo inventó.

Al principio, los actores de doblaje, como los de la compañía Tokyo Radio Drama Troupe y compañías similares, se especializaban en radioteatros; con la llegada de la televisión, el término adquirió el significado adicional de alguien que hace doblaje para animación. Dejando de lado la transmisión televisiva, cuando la radio era el principal medio de comunicación masivo, los actores que actuaban en radioteatros no carecían de fanáticos; por ejemplo, los actores de la compañía Nagoya Radio Drama que interpretaban los papeles de interés romántico principal a menudo recibían muchas cartas de admiradores.

A partir de la década de 1950, el aumento de la popularidad de los dramas de radio, así como de la televisión y el cine extranjeros, creó muchas nuevas oportunidades para los actores de doblaje. Después de la Ley de Radiodifusión de 1950, la Nippon Hōsō Kyōkai (NHK) comenzó a transmitir públicamente. Entre estas nuevas transmisiones se encontraban varios dramas de radio, como el drama de 1952 Kimi no Nawa (Your Name), que recibiría varias adaptaciones en cine, televisión y teatro debido a su popularidad.

Los actores que eran famosos por sus papeles en el doblaje y la radio fueron utilizados por su poder estelar para prestar su voz a personajes similares en varias producciones de anime. Por ejemplo, Yasuo Yamada, que era famoso por su doblaje japonés de Clint Eastwood, fue elegido para prestar su voz a Lupin III para la serie Lupin the Third.

En 1961, durante los primeros días de la transmisión comercial de televisión, el Acuerdo de las Cinco Compañías (Acuerdo Gosha) provocó que el suministro de películas japonesas que estaban disponibles para las estaciones de televisión japonesas se agotara. Como resultado, en la década de 1960, muchos dramas extranjeros y otros programas extranjeros fueron importados y doblados al japonés para su transmisión televisiva.

Al principio, la NHK subtituló la mayoría de los programas extranjeros; sin embargo, los programas doblados al japonés pronto se convirtieron en el estándar. En el centro del primer auge de la actuación de voz estaban actores como Nachi Nozawa, que doblaba a los mismos actores extranjeros, en el caso de Nozawa Alain Delon, Robert Redford y Giuliano Gemma. Debido a los problemas con las garantías salariales que surgieron del Acuerdo Gosha, a los actores de cine se les prohibió doblar películas extranjeras para la televisión. A los actores de televisión también se les prohibió doblar debido a un acuerdo similar. Esto hizo que los estudios recurrieran a actores de la era de la radio y actores del estilo de actuación Shingeki. En esa época, el doblaje de la animación extranjera lo hacían los narradores de historias de Rakugo, los comediantes de Asakusa y similares, y los actores de doblaje eran llamados "talentos del doblaje" si se especializaban en doblaje, mientras que los que daban voz a un personaje eran llamados "ateshi". Fue durante esta época dorada del doblaje que se fundó la Sociedad Cooperativa de Consumidores de Actores de Tokyo. Más tarde, los representantes de los actores de doblaje de Haikyo se marcharon y abrieron sus propias agencias de representación. Los actores de doblaje en Japón también prestaron su voz a anime.

El primer programa doblado emitido en Japón fue un episodio de la caricatura estadounidense Superman, el 9 de octubre de 1955, en KRT (hoy TBS), y el primer programa doblado no animado emitido fue Cowboy G-Men, también por KRT, en 1956. Ambos fueron doblados en vivo; El primer programa que se transmitió con doblaje pregrabado fue The Adventures of Television Boy (テレビ坊やの冒険, Terebi Bōya no Bōken) el 8 de abril de 1956.

A finales de los años 70, Akio Nojima, Kazuyuki Sogabe, Akira Kamiya, Tōru Furuya y Toshio Furukawa fueron los primeros en unirse en una banda, Slapstick, y actuar en directo. Muchos otros actores de doblaje lanzaron sus propios álbumes. Alrededor de 1979 comenzaron a publicarse las primeras revistas de anime. El entonces editor en jefe de Animage, Hideo Ogata, fue el primero en publicar editoriales sobre la transformación en curso de los actores de doblaje en ídolos. Siguiendo su ejemplo, las otras revistas crearon "rincones seiyū" con información y chismes sobre los actores de doblaje; esta fue una de las principales causas de que los jóvenes fanáticos del anime anhelaran convertirse en actores de doblaje. Este período también vio una separación gradual de los actores de doblaje de anime de sus raíces en el teatro. Con el surgimiento de centros de capacitación específicos para actores de doblaje y producciones solo de audio, los actores de doblaje pudieron comenzar sus carreras trabajando a tiempo completo sin ninguna asociación con una compañía de teatro de transmisión. El término "seiyu" surgió para describir a estos actores de voz que se centraban exclusivamente en prestar su voz para producciones de anime. Este auge duró hasta la primera mitad de la década de 1980.

En 1989, los actores de doblaje de las cinco estrellas principales del programa de televisión animado Ronin Warriors (Nozomu Sasaki, Takeshi Kusao, Hiroshi Takemura, Tomohiro Nishimura y Daiki Nakamura) formaron un grupo de canto exclusivamente masculino llamado "NG5". El grupo fue presentado como tema de un programa documental especial en MBS.

Durante este período, las compañías de producción de doblaje también comenzaron a ofrecer cursos especializados en escuelas de formación in situ específicamente para la formación en doblaje de animación.

Los booms de los años 60 y 70 se centraron en los medios de comunicación, como la televisión. En los años 90, un nuevo boom centrado en formas de comunicación más personales, como los programas de radio, la animación en vídeo original, los concursos televisivos, los eventos públicos e Internet, dio paso a la publicación de las primeras revistas dedicadas a la actuación de voz, Seiyū Grand Prixy Voice Animage. Los actores de voz consiguieron muchos nuevos fans gracias a la radio, y sus cifras de venta de CD aumentaron. Los conciertos comenzaron a celebrarse en las salas más grandes. Si bien el segundo boom también vio a los actores de voz convertirse en DJ, esta vez las casas de grabación respaldaron los programas de radio de los actores de voz como patrocinadores, y comenzaron a circular grandes sumas de dinero. Megumi Hayashibara, Hekiru Shiina y Mariko Kouda son los primeros ejemplos de esta nueva tendencia. Las compañías discográficas y las escuelas de actuación de voz comenzaron a idear nuevas formas de formar a jóvenes actores de doblaje.

Cuando se introdujo la actuación de voz en los videojuegos de televisión, los mismos actores de doblaje actuarían en una serie de eventos relacionados con el mundo de los videojuegos de televisión, haciendo apariciones y participando en programas de radio basados en los videojuegos de televisión para atraer a la base de fans.

En la segunda mitad de la década de 1990, el auge del mundo de la animación llevó al aumento de la exhibición de anime en el área de Tokyo. Con Internet, recopilar información sobre sus actores de doblaje favoritos se volvió fácil para los fanáticos, y los actores de doblaje comenzaron a aparecer en programas de radio basados en Internet.

De 1994 a 2000, la primera emisora de radio satelital digital del mundo, St.GIGA, transmitió videojuegos episódicos con doblajes doblados en una pista vocal separada y de transmisión continua (una técnica llamada SoundLink), para ser reproducidos en Japón en la consola de videojuegos Super Famicom de Nintendo con su periférico Satellaview. Nintendo identificó a BS Zelda no Densetsu como el primer juego de radio integrado del mundo.

A mediados y finales de la década de 2000, los talentos de la actuación de voz comenzaron a cruzarse con la industria de los ídolos japoneses. Ejemplos destacados incluyen a Aya Hirano, Koharu Kusumi y Nana Mizuki, todos ellos actores o cantantes establecidos en el entretenimiento convencional antes de ingresar a la actuación de voz. Si bien los vínculos con las canciones de los personajes ya eran comunes en la industria cinematográfica para ese entonces, algunos actores de voz también comenzaron a hacer apariciones cruzadas en televisión, teatro y conciertos como sus personajes, lo que los llevó a estar estrechamente asociados entre sí. El término "2.5D", que ganó un uso frecuente a mediados de la década de 2010, se usó para describir a los actores de voz que interpretarían a sus personajes en la vida real, como la televisión o las obras de teatro. A mediados y finales de la década de 2010, los proyectos multimedia en los que los actores de voz aparecían como sus personajes en la vida real se hicieron populares, como The Idolmaster y Love Live! La revista Seiyū Grand Prix señaló que más de 1.500 actores de voz estaban activos en 2021, en comparación con 370 actores de voz (145 hombres y 225 mujeres) en 2001.

Actores y actrices relevantes

Hombres

- Atsushi Abe
- Tōru Abe
- Hiroki Aiba
- Kenji Akabane
- Jin Akanishi
- Taisaku Akino
- Masuo Amada
- Hiroyuki Amano
- Kōhei Amasaki
- Masashi Amenomori
- The Anime Man
- Shouta Aoi
- Shiki Aoki
- Shin Aomori
- Takeshi Aono
- Takashi Aoyagi
- Yutaka Aoyama
- Ryōhei Arai
- Hiroshi Arikawa
- Kinryū Arimoto
- Eisuke Asakura
- Tadanobu Asano
- Shintarō Asanuma
- Yūya Asato
- Yōhei Azakami
- Motomu Azaki
- Jun Azumi
- Kinpei Azusa
- Bakarhythm
- Naoki Bandō
- Nobutoshi Canna
- Chafurin
- Hirotaka Chiba
- Isshin Chiba
- Koichi Chiba
- Shigeru Chiba
- Susumu Chiba
- Ryūsaku Chiziwa
- Chō
- Katsumi Chō
- Masahiro Chono
- Daigo
- Kotaro Daigo
- Tomoyuki Dan
- Demon Kakka
- Koichi Domoto
- Masashi Ebara
- Takuya Eguchi
- Tōru Emori
- Akifumi Endō
- Kenichi Endō
- Lily Franky
- Yoshikatsu Fujiki
- Hiroshi Fujioka
- Yoshinori Fujita
- Tatsuya Fujiwara
- Toshinari Fukamachi
- Katsumi Fukuhara
- Jun Fukushima
- Jun Fukuyama
- Yoshiki Fukuyama
- Masakatsu Funaki
- Makoto Furukawa
- Toshio Furukawa
- Shinnosuke Furumoto
- Tōru Furusawa
- Tōru Furuya
- Issei Futamata
- Gackt
- Gekidan Hitori
- Tesshō Genda
- Banjō Ginga
- Goblin
- Gori
- Hiroki Gotō
- Satoshi Goto
- Tetsuo Gotō
- Kenji Haga
- Takashi Hagino
- Kenji Hamada
- Tatsuomi Hamada
- Hikaru Hanada
- Natsuki Hanae
- Yasuyoshi Hara
- Katsuhiro Harada
- Kōki Harasawa
- Sanji Hase
- Kōichi Hashimoto
- Satoshi Hashimoto
- Shohei Hashimoto
- Tasuku Hatanaka
- Kazutoshi Hatano
- Wataru Hatano
- Show Hayami
- Kazuo Hayashi
- Yū Hayashi
- Hayashiya Shōzō IX
- Jun Hazumi
- Tomoyuki Higuchi
- Yūki Himura
- Satoshi Hino
- Daisuke Hirakawa
- Masato Hirano
- Masashi Hirose
- Kōsei Hirota
- Ben Hiura
- Nobuyuki Hiyama
- Shizuma Hodoshima
- Katsuhisa Hōki
- Kanata Hongō
- Hori
- Hideyuki Hori
- Yukitoshi Hori
- Kazuma Horie
- Shun Horie
- Jin Horikawa
- Ryō Horikawa
- Kenyu Horiuchi
- Sōichirō Hoshi
- Mitsuaki Hoshino
- Takanori Hoshino
- Osamu Hosoi
- Yoshimasa Hosoya
- Takanobu Hozumi
- Yuya Hozumi
- Masatō Ibu
- Kazuya Ichijō
- Aoi Ichikawa
- Mitsuhiro Ichiki
- Masachika Ichimura
- Hidekazu Ichinose
- Togo Igawa
- Naruhito Iguchi
- Hajime Iijima
- Shōzō Iizuka
- Junya Ikeda
- Kyōsuke Ikeda
- Masanori Ikeda
- Michihiro Ikemizu
- Naoki Imamura
- Norio Imamura
- Atsushi Imaruoka
- Minoru Inaba
- Tetsu Inada
- Takashi Inagaki
- Manabu Ino
- Kazuhiko Inoue
- Makio Inoue
- Norihiro Inoue
- Jingi Irie

- Akira Ishida
- Keisuke Ishida
- Takuya Ishida
- Tarō Ishida
- Shōya Ishige
- Ryō Ishihara
- Kōji Ishii
- Makoto Ishii
- Mark Ishii
- Takahide Ishii
- Hideo Ishikawa
- Susumu Ishikawa
- Hiroya Ishimaru
- Kanji Ishimaru
- Takkō Ishimori
- Daisuke Ishiwatari
- Jo Ishiwatari
- Katashi Ishizuka
- Unshō Ishizuka
- Akihiko Ishizumi
- David Ito
- Hiroshi Ito
- Kent Itō
- Kentarō Itō
- Setsuo Itō
- Takahiro Itō
- Yosuke Ito
- Shigesato Itoi
- Tetsuya Iwanaga
- Mitsuo Iwata
- Yasuo Iwata
- Hiroshi Izawa
- Sohji Izumi
- Haruhiko Jō
- Jon Kabira
- Mafia Kajita
- Gakuto Kajiwara
- Hirohiko Kakegawa
- Tetsuya Kakihara
- Kenta Kamakari
- Saburo Kamei
- Sukekiyo Kameyama
- Tsunehiko Kamijō
- Takaya Kamikawa
- Ryunosuke Kamiki
- Akira Kamiya
- Hiroshi Kamiya
- Jun'ichi Kanemaru
- Ryōsuke Kanemoto
- Shingo Kanemoto
- Takeshi Kaneshiro
- Jun Kasama
- Tsutomu Kashiwakura
- Kazuki Kato
- Masaya Kato
- Shingo Katori
- Nobuyuki Katsube
- Ryo Katsuji
- Hisashi Katsuta
- Katsuya
- Shinji Kawada
- Kiyoshi Kawakubo
- Kunihiro Kawamoto
- Takuo Kawamura
- Kengo Kawanishi
- Otoya Kawano
- Reiji Kawashima
- Minoru Kihara
- Ryuichi Kijima
- Masami Kikuchi
- Kaneta Kimotsuki
- Masafumi Kimura
- Takuya Kimura
- Noritake Kinashi
- Hiroyuki Kinoshita
- Takuya Kirimoto
- Shin Kishida
- Kazuhiko Kishino
- Daisuke Kishio
- Kōichi Kitamura
- Masashi Kitamura
- Takumi Kitamura
- Yō Kitazawa
- Hidenobu Kiuchi
- Shigeo Kiyama
- Kōhei Kiyasu
- Motomu Kiyokawa
- Akiji Kobayashi
- Chiaki Kobayashi
- Chikahiro Kobayashi
- Kendo Kobayashi
- Masahiro Kobayashi
- Michitaka Kobayashi
- Nobuyuki Kobushi
- Toshihiko Kojima
- Beauty Kokubu
- Takashi Kondō
- Takayuki Kondo
- Katsuyuki Konishi
- Hiroki Konno
- Jun Konno (voice actor)
- Jūrōta Kosugi
- Kinya Kotani
- Shinya Kote
- Rikiya Koyama
- Tsuyoshi Koyama
- Takehito Koyasu
- Kentarō Kumagai
- Seiji Kumagai
- Shinya Kumazaki
- Susumu Kurobe
- Tsuyoshi Kusanagi
- Takeshi Kusao
- Yasumichi Kushida
- Naomi Kusumi
- Kong Kuwata
- Arthur Lounsbery
- Yūji Machi
- Mitsuaki Madono
- Tomoaki Maeno
- Monster Maezuka
- Junji Majima
- Mako (actor)
- Toshiki Masuda
- Yōichi Masukawa
- Hiroshi Masuoka
- Yasunori Masutani
- Kenichirou Matsuda
- Yuuki Matsuda
- Masaya Matsukaze
- Yasunori Matsumoto
- Ginzō Matsuo
- Takashi Matsuo
- Yoshitsugu Matsuoka
- Kenichi Matsuyama
- Takashi Matsuyama
- Yuki Matsuzaki
- Hikaru Midorikawa
- Yūji Mikimoto
- Eken Mine
- Miou Tanaka
- Kōzō Mito
- Yūji Mitsuya
- Takenobu Mitsuyoshi
- Hiroaki Miura
- Akihiro Miwa
- Daisuke Miyagawa
- Kenta Miyake
- Shunichi Miyamoto
- Mamoru Miyano
- Eiji Miyashita
- Yuya Miyashita
- Hironori Miyata
- Kōki Miyata
- Atsushi Miyauchi
- Kōhei Miyauchi
- Issei Miyazaki
- Yu Miyazaki
- Shun Miyazato

- Tadashi Miyazawa
- Ryuji Mizuno
- Takahiro Mizushima
- Kiyomitsu Mizuuchi
- Yūta Mochizuki
- Tsuguo Mogami
- Shigeru Mogi
- Mokō
- Showtaro Morikubo
- Hisaya Morishige
- Shuta Morishima
- Junpei Morita
- Eiji Moriyama
- Shūichirō Moriyama
- Mugihito
- Kunio Murai
- Sōta Murakami
- Ayumu Murase
- Taishi Murata
- Genki Muro
- Takehiro Murozono
- Ichirō Nagai
- Takashi Nagasako
- Sōnosuke Nagashiro
- Tatsuya Nagatomo
- Ryō Naitō
- Hiroshi Naka
- Shigeru Nakahara
- Kazuya Nakai
- Kiichi Nakai
- Toshihiko Nakajima
- Yoshiki Nakajima
- Daisuke Nakamura
- Nakamura Shidō II
- Shugo Nakamura
- Tadashi Nakamura
- Yuichi Nakamura
- Yutaka Nakano
- Yuto Nakano
- Akiyoshi Nakao
- Kazuhiro Nakata
- Ayumu Nakazawa
- Masatomo Nakazawa
- Katsuhisa Namase
- Keiichi Nanba
- Tōru Nara
- Ken Narita
- Gorō Naya
- Kazunari Ninomiya
- Rintarō Nishi
- Ken Nishida
- Hidetoshi Nishijima
- Ikuo Nishikawa
- Takanori Nishikawa
- Hiroyuki Nishimoto
- Tomohiro Nishimura
- Tomomichi Nishimura
- Toku Nishio
- Koutaro Nishiyama
- Keiichi Noda
- Akio Nojima
- Kenji Nomura
- Masahiro Nonaka
- Yukihiro Nozuyama
- Yūsuke Numata
- Ryūsuke Ōbayashi
- Fukushi Ochiai
- Yūsei Oda
- Ryohei Odai
- Kenichi Ogata
- Mitsuru Ogata
- Shinji Ogawa
- Teruaki Ogawa
- Yuki Ogoe
- Shun Oguri
- Takashi Ōhara
- Mahito Ohba
- Shinichiro Ohta
- Kazuo Oka
- Suzune Okabe
- Masaki Okada
- Hiroshi Okamoto
- Nobuhiko Okamoto
- Genki Okawa
- Tōru Ōkawa
- Ryōtarō Okiayu
- Kazuyuki Okitsu
- Keijin Okuda
- Teiji Ōmiya
- Atsushi Onita
- Atsushi Ono
- Daisuke Ono
- Yūki Ono
- Masaya Onosaka
- Ryōta Ōsaka
- Motohiro Ota
- Tetsuharu Ōta
- Hiroshi Ōtake
- Shinya Ōtaki
- Ryosuke Otani
- Hōchū Ōtsuka
- Shinya Owada
- Takanori Ōyama
- Ren Ozawa
- Peter
- Maxwell Powers
- Rinu
- Kenji Roa
- Tetsurō Sagawa
- Ryūji Saikachi
- Ayumu Saito
- Jiro Saito
- Shirō Saitō
- Soma Saito
- Osamu Saka
- Jirō Sakagami
- Shinobu Sakagami
- Daisuke Sakaguchi
- Kōichi Sakaguchi
- Shūhei Sakaguchi
- Keikō Sakai
- Kōdai Sakai
- Yuki Sakakihara
- Shogo Sakamoto
- Shogo Sakata
- Takayuki Sakazume
- Masato Sako
- Takahiro Sakurai
- Yakkun Sakurazuka
- Shunsuke Sakuya
- Hiroyuki Sanada
- Nozomu Sasaki
- Seiji Sasaki
- Umeji Sasaki
- Akira Sasanuma
- Shigezō Sasaoka
- Gen Satō
- Ginpei Sato
- Takuya Satō
- Tenpei Sato
- Yuki Sato
- Michiru Satou
- Shinobu Satouchi
- Ikuya Sawaki
- Ikki Sawamura
- Tokyo Seki
- Toshihiko Seki
- Mitsuo Senda
- Kyōhei Shibata
- Taro Shigaki
- Shunsuke Shima
- Bin Shimada
- Kyusaku Shimada
- Yuu Shimaka
- Nobunaga Shimazaki
- Akihiko Shimizu
- Atomu Shimojō
- Hiroki Shimowada
- Yoshimitsu Shimoyama

- Yoshiyuki Shimozuma
- Tarusuke Shingaki
- Daisaku Shinohara
- Kōzō Shioya
- Yoku Shioya
- Yusuke Shirai
- Minoru Shiraishi
- Hiroshi Shirokuma
- Kazuyuki Sogabe
- Soma Santoki
- Toshiyuki Someya
- Shintarō Sonooka
- Shigenori Sōya
- Jun'ichi Sugawara
- Masashi Sugawara
- Tomokazu Sugita
- Takayuki Sugō
- Akio Suyama
- Chihiro Suzuki
- Daisuke Suzuki
- Fuku Suzuki
- Katsumi Suzuki
- Kiyonobu Suzuki
- Mizuho Suzuki
- Ryōta Suzuki
- Shōgo Suzuki
- Tatsuhisa Suzuki
- Kanji Suzumori
- Kenichi Suzumura
- Hiroshi Tachi
- Shinnosuke Tachibana
- Tatsumaru Tachibana
- Fumihiko Tachiki
- Yōhei Tadano
- Cary-Hiroyuki Tagawa
- Kei Taguchi
- Aruno Tahara
- Yūji Takada
- Hitoshi Takagi
- Manpei Takagi
- Motoki Takagi
- Shinpei Takagi
- Wataru Takagi
- Kazuya Takahashi
- Makoto Takahashi
- Naozumi Takahashi
- Binbin Takaoka
- Akira Takarada
- Akimitsu Takase
- Mahiro Takasugi
- Shunsuke Takasugi
- Yasuhiro Takato
- Masaya Takatsuka
- Shinji Takeda
- Eiji Takemoto
- Naoto Takenaka
- Taketora
- Ken Takeuchi
- Ryōta Takeuchi
- Takuma Takewaka
- Pierre Taki
- Junpei Takiguchi
- Yūsuke Takita
- Kenichi Takitō
- Yasuaki Takumi
- Takashi Taguchi
- Hiroshi Tamaki
- Atsushi Tamaru
- Atsushi Tamura
- Kinto Tamura
- Kan Tanaka
- Kazunari Tanaka
- Masahiko Tanaka
- Naoki Tanaka
- Sōichirō Tanaka
- Yuji Tanaka
- Takashi Taniguchi
- Kishō Taniyama
- Hideki Tasaka
- Kazuya Tatekabe
- Tatekawa Danshi
- Naoki Tatsuta
- Junta Terashima
- Takuma Terashima
- Masaki Terasoma
- Hideaki Tezuka
- Nobuo Tobita
- Kōichi Tōchika
- Shun'ichi Toki
- Yūki Tokiwa
- George Tokoro
- Kan Tokumaru
- Kei Tomiyama
- Kentaro Tone
- Hiroto Torihata
- Katsumi Toriumi
- Kohsuke Toriumi
- Kazumi Totaka
- Kōji Totani
- Toshiyuki Toyonaga
- Tomohiro Tsuboi
- Kenjiro Tsuda
- Kōji Tsujitani
- Masaaki Tsukada
- Masane Tsukayama
- Kyousei Tsukui
- Minoru Uchida
- Yūya Uchida
- Keisuke Ueda
- Toshiya Ueda
- Yōji Ueda
- Yūji Ueda
- Kihachirō Uemura
- Yūto Uemura
- Takashi Ukaji
- Shūichirō Umeda
- Yūichirō Umehara
- Hideyuki Umezu
- Kazuki Ura
- Kenji Urai
- Wataru Urata
- Jin Urayama
- Shigeru Ushiyama
- Kenji Utsumi
- Norio Wakamoto
- Genzō Wakayama
- Takeshi Watabe
- Hiroyuki Watanabe
- Ken Watanabe
- Hiroshi Watari
- Tetsuya Watari
- Manzō Wowari
- Masahito Yabe
- James Yaegashi
- Kousei Yagi
- Keaton Yamada
- Takayuki Yamada
- Koichi Yamadera
- Yukio Yamagata
- Kappei Yamaguchi
- Takashi Yamaguchi
- Takayuki Yamaguchi
- Taro Yamaguchi
- Tomomitsu Yamaguchi
- Kazuhiro Yamaji
- Kazutomi Yamamoto
- Koji Yamamoto
- Shouma Yamamoto
- Yusuke Yamamoto
- Atsushi Yamanishi
- Masato Yamanouchi
- Haruhiko Yamanouchi
- Daiki Yamashita
- Seiichiro Yamashita
- Yoshitaka Yamaya
- Ikusaburo Yamazaki
- Kiyoyuki Yanada
- Naoki Yanagi
- Shingo Yanagisawa

- Shōgo Yano
- Kazuki Yao
- Shun Yashiro
- Taku Yashiro
- Ken Yasuda
- Yoshito Yasuhara
- Kunihiko Yasui
- Hiroki Yasumoto
- Eisaku Yoshida
- Kōtarō Yoshida
- Kei Yoshimizu
- Takahiro Yoshimizu
- Yō Yoshimura
- Takuto Yoshinaga
- Hiroyuki Yoshino
- Kōji Yusa

Mujeres

- Yumi Adachi
- Yuka Aimoto
- Sally Amaki
- Ume Aoki
- Yōko Asagami
- Yoshiko Asai
- Mana Ashida
- Sei Ashina
- Megu Ashiro
- Chieko Baisho
- Becky
- Celeina Ann
- Crystal Kay
- Mami Deguchi
- Enako
- Miyako Endō
- Rina Endō
- Kayoko Fujii
- Yukiyo Fujii
- Toshiko Fujita
- Miki Fujitani
- Kyoko Fukada
- Seria Fukagawa
- Mayuko Fukuda
- Furil
- Yukari Goto
- Ayumi Hamasaki
- Keiko Hanagata
- Satomi Hanamura
- Fumina Hara
- Suzuko Hara
- Moeka Haruhi
- Fūka Haruna
- Saki Hatsumi
- Ayaka Hibiki
- Rie Hikisaka
- Minami Hinata
- Aya Hirayama
- Suzu Hirose
- Aika Hirota
- Yuriko Hishimi
- Akina Homoto
- Rin Honoka
- Junko Hori
- Yui Ichikawa
- Oma Ichimura
- Ayaka Igasaki
- Chigusa Ikeda
- Mio Imada
- Yūna Inamura
- Shizuka Ishikawa
- Aya Ishizu
- Mika Itō
- Miyako Itō
- Yukiko Iwai
- Ai Iwamura
- Mayuko Iwasa
- Mikako Izawa
- Risa Junna
- Hina Kamimura
- Mone Kamishiraishi
- Rie Kanda
- Kanon
- Hiroko Kasahara
- Tomomi Kasai
- Fumie Kashiyama
- Haruka Katayama
- Ayumi Kida
- Ayaka Kikuchi
- Madoka Kimura
- Ayumi Kinoshita
- Mirei Kiritani
- Tanie Kitabayashi
- Rie Kitahara
- Sayaka Kitahara
- Chiharu Kitaoka
- Kizuna AI
- Sachiko Kobayashi
- Seiran Kobayashi
- Koda Kumi
- Sayuri Kokushō
- Yuri Komagata
- Kazue Komiya
- Hiyori Kono
- Mami Kosuge
- Naoko Kouda
- Masayo Kurata
- Haruka Kuroda
- Hitomi Kuroki
- Fumie Kusachi
- Junko Kusayanagi
- Lisp
- Lyrian
- Ai Maeda
- Aki Maeda
- Konomi Maeda
- Erina Mano
- Takako Matsu
- Satsumi Matsuda
- Mami Matsui
- Rena Matsui
- Yuki Matsunaga
- Rika Mayama
- Megumi
- Rieko Miura
- Marie Miyake
- Rie Miyazawa
- Ako Mayama
- Saku Mizuno
- Aki Mizusawa
- Jun Mizusawa
- Kanako Momota
- Naoko Mori
- Yumi Morio
- Fumi Morisawa
- Riku Moriyama
- Ayumi Murata
- Hiromi Murata
- Myco
- Nao Nagasawa
- Nao Nagasawa
- Yūko Nagashima
- Asumi Nakada
- Shoko Nakagawa
- Sayaka Nakaya
- Chinatsu Nakayama
- Nanao
- Eimi Naruse
- Mia Naruse
- Mari Natsuki
- Risa Niigaki
- Shiho Niiyama

- Seiko Niizuma
- Kumiko Nishihara
- Mariya Nishiuchi
- Sakura Nogawa
- Karin Ogino
- Nozomi Ōhashi
- Suzuka Ohgo
- Tomoe Ohmi
- Kumiko Okae
- Aya Okamoto
- Kanae Oki
- Masako Okōchi
- Judy Ongg
- Matsumi Ōshiro
- Takako Ōta
- Sae Ōtsuka
- Raychell
- Noriko Rikimaru
- Rita
- Ryō
- Tomo Saeki
- Momoko Saitō
- Maki Sakai
- Fūri Samoto
- Rio Sasaki
- Run Sasaki
- Yuko Sasamoto
- Uki Satake
- Ai Satō
- Aiko Sato
- Akemi Satō
- Amina Sato
- Megumi Sato
- Miyuu Sawai
- Akira Sekine
- Misaki Sekiyama
- Miya Serizono
- Kaho Shibuya
- Ryo Shihono
- Jun Shikano
- Ryōka Shima
- Hana Shimano
- Hitomi Shimatani
- Saki Shimizu
- Amane Shindō
- Ayako Shiraishi
- Kanon Shizaki
- Machiko Soga
- Akoya Sogi
- Risako Sugaya
- Kaoru Sugita
- Makoto Sumikawa
- Mariko Suzuki
- Rio Suzuki
- Maya Suzuya
- Hikari Tachibana
- Yoshie Taira
- Yukiko Takaguchi
- Miki Takahashi
- Reiko Takashima
- Sara Takatsuki
- Emi Takei
- Yukiko Tamaki
- Eri Tanaka
- Reina Tanaka
- Takako Tanaka
- Yūko Tanaka
- Sakura Tange
- Kanon Tani
- Momoka Terasawa
- Kyoko Terase
- Aoi Teshima
- Tomiko Claire
- Akane Tomonaga
- Rie Tomosaka
- Anna Tsuchiya
- Nozomi Tsuji
- Hiromi Tsunakake
- Narumi Tsunoda
- Shu Uchida
- Ai Uchikawa
- Miyuki Ueda
- Takako Uehara
- Aya Ueto
- Emi Uwagawa
- Naoko Watanabe
- Naomi Watanabe
- Mari Yaguchi
- Kaori Yamagata
- Izumi Yamaguchi
- Mayumi Yamaguchi
- Rikako Yamaguchi
- Michiyo Yanagisawa
- Atsuko Yoneyama
- Sayuri Yoshida
- Mayu Yoshioka
- Michiru Yuimoto
- Yukiji
- Yuria

Géneros del Manga y el Anime

El manga, como medio narrativo gráfico, abarca una amplia variedad de géneros que reflejan diferentes aspectos de la vida, la imaginación y las emociones humanas. Estos géneros permiten a los lectores sumergirse en historias tan diversas como el romance, la acción, la ciencia ficción, la fantasía, el drama o el terror, por mencionar algunos. Cada género tiene características particulares que atraen a públicos específicos, desde jóvenes hasta adultos, y a menudo se combinan para crear historias complejas y multifacéticas. Algunos de estos géneros están directamente relacionados con el público objetivo, mientras que otros se definen por los temas que abordan o el estilo narrativo que emplean.

Uno de los aspectos más interesantes de los géneros en el manga es la distinción demográfica. Por ejemplo, el shōnen está dirigido principalmente a adolescentes varones y suele enfocarse en la acción, la amistad y el crecimiento personal, mientras que el shōjo está dirigido a adolescentes mujeres y tiende a centrarse en el romance y las relaciones emocionales. Por otro lado, el seinen* y el josei están orientados a un público adulto masculino y femenino, respectivamente, y suelen incluir temas más maduros, complejos y, en algunos casos, oscuros. Estas distinciones, sin embargo, no son rígidas, ya que muchos lectores disfrutan de géneros fuera de su demografía, y muchos mangakas juegan con las expectativas para ofrecer historias que trascienden etiquetas.

Además de estas categorías demográficas, el manga abarca géneros temáticos que pueden incluir aventura, fantasía, ciencia ficción, horror, comedia, deportes, e incluso géneros más específicos como isekai (historias de personajes transportados a otros mundos) o mecha (centrado en robots gigantes). Cada uno de estos géneros refleja tanto la rica imaginación de los autores como los deseos y expectativas de sus lectores. Esta diversidad ha permitido al manga alcanzar una popularidad global, atrayendo a lectores de todas las edades y culturas, quienes encuentran en estas historias gráficas una forma única y envolvente de entretenimiento.

En cuanto a la edad y el sexo de los lectores que son el objetivo principal del trabajo, se clasifican de la siguiente manera.

Infantil

El manga infantil (子供向け漫画) y el anime infantil (子供向けアニメ) se refieren a manga y anime dirigidos a niños. Estas series suelen ser moralistas y a menudo educan a los niños sobre cómo quedarse en el camino correcto en la vida. Cada capítulo suele ser una historia independiente.

El manga dirigido a niños comenzó a finales del siglo XIX con la producción de manga cortos, de aproximadamente 15 páginas, impresos en revistas. Estos manga cortos se crearon como parte del intento de la era Meiji de fomentar la alfabetización entre los jóvenes japoneses. La popularidad del anime se debió a la creación de Astro Boy por Osamu Tezuka, a quien a menudo se le considera el padre del anime.

Doraemon es sin duda el Manga y el Anime más popular para niños

El anime y manga infantil se puede dividir en cuatro categorías. La primera categoría consiste en adaptaciones de anime y manga de historias occidentales, como World Masterpiece Theatre. La mayoría de ellas son series de televisión. A pesar de ser populares, son menos representativas del anime japonés tradicional. En cambio, siguen el modelo de dibujos animados clásicos estadounidenses o soviéticos. La segunda categoría consiste en adaptaciones de medios japoneses y obras originales. Utilizan bromas lingüísticas, contienen referencias a la sociedad japonesa y pueden ser más difíciles de entender para audiencias no japonesas en cierto modo similar a la animación estadounidense. Un ejemplo es Doraemon.

La tercera categoría, conocida como joji-muke (para niñas), consiste en manga y anime dirigidos a niñas, como Hello Kitty. La cuarta categoría, más cercana al shōnen, tiene conexiones con videojuegos y juguetes populares franquicias y tiene el mayor éxito comercial. Las revistas de manga Kodomo como CoroCoro Comic y Comic BomBom se dirigen principalmente a niños jóvenes, especialmente aquellos en la escuela primaria, aunque algunas, como Pucchigumi, se dirigen al anime a niñas y van acompañadas de una gran cantidad de mercancías.

El premio anual Shogakukan Manga y el premio Kodansha Manga incluyen cada uno una categoría para manga infantil. El primero incluyó por primera vez una categoría para manga infantil en 1981.

- Obras conocidas
  - 100% Pascal-sensei
  - Andersen Monogatari (Serie TV)
  - Angel's Frypan
  - Anne of Green Gables (1979 Serie TV)
  - Anpanman
  - Bakusō Kyōdai Let's & Go!!
  - Bakutsuri Bar Hunter
  - Battle B-Daman
  - Beast Wars II: Super Life-Form Transformers
  - Beyblade (manga)
  - Beyblade Burst
  - Beyblade X
  - Chibikko Kaiju Yadamon
  - Crash B-Daman
  - Crush Gear Turbo
  - Cyborg Kuro-chan
  - Dash! Yonkuro
  - Diary of Ma-chan
  - Doraemon
  - Duel Masters
  - Flint the Time Detective
  - Flower Witch Mary Bell
  - Future Card Buddyfight
  - Genki Bakuhatsu Ganbaruger
  - Getter Robo Go
  - Grimm's Fairy Tale Classics
  - Hatara Kizzu Maihamu Gumi
  - Hello Kitty
  - Holly the Ghost
  - Idaten Jump
  - Idol × Warrior Miracle Tunes!
  - Inazuma Eleven (manga)
  - Inazuma Eleven GO (manga)
  - Jing: King of Bandits
  - Kaiketsu Zorori
  - Kamiwaza Wanda
  - Keshikasu-kun
  - Kirarin Revolution
  - Kiteretsu Daihyakka
  - Kotencotenco
  - Leave it to PET!
  - Little Battlers Experience
  - Magical × Heroine Magimajo Pures!
  - Matchless Raijin-Oh
  - Medabots
  - Mega Man Star Force (Serie TV)
  - MegaMan NT Warrior
  - Mobile Suit Gundam AGE
  - Mobile Suit Gundam Alive
  - Mobile Suit Gundam: Char's Counterattack
  - Mobile Suit Zeta Gundam
  - Mysterious Joker
  - Nekketsu Saikyō Go-Saurer
  - Obake no Q-Tarō
  - Omakase! Miracle Cat-dan
  - Panku Ponk
  - Parasol Henbē
  - Perman
  - Pokémon Adventures
  - Pokémon Pocket Monsters
  - Pokémon: The Electric Tale of Pikachu
  - Pretty Cure
  - Puniru Is a Cute Slime
  - Rakudai Ninja Rantarō
  - Rascal the Raccoon
  - Secret Girls
  - Shin Takarajima (manga)
  - Snack World
  - Speed Racer
  - Spider-Man J
  - Splatoon (manga)
  - Star Wars (manga)

- Super Yo-Yo
- The Transformers (Serie TV)
- Transformers: Cybertron
- Transformers: The Headmasters
- Tsurupika Hagemaru
- Unico
- Yo-kai Watch

Shōnen

Shōnen manga (literalmente "cómics para niños", también romanizado como Shōnen, Shounen o syônen) es una categoría dirigidos a una audiencia de adolescentes varones, junto con el manga shōjo (dirigido a niñas adolescentes y jóvenes). El manga shōnen se publica tradicionalmente en revistas de manga dedicadas exclusivamente al grupo demográfico shōnen.

De las cuatro categorías demográficas principales del manga, el shōnen es la categoría más popular en el mercado japonés. Si bien el manga shōnen aparentemente se dirige a una audiencia de hombres jóvenes, su número de lectores real se extiende significativamente más allá de este grupo objetivo para incluir todas las edades y géneros de revistas infantiles japonesas a principios del siglo XX y ganó una popularidad significativa en la década de 1920. El enfoque editorial del manga shōnen se centra principalmente en la acción, la aventura y la lucha contra monstruos u otras fuerzas del mal. Existe una profunda diversidad editorial y una cantidad significativa de géneros y subgéneros dentro del manga shōnen, especialmente en comparación con otras culturas del cómic fuera de Japón, incluida la comedia, el crimen, el romance, la vida cotidiana y los deportes.

Portada de la *Shōnen Club*, de 1929

La palabra japonesa shōnen (literalmente "pocos años"), que significa "niño", históricamente se refería a los jóvenes en un sentido general y fue utilizada por la industria editorial japonesa hasta finales del siglo XIX para designar publicaciones dirigidas a niños y jóvenes, la palabra cambió a su uso actual de referirse específicamente a los medios dirigidos a los adolescentes, comenzando con la práctica de segmentar las publicaciones periódicas (especialmente las revistas manga) por sexo y grupos destinatarios específicos por edad, lo que era establecido a principios del siglo XX y acelerado a partir de la década de 1960, este sistema de segmentación ahora se utiliza abiertamente como sistema de categorización por los editores de manga y se extiende a obras adaptadas del manga, como el anime.

El manga Shōnen se refiere al manga dirigido a una audiencia de adolescentes varones, con el público objetivo principal definido alternativamente entre 9 y 18 años y entre 12 y 18 años. Es la categoría más popular en el mercado japonés de las cuatro categorías demográficas principales del manga (shōnen, shōjo, seinen y josei).

El número de lectores reales de manga shōnen, como es el caso de todas las categorías demográficas de manga, se extiende significativamente más allá de este grupo objetivo de adolescentes varones para incluir todas las edades y géneros. Por ejemplo, una encuesta de 2006 entre mujeres. Los lectores de manga descubrieron que Weekly Shōnen Jump era la revista de manga más popular entre este grupo demográfico, colocándose por delante de las revistas que se dirigen específicamente al público femenino, que incluyen publicidad y artículos sobre temas adaptados a los intereses de los hombres jóvenes, como los videojuegos. El contenido que no es manga a menudo corresponde a una serie de manga importante en una revista determinada, por ejemplo, anuncios de una adaptación de la serie a un videojuego o artículos sobre una adaptación cinematográfica animada de la serie.

- Historia

Las revistas infantiles con lectores segregados por sexo han existido en Japón desde principios del siglo XX, mientras que las primeras revistas juveniles eran aparentemente unisex (Shōnen Sekai fue la primera revista juvenil en Japón en 1895, dirigida tanto a niños como a niñas) en la práctica, el contenido editorial de estas publicaciones se refería en gran medida a temas que se pensaba que eran de interés para los niños. Esto provocó la aparición de las primeras revistas exclusivamente shōjo (para niñas) en 1902, y posteriormente las revistas shōnen comenzaron a dirigirse exclusivamente a una audiencia masculina. Inicialmente, estas revistas no publicaban manga; la primera revista shōnen en hacerlo fue Shōnen Pakku, publicada por primera vez en 1907. A esta le siguió Shōnen Club en 1914 y más tarde Yōnen Club entre las más exitosas e influyentes. Las series de manga de estas primeras revistas shōnen fueron Norakuro de Suihō Tagawa, que sigue la vida de un perro soldado antropomórfico, y Tank Tankuro de Gajo Sakamoto, sobre un personaje parecido a un robot que puede cambiar su apariencia.

La revista Shōnen disfrutó de una popularidad significativa durante las décadas de 1920 y 1930, y Yōnen Club vendió más de 950.000 copias. Durante la Segunda Guerra Sino-Japonesa y la Segunda Guerra Mundial, las ventas de revistas disminuyeron y las publicaciones se utilizaron cada vez más con fines de propaganda en tiempos de guerra se redujo, y la serie que permaneció típicamente se centró en temas patrióticos y militaristas, como historias sobre samuráis. En otras historias, los robots fueron representados luchando en la guerra contra las fuerzas aliadas, como análogos a los cómics de superhéroes occidentales que representaban superhéroes que lucharon contra las potencias del Eje durante este mismo período.

Durante la ocupación de Japón en la posguerra, la industria editorial japonesa se reconstruyó inicialmente bajo pautas estrictas. Se prohibieron las historias centradas en la guerra, el combate y la mayoría de los deportes competitivos con el objetivo de desalentar la beligerancia y obstaculizar el uso del manga para la propaganda proimperial. El manga se desarrolló durante este período bajo la influencia del artista Osamu Tezuka, con series como Astro Boy y Kimba the White Lion. Tezuka se inspiró en los dibujos animados estadounidenses y fue pionero en la llamada "historia del manga": serie manga de larga duración con estilo cinematográfico y continuidad en múltiples capítulos, que contrasta lo que anteriormente había sido un medio definido por tiras cómicas únicas. Historias de ciencia ficción sobre robots, viajes espaciales y heroicidades espaciales. Las aventuras de aventuras gozaron de popularidad durante este período; muchas historias de ciencia ficción tomaron temas y conceptos de los cómics de guerra y los reinventaron con ideales pacifistas, como Tetsujin 28-go de Mitsuteru Yokoyama.

La testosterona, los músculos y la sangre predominaban en las obras Shōnen de los 80. En la imagen, *Kinnikuman*, *City Hunter*, *Jojo's Adventure Bizarre* y *Hokuto no Ken*

Una de las primeras revistas nuevas de manga shōnen del período de posguerra fue Manga Shōnen, que se lanzó en 1947 y publicó obras de Tezuka, Leiji Matsumoto y Shōtarō Ishinomori. Japón entró en un período de importante desarrollo económico en la década de 1950, las ventas de manga y el número de revistas de manga aumentaron significativamente, y el manga shōnen y shōjo llegaron a establecerse aún más como categorías distintas de manga shōnen durante este tiempo; los primeros trabajos notables incluyen Igaguri-kun de Eiichi Fukui como la primera serie de manga del género, y Ashita no Joe de Asao Takamori y Tetsuya Chiba, que se convirtió en una de las de mayor éxito comercial obras en el género.1959 vio el lanzamiento de Shōnen Sunday y Weekly Shōnen Magazine, las primeras revistas semanales de manga shōnen. Otros semanarios, como Shōnen Champion, Shōnen King y Shōnen Ace, surgieron en década de 1960. Weekly Shōnen Jump se publicó por primera vez en 1968 y se establecería como

la revista de manga más vendida en todas las categorías demográficas, posición que ocupa hasta el día de hoy en muchos de los shōnen más populares y comercialmente exitosos. Las series se originaron en Weekly Shōnen Jump, incluidas Dragon Ball de Akira Toriyama, Naruto de Masashi Kishimoto, Bleach de Tite Kubo, One Piece de Eiichiro Oda y Slam Dunk de Takehiko Inoue.

Dragon Ball marcó un antes y después en el mundo del manga y el anime a nivel mundial

El manga seinen se formalizó como una categoría de manga dirigida a un público masculino mayor a finales de los años 1960 y principios de los 1970, y muchos artistas de shōnen asociados con el movimiento realista gekiga migraron al manga seinen llevó a muchos artistas de kashi-hon a dedicarse a la publicación de revistas, incluido el manga shōnen, trayendo consigo sus distintos temas y estilos. Como resultado, el manga shōnen pasó a abordar temas más serios y políticos, y vio un aumento en las representaciones de violencia y violencia. Temas explícitos, así como un aumento de las malas palabras, artistas importantes de esta época incluyen a Shigeru Mizuki, creador de la serie de terror GeGeGe no Kitarō y George Akiyama, cuya serie de manga shōnen Ashura describe el canibalismo, el abuso infantil y el asesinato en masa. Aunque esto provocó una reacción pública, no condujo al declive de la industria: las series con humor anárquico y ofensivo se hicieron populares tanto en el manga shōnen como en el manga seinen, con Crayon Shin-Chan de Yoshito Usui convirtiéndose en un ejemplo famoso internacionalmente de este fenómeno. El artista de manga Go Nagai originó el género ecchi con carga sexual con Harenchi Gakuen, que fue serializado en Weekly Shōnen Jump.

Las diferencias estilísticas y temáticas entre shōnen y shōjo comenzaron a reducirse considerablemente a partir de la década de 1980, con un intercambio generalizado de recursos y temas estilísticos. Por ejemplo, los ojos grandes característicos del manga shōjo se volvieron comunes en el manga shōnen para transmitir las emociones de los personajes, y Los personajes femeninos han disfrutado de una mayor prominencia como personajes secundarios y principales en el manga shōnen. Otras técnicas de narración gráfica que se originaron en el manga shōjo, como los montajes de múltiples paneles, se importaron al manga shōnen y se han convertido en recursos estilísticos comunes. En la década de 1980, las historias de "manga de batalla" centradas en el combate se hicieron populares, y Dragon Ball y Fist of the North Star emergieron como obras representativas de este desarrollo. El crítico de manga Jason Thompson atribuye el éxito de Dragon Ball, publicado por primera vez en 1984, al origen de una tendencia eso ha persistido en el manga shōnen contemporáneo de favorecer los estilos artísticos caricaturescos sobre los estilos artísticos más maduros de títulos shōnen como City Hunter y Fist of the North Star.

Naruto, *Bleach* y *One Piece*. Los ‘Big Three’ del Shōnen de los 2000s

Las artistas de manga también comenzaron a disfrutar de un creciente éxito comercial y de crítica como creadoras de manga shōnen. Como resultado de la influencia combinada del ecchi y el ascenso de las artistas femeninas, el romance surgió como un subgénero del manga shōnen, especialmente la comedia romántica. Cuando el manga comenzó a surgir en el mundo occidental a principios de la década de 1990, la categoría shōnen era tan dominante en estos nuevos mercados que llegó a dar forma a la imagen del manga en su conjunto, popularidad en la década de 2000, shōnen sigue siendo la categoría de manga más popular, tanto en Japón como a nivel internacional.

- Características

Esta orientación temática del manga shōnen se infiere fácilmente de los valores formales o lemas que las revistas de manga shōnen se asignan a sí mismas: por ejemplo, "amistad, perseverancia y victoria" para Weekly Shōnen Jump, y "coraje, amistad y lucha" espíritu" para CoroCoro Comic. El enfoque editorial del manga shōnen es principalmente la acción, la aventura y la lucha contra monstruos u otras fuerzas del mal. Las historias de acción son tan dominantes en el manga shōnen que algunos manga y no Las obras de manga son designadas ocasionalmente como shōnen no por su aparente grupo objetivo, sino por su contenido centrado en la acción y la aventura. Aunque las narrativas de acción dominan la categoría, existe una profunda diversidad editorial y un número significativo de géneros y subgéneros dentro del manga shōnen, especialmente en comparación con otras culturas del cómic fuera de Japón. Esto incluye, entre otros, comedia, crimen, romance, aspectos de la vida e historias sobre actividades como deportes y las vidas de diferentes tipos de profesionales que trabajan.

El género de acción en sí se expresa a través de una variedad de subgéneros, desde el drama histórico y contemporáneo hasta la ciencia ficción y la fantasía. La ficción de guerra Shōnen ha sido alternativamente patriotera o crítica del militarismo y la violencia, con Barefoot Gen de Keiji Nakazawa como un destacado ejemplo de este último. Los samuráis aparecían con frecuencia como modelos idealizados para los lectores jóvenes en los primeros shōnen, de forma análoga a las representaciones de vaqueros en los cómics occidentales que pasaron a la comedia y el espíritu deportivo en el período de posguerra, antes de volver a los temas de temas idealizados del bien contra el mal. Aunque el manga shōnen típicamente intenta transmitir un mensaje de paz, la categoría ha sido criticada por personas como el director Hayao Miyazaki por promover dicotomías demasiado simples entre el bien y el mal.

Un protagonista de shōnen a menudo se caracteriza por cualidades contradictorias: de mal genio y sereno, travieso y rebelde, serio y cínico, torpe e infalible, o que parece un inútil pero posee habilidades ocultas. En algunos casos, la contradicción se impone en una forma literal en forma de henshin (transformación, literalmente 'transformación'), donde el héroe puede cambiar entre dos personas con diferentes apariencias y personalidades. Ejemplos de este dispositivo incluyen Yu-Gi-Oh de Kazuki Takahashi y Samurai; Deeper Kyo por Akimine Kamijyo Las habilidades de transformación a menudo están vinculadas con vínculos con un espíritu, monstruo o robot. Un recurso narrativo importante en el manga shōnen es la rivalidad entre el protagonista y su oponente, con una pelea o una búsqueda a menudo aparecer como elemento central Dragon Ball es uno de los ejemplos más populares y comercialmente exitosos de esta historia arquetípica.

Por lo general, un protagonista de shōnen es un extraño, o de alguna manera está en desventaja en comparación con los demás, pero que a través del entrenamiento, la perseverancia y la fuerza de voluntad finalmente triunfa contra todo pronóstico. Las tramas suelen seguir la estructura básica del viaje del héroe, con gran parte de la historia se centró en el entrenamiento del protagonista y su transformación en héroe, y en personajes que ganan su estatus como héroes a través del esfuerzo y la tenacidad más que en virtud del nacimiento o la asignación. Para las series de larga duración, el viaje del héroe se repite como algo nuevo; Comienza el arco de la historia, el enemigo se vuelve más poderoso y el peligro a superar se vuelve mayor. Además de estos conflictos externos, un protagonista de shōnen a menudo también enfrenta conflictos internos, generalmente centrados en la madurez y el envejecimiento. Para el manga shōjo, que a menudo se centra en los pensamientos y el monólogo interior del héroe, el shōnen generalmente avanza la trama a través del diálogo y la acción. Los finales felices son comunes en el manga shōnen, pero no son obligatorios, para los escritores expresar el final feliz adecuado para el grupo demográfico incluso si no resulta adecuado.

El teórico del cómic Neil Cohn considera que el estilo artístico del shōnen es generalmente "más atrevido" que el del manga shōjo, y señala cómo la mayoría de los lectores habituales de manga pueden distinguir fácilmente entre shōnen y shōjo basándose únicamente en la apariencia visual. El protagonista a menudo posee lo que el crítico de manga Jason Thompson describe como "pelo increíblemente puntiagudo" que distingue la silueta del protagonista

de la de otros personajes. Los ojos de los personajes shōnen del período de posguerra son significativamente más pequeños que los de los personajes del manga shōjo. En el manga shōjo se utilizan ojos grandes para transmitir mejor las emociones de los personajes, un aspecto al que históricamente se le ha prestado menos atención en el manga shōnen líneas de movimiento gruesas para dar la apariencia de movimiento.

Históricamente, los protagonistas del manga shōnen eran casi exclusivamente hombres y niños; las mujeres y las niñas aparecían principalmente en papeles secundarios como hermanas, madres o novias, en todo caso. Esto fue especialmente cierto en las historias ecchi que se desarrollaron a partir del manga shōnen a partir del siglo XIX. Década de 1970, con La familia Abashiri de Go Nagai como una de las primeras obras representativas de este desarrollo, así como un ejemplo temprano de manga shōnen con una protagonista femenina. Desde la década de 1980, las mujeres y las niñas han desempeñado un papel más activo en el shōnen manga, luchando junto a personajes masculinos y no simplemente como apoyo pasivo. La década de 1980 también vio a las artistas femeninas de manga shōnen alcanzar una mayor prominencia: la artista de manga de terror Kei Kusunoki y Rumiko Takahashi con sus comedias románticas Urusei Yatsura y Ranma ½.

Especialmente en las series shōnen que están dirigidas a un público mayor, los personajes femeninos a menudo se presentan de una manera atractiva para el público objetivo masculino como los llamados bishōjos (literalmente "hermosas jóvenes que existen como objetos de interés romántico o sexual") deseo no sólo por los personajes masculinos, sino también por el lector masculino aparentemente heterosexual como una forma de fan service. Si bien estos tropos objetivadores han persistido en el manga shōnen, las mujeres también han desarrollado roles más activos en estas historias orientadas al fan service. Un tropo de comedia romántica común en el manga shōnen desde la década de 1980 ha sido emparejar a un protagonista masculino débil con un fuerte interés amoroso femenino que no sólo es el objetivo de su deseo romántico y sexual, sino también su buen amigo y confidente el género harén, que se originó en el manga shōnen, un protagonista masculino está rodeado de varios personajes femeninos que lo desean y que a menudo son más seguros y asertivos que él. Los ejemplos incluyen Negima! En otros casos, el protagonista masculino no tiene éxito en sus intentos de cortejar al personaje femenino, o la historia se centra en el protagonista masculino originalmente ingenuo e infantil que madura y aprende a desarrollar relaciones saludables con las mujeres.

Para ciertas series shōnen, las lectoras que leen o interpretan relaciones homoeróticas subtextuales entre personajes masculinos canónicamente heterosexuales constituyen una proporción significativa de la audiencia de la serie, esto es especialmente cierto en el caso de series que presentan personajes masculinos que son bishōnen (literalmente "chicos hermosos");, o que son percibidos como tales por los lectores. Esta lectura del manga shōnen se expresa en forma de obras de fans como el dōjinshi (manga amateur autoeditado) y el género de manga y anime yaoi (romance entre hombres), que incluye. Tanto las obras originales como las derivadas, Yukari Fujimoto, señala en su análisis de las lectoras femeninas de los títulos shōnen One Piece, Naruto y The Prince of Tennis que las interpretaciones homoeróticas del manga shōnen tienden a ser más comunes entre los títulos que no incluyen obras destacadas. Personajes femeninos con los que las lectoras pueden identificarse.

- Revistas

El manga shōnen se publica tradicionalmente en revistas de manga dedicadas específicamente a una audiencia de shōnen. En el apogeo de la industria a mediados de la década de 1990, había 23 revistas de shōnen en total, que en conjunto vendieron 662 millones de copias en 1995. El mercado total de revistas de manga ese año incluía 265 revistas, con un total de 1.595 millones de ejemplares vendidos.

Una revista de manga suele tener varios cientos de páginas y contiene más de una docena de series o one-shots. Las revistas shōnen japonesas más grandes en términos de circulación son Weekly Shōnen Jump de Shueisha, Weekly Shōnen Magazine de Kodansha y Weekly Shōnen Sunday de Shogakukan, estos editores son también los mayores editores de manga en general. La cuarta revista más grande, aunque por un margen significativo, es Weekly Shōnen Champion de Akita Shoten, que estuvo entre las revistas de manga más populares en las décadas de 1970 y 1980. La ahora desaparecida Comic BomBom pertenece técnicamente al grupo demográfico kodomo (manga infantil), pero a menudo se cuentan como revistas shōnen ya que se dirigen a una audiencia de niños en edad escolar de 2015 se enumeran a continuación:

Título	Circulación
Weekly Shōnen Jump	2.380.000
Weekly Shōnen Magazine	1.110.000
CoroCoro Comic	920.000
Monthly Shōnen Magazine	540.000
Weekly Shōnen Sunday	370.000
Jump Square	260.000

- Obras conocidas
  - .hack//Link
  - 0–9
  - 1+2=Paradise
  - 2.5 Dimensional Seduction
  - 5-fungo no Sekai
  - 7thGarden
  - 8 Man
  - 21 Emon
  - 22/7 (Serie TV)
  - 30-sai no Hoken Taiiku
  - The 47 Great Wars
  - 100 Ghost Stories That Will Lead to My Own Death
  - 100 Nichi Go ni Shinu Wani
  - 750 Rider
  - 801 T.T.S. Airbats
  - A-bout!
  - A.I. Love You
  - A.I.C.O. -Incarnation-
  - The Abashiri Family
  - Accel World
  - Ace Attorney (Serie TV)
  - Ace of Diamond
  - Acma: Game
  - Act-Age
  - Active Raid
  - Ad Astra per Aspera (manga)
  - Adachi and Shimamura
  - The Adventure of Rock
  - Aesthetica of a Rogue Hero
  - After God
  - After School Dice Club
  - After War Gundam X
  - After War Gundam X: Under the Moonlight
  - Again!!
  - Age of Adventure
  - Agravity Boys
  - Aharen-san wa Hakarenai
  - Ahiru no Sora
  - Aho-Girl
  - Ai Tenchi Muyo!
  - Ai to Makoto
  - Aion (manga)
  - Air Gear
  - Aiura
  - Aka no Grimoire
  - Akado Suzunosuke
  - Akai Pegasus
  - Akakichi no Eleven
  - Akame ga Kill!
  - Akane-banashi
  - Akashic Records of Bastard Magic Instructor
  - AKB49: Ren'ai Kinshi Jōrei
  - Akira Toriyama's Manga Theater
  - Akudama Drive
  - Akuma no Memumemu-chan
  - Akuma-kun
  - Akumetsu
  - Alabaster (manga)
  - Alice in Borderland
  - Alice in Murderland (manga)
  - Alice on Deadlines
  - Aliens Area
  - Alive: The Final Evolution
  - All Purpose Cultural Cat Girl Nuku Nuku
  - Allison (novel series)
  - Altair: A Record of Battles
  - Alya Sometimes Hides Her Feelings in Russian
  - Am I Actually the Strongest?
  - Amachin wa Jishou Osu
  - Amagami
  - Amagi Brilliant Park
  - Amanchu!
  - Amano Megumi wa Sukidarake!
  - The Amazing 3
  - Ambassador Magma
  - Amefurashi
  - Amnesia Labyrinth
  - Amuri in Star Ocean
  - Anagle Mole
  - The Ancient Magus' Bride
  - Andromeda Stories
  - Ane Log
  - Anedoki
  - Ange Vierge
  - Angel Densetsu
  - Angel Links
  - The Angel Next Door Spoils Me Rotten
  - Angel's Frypan
  - Angelic Layer
  - Angolmois: Record of Mongol Invasion
  - +Anima
  - Animal Academy: Hakobune Hakusho
  - Animal Land
  - Anne Freaks
  - Anohana
  - Anti-Magic Academy: The 35th Test Platoon
  - Ao no Orchestra
  - Ao-chan Can't Study!
  - Aoharu × Machinegun
  - Aoi Honō
  - Aozakura
  - Apocalypse Zero
  - Apollo's Song
  - Aposimz
  - Apple Black
  - Arago (manga)
  - Arata: The Legend
  - Arcade Gamer Fubuki
  - An Archdemon's Dilemma: How to Love Your Elf Bride
  - Area 88
  - Area D: Inō Ryōiki
  - Aria (manga)
  - Ariadne in the Blue Sky
  - Arifureta
  - Armed Girl's Machiavellism
  - Armitage III
  - Armor Shop for Ladies & Gentlemen
  - Around the World with Willy Fog
  - Arpeggio of Blue Steel
  - Artist Acro
  - Aruvu Rezuru: Kikaijikake no Yōseitachi
  - As a Reincarnated Aristocrat, I'll Use My Appraisal Skill to Rise in the World
  - As Miss Beelzebub Likes
  - As the Gods Will
  - Asagiro: Asagi Ōkami
  - Asaoka High School Baseball Club Diary
  - Ashita no Joe
  - Asoko de Hataraku Musubu-san
  - Assassination Classroom
  - Assault Lily
  - Astra Lost in Space
  - Astro Boy
  - Astro Royale
  - Asura Cryin'
  - Atagoul
  - Atsumare! Fushigi Kenkyū-bu
  - Attack on Titan
  - Attack on Titan: Before the Fall
  - Attack on Titan: Junior High
  - Attack on Titan: Lost Girls
  - Aura: Koga Maryuin's Last War
  - Avarth
  - Aventura (manga)
  - Ayakashi Triangle
  - Ayanashi
  - Ayane's High Kick
  - Ayashimon
  - Azumanga Daioh
  - Azur Lane
  - B-Daman Crossfire
  - B-Daman Fireblast
  - B. Ichi
  - B.B. (manga)
  - B't X
  - Baban Baban Ban Vampire
  - Babel II
  - Baby Steps
  - Baccano!
  - Back When You Called Us Devils
  - Backstabbed in a Backwater Dungeon
  - Bad Company (manga)
  - Baka and Test
  - BakéGyamon
  - Bakemonogatari (manga)
  - Baki the Grappler
  - Bakuman
  - Bakusō Kyōdai Let's & Go!!

- Ban-Ō
- BanG Dream!
- Banished from the Hero's Party
- Banner of the Stars
- Banzai! (magazine)
- Baoh
- Barakamon
- The Barbarian's Bride
- Barefoot Gen
- Bari Bari Densetsu
- Barom-1
- Barrage (manga)
- Basquash!
- Bastard!!
- Bat-Manga!: The Secret History of Batman in Japan
- Bats & Terry
- Battle Athletes
- Battle Game in 5 Seconds
- Battle Royal High School
- Battle Spirits: Saikyou Ginga Ultimate Zero
- Battle Spirits: Shōnen Toppa Bashin
- Battle Tendency
- Bayonetta: Bloody Fate
- Be Blues!
- Beach Stars
- Beast Complex
- The Beast Player
- Beast Saga
- Beast Tamer
- Beastars
- Beat & Motion
- Beatless
- Beck (manga)
- Beelzebub (manga)
- Beet the Vandel Buster
- Ben-To
- Beshari-Gurashi
- Best Student Council
- Bestiarius (manga)
- Between the Sky and Sea
- Beyblade: Metal Fusion
- Beyond the Beyond (manga)
- Biblia Koshodō no Jiken Techō
- Big Order
- Bio Booster Armor Guyver
- Birdmen (manga)
- The Birds of Death
- Birdy the Mighty
- Black Blood Brothers
- Black Butler
- Black Cat (manga)
- Black Clover
- Black Jack (manga)
- Black Rock Shooter
- Black Summoner
- Black Torch
- Blade of the Moon Princess
- Blame!
- Blast of Tempest
- BlazBlue
- Blazer Drive
- Bleach (manga)
- Bless (manga)
- Blood Alone
- Blood Blockade Battlefront
- Blood-C
- Blood+
- Bloody Cross
- Bloody Monday (manga)
- Bloom Into You
- Bludgeoning Angel Dokuro-chan
- Blue Archive
- Blue Box (manga)
- Blue Dragon ST
- Blue Drop
- Blue Exorcist
- Blue Flag (manga)
- Blue Inferior
- Blue Lock
- Blue Seed
- Blue Submarine No. 6
- The Blue Wolves of Mibu
- Boarding School Juliet
- Bobobo-bo Bo-bobo
- Bōken Ō
- Boktai: The Sun Is in Your Hand
- Bōkyaku Tantei
- Bomber Girl
- Bomberman B-Daman Bakugaiden V
- Bone Collection
- Boogiepop and Others
- Boogiepop Dual: Losers' Circus
- Book Girl
- Boruto
- Bottom-tier Character Tomozaki
- Bow Wow Wata
- Bowling King
- Boys Be...
- Boys Over Flowers Season 2
- Brave Dan
- Brave Frontier
- The Brave-Tuber
- Break Shot
- Brigadoon: Marin & Melan
- The Brilliant Healer's New Life in the Shadows
- Buddha (manga)
- Buddy Complex
- The Bugle Call: Song of War
- Build King
- Bungo Stray Dogs
- Burn the Witch (manga)
- Burn-Up W
- Burning Kabaddi
- The Burning Wild Man
- Burst Angel
- Burst Ball Barrage!! Super B-Daman
- Bus Gamer
- Buso Renkin
- Butsu Zone
- Buyuden
- Buzzer Beater (manga)
- By the Grace of the Gods
- C.M.B. (manga)
- C3 (novel series)
- The Café Terrace and Its Goddesses
- Cage of Eden
- Call of the Night
- Campfire Cooking in Another World with My Absurd Skill
- Campione!
- Campus Special Investigator Hikaruon
- Can You Just Die, My Darling?
- Candy Flurry
- Capeta
- Captain (manga)
- Captain Earth
- Captain Ken
- Captain Tsubasa
- Caravan Kidd
- Cardfight!! Vanguard
- Detective Conan
- Detective Conan: The Culprit Hanzawa
- Detective Conan: Zero's Tea Time
- The Case Study of Vanitas
- Casshern Sins
- Cat + Gamer
- Cat Eyed Boy
- Cat's Eye (manga)
- Cautious Hero: The Hero Is Overpowered but Overly Cautious
- Celestial Method
- Cells at Work!
- Centuria (manga)
- A Certain Magical Index
- A Certain Scientific Accelerator
- A Certain Scientific Railgun
- A Certain Scientific Railgun: Astral Buddy
- Chaika: The Coffin Princess
- Chain Chronicle
- Chained Soldier
- Chainsaw Man
- Chameleon (manga)
- Chameleon Jail
- Chaos;Head
- Chasing After Aoi Koshiba
- Cheat Slayer
- Cheeky Angel
- Cheer Boys!!
- Chibi Vampire
- Chibikko Kaiju Yadamon
- Chichi Kogusa
- Chief Detective Kenichi
- Chiisai Hito
- Chikyu Misaki
- Chillin' in Another World with Level 2 Super Cheat Powers
- Chitose Is in the Ramune Bottle
- Chivalry of a Failed Knight
- Chōsoku Henkei Gyrozetter
- Chōdenji Robo Combattler V
- Chrome Shelled Regios
- Chronicles of an Aristocrat Reborn in Another World
- Chrono Crusade
- Chronos Ruler
- Chūka Ichiban!
- Chūzenji-sensei Mononoke Kōgiroku
- Cinderella Nine
- Cipher Academy
- Circuit no Ōkami
- Cirque du Freak (manga)
- City Hunter
- Class de 2-ban Me ni Kawaii Onna no Ko to Tomodachi ni Natta
- Classical Medley
- Classroom for Heroes
- The Classroom of a Black Cat and a Witch
- Claymore (manga)
- Clockwork Planet
- Clover (Tetsuhiro Hirakawa manga)
- Cloverfield/Kishin
- Cobra (manga)
- Code Geass
- Code:Breaker
- The Colors Within
- Comic Party
- The Comiq
- Cooking with Wild Game
- Corpse Party
- Corpse Princess
- A Couple of Cuckoos
- Cowa!
- Coyote Ragtime Show
- The Crater (manga)

- Creature!
- Crest of the Stars
- Crimson Grave
- Crimson Prince
- Crimson-Shell
- Croisée in a Foreign Labyrinth
- Croket!
- Cromartie High School
- Cross Ange
- Cross Game
- Cross Manage
- Crows (manga)
- Crush Gear Turbo
- Crusher Joe
- Cultural Exchange with Game Center Girl
- Cuticle Detective Inaba
- Cutie Honey
- Cyborg 009 VS Devilman
- D-Live!!
- D.Gray-man
- D4 Princess
- D4DJ
- Daemons of the Shadow Realm
- Dagashi Kashi
- Dahlia in Bloom
- Dai Dark
- Dai-13 Hokenshitsu
- Daikaijū Monogatari
- Daiku no Hatō
- The Daily Life of a Middle-Aged Online Shopper in Another World
- Dame Oyaji
- Dan Doh!!
- Dances with the Dragons
- Dandadan
- Danganronpa
- Danganronpa: Trigger Happy Havoc
- Danganronpa 2: Goodbye Despair
- Danganronpa 3: The End of Hope's Peak High School
- Danganronpa Another Episode: Ultra Despair Girls
- The Dangers in My Heart
- Danjo no Yūjō wa Seiritsu Suru? (Iya, Shinai!!)
- Dark Edge
- Dark Gathering
- A Dark Rabbit Has Seven Lives
- Darling in the Franxx
- Darwin's Game
- Dash Kappei
- Date A Live
- The Dawn of the Witch
- Days (manga)
- Days with My Stepsister
- Dazzle (manga)
- Dead Rock
- Deadman Wonderland
- Dear (manga)
- Dear Boys
- DearS
- Death March to the Parallel World Rhapsody
- Death Note
- Debby the Corsifa wa Makezugirai
- Defense Devil
- Demon King Daimao
- Demon Lord 2099
- Demon Slayer: Kimetsu no Yaiba
- The Demon Sword Master of Excalibur Academy
- Demonbane
- Demonizer Zilch
- Desert Coral
- Destiny Lovers
- Destroy All Humans. They Can't Be Regenerated.
- Detatoko Princess
- Detective Conan: Police Academy Arc
- Detective School Q
- The Devil Is a Part-Timer!
- The Devil of the Earth
- Devil Survivor 2: The Animation
- Devilman
- Di Gi Charat
- Dia Horizon
- Diamond in the Rough (manga)
- Diamond Is Unbreakable
- Didn't I Say to Make My Abilities Average in the Next Life?!
- Die Wergelder
- Diebuster
- Digimon Fusion
- Digimon Universe: App Monsters
- Dinosaur Hour
- The Disastrous Life of Saiki K.
- Disney Twisted-Wonderland
- Dive!!
- DNA²
- Do It Yourself!!
- Doberman Deka
- Dr. Stone
- Dog & Scissors
- Dog Days (Japanese Serie TV)
- Dogtanian and the Three Muskehounds
- Dokaben
- Dokkiri Doctor
- Dokkoida?!
- Domestic Girlfriend
- Don Dracula
- Don't Toy with Me, Miss Nagatoro
- Don't XXX With Teachers!
- Dorohedoro
- Doron Dororon
- Dororo
- Dororon Enma-kun
- Dōshirō de Gozaru
- Double-J (manga)
- Doubt (manga)
- Dr. Ramune: Mysterious Disease Specialist
- Dr. Slump
- Dr. Thrill
- Dragon and Chameleon
- Dragon Ball (manga)
- Dragon Ball Heroes
- Dragon Ball Super
- Dragon Ball: Episode of Bardock
- Dragon Collection
- Dragon Drive
- Dragon Eye (manga)
- Dragon Goes House-Hunting
- Dragon Half
- Dragon Nest
- Dragon Pilot: Hisone and Masotan
- Dragon Quest: The Adventure of Dai
- Dragon Sister!
- Dragon Voice
- Dragonaut: The Resonance
- Dragons Rioting
- The Dreaming Boy Is a Realist
- The Drifting Classroom
- Dropkick on My Devil!
- Duel Masters Rev.
- Duke Goblin
- The Duke of Death and His Maid
- The Dungeon of Black Company
- Durarara!! (manga)
- Dusk Maiden of Amnesia
- Dust 8
- Dye Blue, Even If You Die.
- E's
- Earthchild
- Eat-Man
- Eden*
- Eden's Bowy
- Edens Zero
- Ef: A Fairy Tale of the Two
- Eiji (manga)
- Eiken (manga)
- Eko Eko Azarak (manga)
- El Cazador de la Bruja
- El-Hazard
- ĒlDLIVE
- Elegant Yokai Apartment Life
- Element Hunters
- Elemental Gelade
- Elementalors
- The Elusive Samurai
- Embalming (manga)
- Enchanter (manga)
- Encouragement of Climb
- Endro!
- Engage Kiss
- Engaged to the Unidentified
- Enigma (manga)
- Eromanga Sensei
- Et Cetera (manga)
- Eternal Sonata
- Etotama
- Eureka Seven
- Even Given the Worthless "Appraiser" Class, I'm Actually the Strongest
- Even If You Slit My Mouth
- Evergreen (manga)
- Excuse Me Dentist, It's Touching Me!
- Eyeshield 21
- Fabricant 100
- Fafner in the Azure
- Failure Frame
- Fairy Gone
- Fairy Tail
- Fairy Tail Zero
- Fairy Tail: 100 Years Quest
- The Family Circumstances of the Irregular Witch
- Fantasista (manga)
- Fantastic Detective Labyrinth
- The Faraway Paladin
- Farewell, My Dear Cramer
- Farming Life in Another World
- Fate/hollow ataraxia
- Fate/Grand Order
- Fate/stay night
- Fermat no Ryōri
- Fighting Foodons
- Figure 17
- Fire Emblem Engage
- Fire Force
- Fire Punch
- Fire Tripper
- Firefighter Daigo: Rescuer in Orange
- Firefighter! Daigo of Fire Company M
- The First King Adventure
- First Love Limited
- Fisherman Sanpei
- Fist of the North Star

- Flame of Recca
- Flint the Time Detective
- The Flowers of Evil (manga)
- Flunk Punk Rumble
- Fly Me to the Moon (manga)
- Flying Witch
- Food Wars!: Shokugeki no Soma
- The Foolish Angel Dances with the Devil
- Football Hawk
- Fort of Apocalypse
- Four Knights of the Apocalypse
- Fractale
- The Fragrant Flower Blooms with Dignity
- Fragtime
- Frieren
- From Argonavis
- From the New World (novel)
- The Frontier Lord Begins with Zero Subjects
- The Fruit of Grisaia
- Fuan no Tane
- Fudatsuki no Kyōko-chan
- Full Metal Panic!
- Full Metal Panic? Fumoffu
- Fullmetal Alchemist
- Fūma no Kojirō
- Fungus and Iron
- Futaba-kun Change!
- Futakoi Alternative
- Futari Daka
- Future Diary
- Fuuka (manga)
- Ga-Rei
- Gabriel DropOut
- Gacha Gacha
- Gachiakuta
- Gag Manga Biyori
- Gaist Crusher
- Gakkō no Kaidan (novel series)
- Gakuen Idolmaster
- Gakuen Utopia Manabi Straight!
- Galaxy Angel
- Galaxy Express 999
- Gamaran
- Gambling Emperor Legend Zero
- Game Center Arashi
- Game of Familia
- Gamers!
- Gamerz Heaven
- Ganba! Fly High
- Ganbare Genki
- Ganbare, Kickers!
- Gargantia on the Verdurous Planet
- Gargoyle of Yoshinaga House
- Garōden
- Gate (novel series)
- Gate 7
- Gate Keepers
- GE: Good Ending
- GeGeGe no Kitarō
- Gekkō no Carnevale
- The Gender of Mona Lisa
- The Gene of AI
- Geniearth
- The Genius Prince's Guide to Raising a Nation Out of Debt
- Genkaku Picasso
- Genma Wars
- Genocider Mode
- A Gentle Noble's Vacation Recommendation
- Gestalt (manga)
- GetBackers
- Getsumento Heiki Mina
- Getter Robo
- Getter Robo Arc
- Getter Robo Devolution
- Getter Robo Go
- Getter Robo Hien: The Earth Suicide
- Ghost Cat Anzu
- Ghost Hound
- Ghost Reaper Girl
- Ghost Sweeper Mikami
- Ghost Talker's Daydream
- Giant Gorg
- Giant Ojō-sama
- Giant Robo
- Gigantic Formula
- Gilgamesh (manga)
- Ginrō Blood Bone
- Gintama
- The Girl from the Other Side: Siúil, a Rún
- The Girl I Like Forgot Her Glasses
- The Girl I Saved on the Train Turned Out to Be My Childhood Friend
- Girl Meets Rock!
- The Girl Who Leapt Through Space
- Girlfriend, Girlfriend
- Girls Bravo
- Girls' Frontline
- Girly Air Force
- Go! Go! Ackman
- Go! Go! Loser Ranger!
- Go!! Southern Ice Hockey Club
- God Eater (video game)
- God Mars
- God Mazinger
- God's Puzzle
- Godhand Teru
- Gokudo the Adventurer
- Gokurakugai
- Golden Time (novel series)
- Golden Wind (manga)
- Good Luck Girl!
- Good Luck! Ninomiya-kun
- Good Night World
- The Good Witch of the West
- Goodbye Sengen
- Goodbye, Dragon Life
- Goodbye, Eri
- Goodbye, My Rose Garden
- Gosick
- Graineliers
- Grand Dolls
- Grander Musashi
- Grandpa Danger
- The Great Cleric
- The Great Jahy Will Not Be Defeated!
- Great Mazinger
- Great Pretender (Serie TV)
- Great Teacher Onizuka
- The Greatest Magicmaster's Retirement Plan
- Grenadier (manga)
- Grey (manga)
- Grimgar of Fantasy and Ash
- The Grimm Variations
- Groizer X
- Ground Defense Force! Mao-chan
- GTO: 14 Days in Shonan
- Gu Gu Ganmo
- Guardian Hearts
- Guardian of the Witch
- Gugure! Kokkuri-san
- Guin Saga
- Gun Blaze West
- Gun Princess
- Gundam Build Divers
- Gundam Build Divers Re:Rise
- Gundam Build Fighters
- Gundam Reconguista in G
- Gunjō ni Siren
- Gunka no Baltzar
- Gunparade March
- Gunslinger Girl
- Gurren Lagann
- The Gutsy Frog
- Gyōten Ningen Batseelor
- H2 (manga)
- .hack//Legend of the Twilight
- Hacka Doll
- Haganai
- Haikyu!!
- Hajime no Ippo
- Hakata Tonkotsu Ramens
- Hammer Session!
- Hana-Doll
- Hanako and the Terror of Allegory
- Hanasaku Iroha
- Hanaukyo Maid Team
- Hanbun no Tsuki ga Noboru Sora
- Haō Taikei Ryū Knight
- Happiness (manga)
- Happy Sugar Life
- Hard-Boiled Cop and Dolphin
- Haré+Guu
- Hareluya II Boy
- Harem in the Labyrinth of Another World
- Harenchi Gakuen
- Haridama Magic Cram School
- Harigane Service
- Harlem Beat
- Harris no Kaze
- Haruchika
- Haruhi Suzumiya
- Hatara Kizzu Maihamu Gumi
- Hatsukoi Scandal
- Hatsukoi Zombie
- Hatsune Miku: Unofficial Hatsune Mix
- Hatsuyuki Sakura
- Haunted Junction
- Hayate the Combat Butler
- Hayate × Blade
- Hazure Skill "Kinomi Master"
- He Is My Master
- Headhunted to Another World
- Heart Gear
- Heaven's Lost Property
- Heaven's Memo Pad
- Helck (manga)
- Hell Teacher: Jigoku Sensei Nube
- Hell's Paradise: Jigokuraku
- Hensuki
- Her Blue Sky
- A Herbivorous Dragon of 5.000 Years Gets Unfairly Villainized
- Hero Tales
- Hero Without a Class
- The Heroic Legend of Arslan (manga)
- Heroman
- Hetalia: Axis Powers
- Hetappi Manga Kenkyūjo
- Hibiki's Magic
- Hidarikiki no Eren
- The Hidden Dungeon Only I Can Enter

- Higanbana no Saku Yoru ni
- Higehiro
- High Card
- High School DxD
- High School Family
- High School! Kimengumi
- High-Rise Invasion
- Highschool of the Dead
- Highspeed Etoile
- Hiiragi-sama wa Jibun o Sagashiteiru
- Hikaru no Go
- Hikkatsu! Strike a Blow to Vivify
- Himegoto
- Himitsu Sentai Gorenger
- Hinomaru Sumo
- Hipira
- Hiragi-san's House of Vampires
- Hiro Mashima's Playground
- Hitman (manga)
- Hito Natsu no Kids Game
- Hitomi-chan Is Shy With Strangers
- Hitori Bocchi no Chikyū Shinryaku
- Hitori Bocchi no Marumaru Seikatsu
- Hoankan Evans no Uso
- Hōkago Himitsu Club
- Hokkaido Gals Are Super Adorable!
- Holy Talker
- Honeko Akabane's Bodyguards
- Honō no Tenkōsei
- Honō no Tōkyūji: Dodge Danpei
- Hori-san to Miyamura-kun
- Horizon in the Middle of Nowhere
- Hoshin Engi
- How a Realist Hero Rebuilt the Kingdom
- How Heavy Are the Dumbbells You Lift?
- How Not to Summon a Demon Lord
- Hundred (novel series)
- Hungry Heart: Wild Striker
- Hunter × Hunter
- The Hunters Guild: Red Hood
- Hyakka Ryōran
- Hyakko
- Hyakuemu
- Hyde & Closer
- Hyouka
- Hyper Doll
- Hyper Police
- Hyperdimension Neptunia
- Hyperinflation (manga)
- Hypnosis Mic: Division Rap Battle
- I Can't Believe I Slept with You!
- I Couldn't Become a Hero, So I Reluctantly Decided to Get a Job
- I Cross-Dressed for the IRL Meetup
- I Got Married to the Girl I Hate Most in Class
- I Guess I Became the Mother of the Great Demon King's 10 Children
- I Kissed My Girlfriend's Little Sister?!
- I Left My A-Rank Party to Help My Former Students Reach the Dungeon Depths!
- I Love You, My Teacher
- I May Be a Guild Receptionist, But I'll Solo Any Boss to Clock Out on Time
- I My Me! Strawberry Eggs
- I Parry Everything
- I Saw It
- I Shall Survive Using Potions!
- I Tell C
- I Wanna Do Bad Things with You
- I Want to End This Love Game
- I Was Reincarnated as the 7th Prince so I Can Take My Time Perfecting My Magical Ability
- I'm a Noble on the Brink of Ruin, So I Might as Well Try Mastering Magic
- I'm From Japan
- I'm in Love with the Older Girl Next Door
- I'm Standing on a Million Lives
- I'm the Evil Lord of an Intergalactic Empire!
- I've Been Killing Slimes for 300 Years and Maxed Out My Level
- The Iceblade Sorcerer Shall Rule the World
- Ichi the Witch
- The Ichinose Family's Deadly Sins
- The Ideal Sponger Life
- Idol Ace
- The Idolmaster Cinderella Girls U149
- The Idolmaster Cinderella Girls
- The Idolmaster Million Live!
- The Idolmaster Shiny Colors
- Idoly Pride
- If Her Flag Breaks
- IGPX
- Iinari! Aibure-shon
- Ikenai Luna Sensei!
- Ikkyū-san (manga)
- Im: Great Priest Imhotep
- Ima Sugu Oniichan ni Imōto da tte Iitai!
- Immoral Guild
- In the Heart of Kunoichi Tsubaki
- Inakappe Taishō
- Inexpressive Kashiwada and Expressive Oota
- Infinite Dendrogram
- Infinite Ryvius
- In/Spectre
- Interspecies Reviewers
- Inu × Boku SS
- Inukami!
- Inuyasha
- Ippon Again!
- Iriya no Sora, UFO no Natsu
- Iron Wok Jan
- Ironfist Chinmi
- The Irregular at Magic High School
- I"s
- Is This a Zombie?
- Isekai Cheat Magician
- Isekai Onsen Paradise
- Ishura
- Isobe Isobē Monogatari
- The Isolator (novel series)
- It's Just Not My Night
- It's My Life (manga)
- Itoyan Goto Naki
- Itsudatte My Santa!
- Itsumo Misora
- Itsuwaribito
- Iwa-Kakeru! Climbing Girls
- Ixion Saga DT
- Jaco the Galactic Patrolman
- Jaja Uma Grooming Up!
- Jellyfish Can't Swim in the Night
- Jiangshi X
- Jibaku-kun
- Jinmen (manga)
- JoJo's Bizarre Adventure
- Joshiraku
- A Journey Through Another World
- Judas (manga)
- Judo Boy
- Jūjika no Rokunin
- Jujutsu Kaisen
- Jujutsu Kaisen 0
- Jumbor Barutronica
- Jungle King Tar-chan
- Juni Taisen: Zodiac War
- Junk Force (manga)
- Jushin Liger (Serie TV)
- Just Listen to the Song
- Justy (manga)
- K (Serie TV)
- Kabaneri of the Iron Fortress
- The Kabocha Wine
- Kagetora
- Kagihime Monogatari Eikyū Alice Rondo
- Kagurabachi
- Kai-hen Wizards
- Kaidan Restaurant
- Kaiju No. 8
- Kaiketsu Zorori
- Kaina of the Great Snow Sea
- Kaiōki
- Kaitō Tenshi Twin Angel
- Kaiu Shirai x Posuka Demizu: Beyond The Promised Neverland
- Kajika
- Kakeau Tsukihi
- Kakegurui
- Kakegurui Twin
- Kakuriyo: Bed & Breakfast for Spirits
- Kakushigoto
- Kaleido Star
- Kamen no Maid Guy
- Kamen Rider SD
- Kamen Rider Spirits
- Kami Voice
- Kamichu!
- Kamiyadori
- Kamui (1964 manga)
- Kamui (2001 manga)
- Kanakana
- Kanan-sama wa Akumade Choroi
- Kangibanka
- Kannagi: Crazy Shrine Maidens
- Kannazuki no Miko
- Kanon (video game)
- Kanshikan Tsunemori Akane
- Kantai Collection
- Karada Sagashi
- Karakuri Circus
- Karasu Tengu Kabuto
- Karate Master
- Kashimashi: Girl Meets Girl
- Katana Maidens: Toji No Miko
- Katsu!
- Katsugeki/Touken Ranbu
- Katteni Kaizō
- Kaze Densetsu: Bukkomi no Taku
- Kaze ga Gotoku
- Kaze no Hana
- Kaze no Stigma
- Kazuhiro Fujita's Short Stories
- Keiji (manga)
- Keijo (manga)
- Kekkaishi
- Kekko Kamen
- Kemeko Deluxe!
- Kemono Friends
- Kemono Jihen

- Kemono Michi
- Kengan Ashura
- Kenichi: The Mightiest Disciple
- Kenji (manga)
- Kenkō Zenrakei Suieibu Umishō
- Keshikasu-kun
- Kiddy Grade
- Kill Blue
- Killer Killer
- Killer Vamp
- Kimagure Orange Road
- Kimba the White Lion
- Kimi no Kakera
- Kimi to Boku
- Kimi wa 008
- KimiKiss
- The Kindaichi Case Files
- Kindergarten Wars
- King Golf
- The King of Fighters: A New Beginning
- King of Prism
- King's Proposal
- The Kingdoms of Ruin
- Kinnikuman
- Kino's Journey
- Kiruru Kill Me
- Kishin Corps
- Kiyo in Kyoto
- The Knight in the Area
- KochiKame: Tokyo Beat Cops
- Koe ga Dasenai Shōjo wa "Kanojo ga Yasashisugiru" to Omotte Iru
- Koi Koi Seven
- Kokoro Library
- Komi Can't Communicate
- Konda Teru no Gōhō Recipe
- Kongō Banchō
- Kongōji-san wa Mendōkusai
- Kono Oto Tomare! Sounds of Life
- Konohana Kitan
- KonoSuba
- Kore Kaite Shine
- Koro Sensei Quest
- Koroshiya S no Yuragi
- Kōtarō Makaritōru!
- Kōtetsu no Hanappashira
- Koudelka (manga)
- Koyoharu Gotouge Before Demon Slayer: Kimetsu no Yaiba
- Kujima Utaeba Ie Hororo
- Kunio-kun
- Kunisaki Izumo no Jijō
- Kure-nai
- Kurogane Communication
- Kurohime (manga)
- Kurokami Captured
- Kuroko's Basketball
- The Kurosagi Corpse Delivery Service
- Kurozakuro
- Kyō Kara Ore Wa!!
- Kyōran Kazoku Nikki
- Kyūkyoku Chōjin R
- Kyūkyoku!! Hentai Kamen
- The Lady's Servant
- Lapis Re:Lights
- Last Exile
- Last Hope (Serie TV)
- Last Karte
- Laughing Target
- Laughing Under the Clouds
- Laughter at the World's End
- The Law of Ueki
- Lazy Dungeon Master
- Leave it to PET!
- Legend of Crystania
- Legend of Heavenly Sphere Shurato
- Legend of Himiko
- Legend of Lemnear
- Legend of the Galactic Heroes
- The Legend of the Gambler: Tetsuya
- The Legend of the Legendary Heroes
- The Legend of Zelda: Twilight Princess (manga)
- The Legendary Hero Is Dead!
- The Legendary Starfy
- Legendz
- Let's Make a Mug Too
- Level E
- Library War
- Life with an Ordinary Guy Who Reincarnated into a Total Fantasy Knockout
- Lion Books
- Listen to Me, Girls. I Am Your Father!
- Little Busters!
- The Little Lies We All Tell
- A Little Snow Fairy Sugar
- Little Witch Academia
- Living for the Day After Tomorrow
- Locke the Superman
- Log Horizon
- Loner Life in Another World
- Long Riders!
- Look Back (manga)
- Lost Universe
- The Lost Village (Serie TV)
- Lost+Brain
- Love (manga)
- Love After World Domination
- Love and Lies (manga)
- Love Hina
- Love Is Indivisible by Twins
- Love Live! Superstar!!
- Love Tyrant
- Love, Election and Chocolate
- LovePlus
- Luck Stealer
- Lucky Star (manga)
- M×0
- M3: The Dark Metal
- Maboroshi Panty
- Maburaho
- Mach GoGoGo (1997 anime series)
- Macross 7
- Macross Frontier
- Madara (manga)
- Madō no Keifu
- Märchen Mädchen
- Maga-Tsuki
- Magi: Adventure of Sinbad
- Magi: The Labyrinth of Magic
- Magic Kaito
- Magic Maker
- The Magical Girl and the Evil Lieutenant Used to Be Archenemies
- Magical Girl Apocalypse
- Magical Girl Lyrical Nanoha
- Magical Girl Lyrical Nanoha (series)
- Magical Girl Lyrical Nanoha A's
- Magical Girl Lyrical Nanoha Strikers
- Magical Girl Site
- Magical Record Lyrical Nanoha Force
- Magical Taruruto
- Magical Witch Punie-chan
- Magician's Academy
- Magico (manga)
- Magilumiere Co. Ltd.
- Magimoji Rurumo
- The Magnificent Kotobuki
- Magu-chan: God of Destruction
- Mahou Shōjo Nante Mouiidesukara
- Magical Circle Guru Guru
- Mahoraba
- Mai, the Psychic Girl
- Maid Deka
- The Maid I Hired Recently Is Mysterious
- Mail (manga)
- Majin Bone
- Majokko Tsukune-chan
- Major (manga)
- Major 2nd
- Make the Exorcist Fall in Love
- Maken-ki!
- Makoto-chan
- Mami the Psychic
- Mamotte Shugogetten
- Man of Many Faces
- Manga Shōnen
- Mangirl!
- Manmaru The Ninja Penguin
- The Manzai Comics
- Mao (manga)
- Maoh: Juvenile Remix
- Maoyu
- Maps (manga)
- MÄR
- Mardock Scramble
- Marine Hunter
- Marionette Generation
- Maris the Chojo
- Marriagetoxin
- Marry Grave
- Mars Red
- Martian Successor Nadesico
- Marude Dameo
- Marvel × Shōnen Jump+ Super Collaboration
- Masamune-kun's Revenge
- Mashima Hero's
- Mashle
- Master of Mosquiton
- The Master of Ragnarok & Blesser of Einherjar
- The Masterful Cat Is Depressed Again Today
- Material Puzzle
- Matinee & Soiree
- Mayoi Neko Overrun!
- Maze (novel)
- Mazinger Z
- Mazinkaizer SKL
- Me & Roboco
- Medaka Box
- Medaka Kuroiwa Is Impervious to My Charms
- Mega Man Star Force (Serie TV)
- Mega Man Zero
- Megalobox
- MegaMan NT Warrior
- Megane na Kanojo
- Meika-san wa Oshi Korosenai
- Melody of Oblivion
- Mermaid Saga
- Miami Guns
- Mibu Gishiden
- Midori Days
- Midori no Makibaō
- Mikadono Sanshimai wa Angai, Choroi

- Million Arthur
- Million Doll
- Minami Kamakura High School Girls Cycling Club
- Mirai Keisatsu Urashiman
- Les Misérables (manga)
- The Misfit of Demon King Academy
- Misoshiru de Kanpai!
- Miss Kuroitsu from the Monster Development Department
- Miss Machiko
- Miss Miyazen Would Love to Get Closer to You
- Miss Shachiku and the Little Baby Ghost
- Mission: Yozakura Family
- Mister Ajikko
- Mitama Security
- Mitsuboshi Colors
- Mitsudomoe (manga)
- Mitsume ga Tōru
- Mix (manga)
- Mixim 11
- Miyabichi no Onmyouji
- Miyuki (manga)
- Mizu Polo
- Mizu wa Umi ni Mukatte Nagareru
- Mob Psycho 100
- Mobile Fighter G Gundam
- Mobile Suit Crossbone Gundam
- Mobile Suit Gundam
- Mobile Suit Gundam 00
- Mobile Suit Gundam 0080: War in the Pocket
- Mobile Suit Gundam AGE
- Mobile Suit Gundam École du Ciel
- Mobile Suit Gundam SEED
- Mobile Suit Gundam SEED C.E. 73 Δ Astray
- Mobile Suit Gundam SEED Destiny
- Mobile Suit Gundam SEED Destiny Astray
- Mobile Suit Gundam SEED Destiny: Special Edition
- Mobile Suit Gundam SEED: Special Edition
- Mobile Suit Gundam Wing
- Mobile Suit Gundam-san
- Mobile Suit Gundam: Hathaway's Flash
- Mobile Suit Gundam: Iron-Blooded Orphans
- Mobile Suit Gundam: Lost War Chronicles
- Mobile Suit Gundam: The 08th MS Team
- Mobile Suit Gundam: The Last Outpost
- Mobile Suit Gundam: The Origin
- Mobile Suit Victory Gundam
- Mobile Suit Zeta Gundam
- Modern Magic Made Simple
- Mojacko
- Moldiver
- Mon Colle Knights
- Mone-san no Majimesugiru Tsukiaikata
- Monkey Turn
- Monkey Typhoon
- Monochrome Factor
- Mononoke (Serie TV)
- Monster Hunter Orage
- The Monster Kid
- Monster Retsuden Oreca Battle
- Monster Soul
- Monsters (manga)
- Moonlight Act
- More Starlight to Your Heart
- Mōretsu Atarō
- Moriarty the Patriot
- Moribito: Guardian of the Spirit
- Moriking
- The Most Notorious "Talker" Runs the World's Greatest Clan
- Mother of the Goddess' Dormitory
- Mr. Clice
- Mr. Fullswing
- Mugen Shinshi
- Muhyo & Roji's Bureau of Supernatural Investigation
- Multiple Personality Detective Psycho
- Murciélago (manga)
- Muromi-san
- Musashi (manga)
- Musashi no Ken
- Mushi-Uta
- Mushibugyō
- Mushoku Tensei
- Muteki Kanban Musume
- Muteki no Hito
- Muv-Luv
- My Bride Is a Mermaid
- My Clueless First Friend
- My Daughter Left the Nest and Returned an S-Rank Adventurer
- My Dear, Curse-Casting Vampiress
- My Dearest Devil Princess
- My Deer Friend Nokotan
- My First Girlfriend Is a Gal
- My Friend's Little Sister Has It In for Me!
- My Hero Academia
- My Hero Academia: Smash!!
- My Hero Academia: Team-Up Missions
- My Hero Academia: Vigilantes
- My Instant Death Ability Is So Overpowered
- My Isekai Life
- My Life as Inukai-san's Dog
- My Monster Secret
- My Quiet Blacksmith Life in Another World
- My Sister, My Writer
- My Stepmom's Daughter Is My Ex
- My Unique Skill Makes Me OP Even at Level 1
- My Wife Is the Student Council President
- My Wife is Wagatsuma-san
- My-HiME
- My-HiME (manga)
- My-HiME Destiny
- My-Otome
- My-Otome (manga)
- My-Otome Zwei
- The Mystic Archives of Dantalian
- The Mythical Detective Loki Ragnarok
- Nabari no Ou
- Nagasarete Airantō
- Nagi-Asu: A Lull in the Sea
- Nanaka 6/17
- Nanana's Buried Treasure
- Nanatsuiro Drops
- Nanimo nai Kedo Sora wa Aoi
- Naruto
- Naruto: The Seventh Hokage and the Scarlet Spring
- Natsu no Arashi!
- Nazca (Serie TV)
- Negiho
- Negima! Magister Negi Magi
- Negima!?
- Neko Majin
- Nekogahara
- Neon Genesis Evangelion (manga)
- Neon Genesis Evangelion: Shinji Ikari Raising Project
- Neppu Kairiku Bushi Road
- Nerima Daikon Brothers
- Neru: Way of the Martial Artist
- Net Ghost PiPoPa
- Neuro: Supernatural Detective
- New Saga
- Nichijou
- NieA 7
- Night of the Living Cat
- Nightmare Inspector: Yumekui Kenbun
- Niji-iro Tōgarashi
- Nil Admirari no Tenbin: Teito Genwaku Kitan
- Nine (manga)
- Nine Dragons' Ball Parade
- Ninja Bugeichō
- Ninja Girls
- Ninja Hattori-kun
- Ninja Nonsense
- Ninja Senshi Tobikage
- Ninja Slayer
- Ninja to Koroshiya no Futarigurashi
- Ninku
- Nippon Sangoku
- Nisekoi
- No Bra
- No Matter How I Look at It, It's You Guys' Fault I'm Not Popular!
- Nobunaga Concerto
- Nobunagun
- Nora: The Last Chronicle of Devildom
- Noragami
- Norakuro
- Not Lives
- Nozo × Kimi
- Nue's Exorcist
- Nui!
- Nura: Rise of the Yokai Clan
- Nyan Koi!
- Nyaruko: Crawling with Love
- Maidens in Your Savage Season
- O-Parts Hunter
- Obake no Q-Tarō
- Oblivion Battery
- Ocha Nigosu
- Offside (manga)
- Ogre Slayer
- Oh, Those Hanazono Twins
- Oi! Ryoma
- Oira Sukeban
- Ōkami Kakushi
- Okami-san and Her Seven Companions
- Oku-sama wa Mahō Shōjo: Bewitched Agnes
- Oumagadoki Zoo
- Omamori Himari
- Omishi Magical Theater: Risky Safety
- Once Upon a Witch's Death
- One Piece

- One Week Friends
- Onidere
- Onimai
- Onmyō Taisenki
- Onsen Yōsei Hakone-chan
- Oresuki
- Ore wa Teppei
- Oreimo
- Orfina (manga)
- Orient (manga)
- Orion (manga)
- Orochi (manga)
- Osomatsu-kun
- The Ossan Newbie Adventurer
- Otaku Elf
- Otaku no Musume-san
- Otherside Picnic
- Otogi Zoshi (Serie TV)
- Otokonoko Zuma
- Otome wa Boku ni Koishiteru
- Otouto Catcher Ore Pitcher De!
- Our Field of Dreams
- Our Home's Fox Deity
- Outlanders (manga)
- Outrage Girl Shiomi
- Over Drive (manga)
- Ozanari Dungeon
- Pandora Hearts
- Pani Poni
- Paprika (novel)
- Papuwa
- Parallel (manga)
- Pastel (manga)
- Patlabor
- Pavane for a Dead Girl
- Peacemaker Kurogane
- Peach Boy Riverside
- Penguin Musume
- A Penguin's Troubles
- Perman
- Persona 5
- Petals of Reincarnation
- Petite Princess Yucie
- Petopeto-san
- Phantom Blood
- Phantom Seer
- Phi Brain: Puzzle of God
- Phoenix (manga)
- Piacevole!
- Piano Duo for the Left Hand
- The Pilot's Love Song
- Pink (manga)
- Pita-Ten
- Plamo-Kyoshiro
- Platinum End
- Plawres Sanshiro
- Play Ball (manga)
- A Playthrough of a Certain Dude's VRMMO Life
- Please Teacher!
- Please Twins!
- Plunderer (manga)
- Ponkotsu-chan Kenshōchū
- Possibly the Greatest Alchemist of All Time
- PPPPPP (manga)
- Prefectural Earth Defense Force
- Pretty Boy Detective Club
- Pretty Face
- The Price of Smiles
- The Prince of Tennis II
- The Prince of Tennis
- The Princess and the Pilot
- Princess Lucia
- Princess Minerva
- Princess Ninja Scroll: Tenka Musō
- Princess Resurrection
- Princess Tutu
- Prism Rhythm
- Private Tutor to the Duke's Daughter
- Problem Children Are Coming from Another World, Aren't They?
- Project ARMS
- Promise Cinderella
- The Promised Neverland
- Protect Me, Shugomaru!
- Prunus Girl
- Pseudo Harem
- Psyche Matashitemo
- Psychic Squad
- Psycho Busters
- Psycho-Pass 2
- Psycho-Pass 3
- Psycho-Pass: Inspector Shinya Kogami
- Psychometrer Eiji
- Psyren
- Pumpkin Scissors
- Pupa (manga)
- Pupipō!
- Pyū to Fuku! Jaguar
- Q and A (manga)
- Q.E.D. (manga)
- Qualia the Purple
- Qualidea Code
- Queen Emeraldas
- The Quintessential Quintuplets
- R-15 (novel series)
- Ragna Crimson
- Rai Rai Rai
- Rail Wars!
- Rainbow Parakeet
- Rainbow Sentai Robin
- Rainbows After Storms
- Ral Grad
- Ranking of Kings
- Ranma ½
- Ratman (manga)
- Rave Master
- Ray (manga)
- Re:Creators
- Reborn as a Vending Machine, I Now Wander the Dungeon
- Reborn to Master the Blade: From Hero-King to Extraordinary Squire
- Reborn!
- Recently, My Sister Is Unusual
- The Record of a Fallen Vampire
- Record of Wortenia War
- Red Blue
- Red Cat Ramen
- Red Data Girl
- Red Eyes (manga)
- The Red Ranger Becomes an Adventurer in Another World
- Red Raven (manga)
- Reign of the Seven Spellblades
- Reincarnated as a Neglected Noble
- The Reincarnation of the Strongest Exorcist in Another World
- Remake Our Life!
- Renjoh Desperado
- Renkin 3-kyū Magical? Pokān
- Rent-A-Girlfriend
- Restaurant to Another World
- Revenger (Serie TV)
- Revisions (Serie TV)
- Revue Starlight
- Rewrite (video game)
- The Ride-On King
- Rilu Rilu Fairilu
- Rin-ne
- Ring ni Kakero
- Ringing Bell
- Rising Impact
- Rizelmine
- Robot × LaserBeam
- Robotics;Notes
- Rocket Girls
- Rokka: Braves of the Six Flowers
- Rokudenashi Blues
- Rokudo's Bad Girls
- The Rolling Girls
- Romantic Killer
- Romelia Senki
- Ron Kamonohashi
- Ronin Warriors
- Rookies (manga)
- Rosario + Vampire
- Rose Guns Days
- Rose Hip Zero
- Rough (manga)
- The Royal Tutor
- Rune Soldier
- RuriDragon
- Rurouni Kenshin
- Rurouni Kenshin: Master of Flame
- Rurouni Kenshin: Restoration
- Rurouni Kenshin: The Hokkaido Arc
- Rust Blaster
- RWBY
- RWBY: Ice Queendom
- Ryoko (manga)
- Ryokunohara Labyrinth: Sparkling Phantom
- Ryū (manga)
- Ryū to Ichigo
- Ryūrōden
- S-CRY-ed
- Saber Marionette
- Saber Marionette J
- Sabikui Bisco
- Sacred Seven
- Saekano
- Sagrada Reset
- Saijō no Meii
- Saikyō! Toritsu Aoizaka Kōkō Yakyūbu
- Saint Cecilia and Pastor Lawrence
- Saint October
- Saint Seiya
- Saint Seiya Omega
- Saint Seiya: Episode.G
- Saint Seiya: Next Dimension
- Saint Seiya: The Lost Canvas
- Saiyuki (manga)
- Saiyuki Gaiden
- Sakamoto Days
- Sakigake!! Otokojuku
- Sakon, the Ventriloquist
- Sakugan
- Salad Days (manga)
- Samurai 8: The Tale of Hachimaru
- Samurai Champloo
- Samurai Commando: Mission 1549
- Samurai Crusader
- Samurai Deeper Kyo
- Samurai Girl: Real Bout High School
- Samurai Harem: Asu no Yoichi
- Sand Land
- Sanda (manga)

- Sangokushi (manga)
- Sankarea: Undying Love
- Sasaki and Peeps
- Sasami-san@Ganbaranai
- Sasami: Magical Girls Club
- Sasuke (manga)
- Saving 80.000 Gold in Another World for My Retirement
- Sayonara, Football
- Sayonara, Zetsubou-Sensei
- Scar on the Praeter
- A School Frozen in Time
- School Judgment: Gakkyu Hotei
- School Rumble
- Science Fell in Love, So I Tried to Prove It
- Scorching Ping Pong Girls
- Scrapped Princess
- SD Gundam Force Emaki Musharetsuden
- SD Gundam Musha Banchō Fūunroku
- SD Gundam World Sangoku Soketsuden
- Seikimatsu Leader den Takeshi!
- Seirei Gensouki: Spirit Chronicles
- Seisen Cerberus
- Seitokai ni mo Ana wa Aru!
- Seitokai Yakuindomo
- Selection Project
- Sengoku Basara: Samurai Kings
- Sengoku Komachi Kurōtan
- Sengoku Youko
- Senki Senki Momotama
- Senryu Girl
- Sensei wa Koi o Oshie Rarenai
- Senyu
- Seraph of the End
- Seton Academy: Join the Pack!
- The Seven Deadly Sins (manga)
- The Seven Deadly Sins: Seven Days
- Seven Mortal Sins
- Seven of Seven
- Sexiled
- Sexy Commando Gaiden
- Sgt. Frog
- Shachibato! President, It's Time for Battle!
- Shadow Lady
- Shadow Skill
- Shadows of Spawn
- Shakugan no Shana
- Shaman King
- Shaman King: Marcos
- Shaman King: Red Crimson
- Shaman King: The Super Star
- Shana ou Yoshitsune
- Shangri-La (novel)
- Shangri-La Frontier
- Shattered Angels
- She's Adopted a High School Boy!
- Sherlock Bones
- Shibatora
- Shibuya Goldfish
- Shibuya Near Family
- Shiki (novel)
- Shiki Tsukai
- Shikimori's Not Just a Cutie
- Shimoneta
- Shin Honkaku Mahō Shōjo Risuka
- Shin Megami Tensei: Devil Survivor 2
- Shina Dark
- Shinkansen Henkei Robo Shinkalion
- Shinkyoku Sōkai Polyphonica
- Shinmai Fukei Kiruko-san
- Shinmai Shimai no Futari Gohan
- Shinobi no Kuni
- Shinsei Motemote Ōkoku
- Shinzo
- Shirobako
- Shiroi Senshi Yamato
- Shiroyama to Mita-san
- Shitsurakuen (manga)
- Shomin Sample
- Shonan Bakusozoku
- Shonan Junai Gumi
- The Girl Who Leapt Through Time
- Shōnen Book
- Shōnen Jump (magazine)
- Shōnen Ninja Kaze no Fujimaru
- Shōnen no Zankyō
- Shoot! (manga)
- Shōraiteki ni Shinde kure
- Shōshimin Series
- Shōta no Sushi
- Shōnen Princess: Putri Harimau Naoko
- Show-ha Shoten!
- Shūjin Riku
- Shura no Mon
- Shutendoji (manga)
- Shy (manga)
- Silent Möbius
- A Silent Voice (manga)
- Silver Fang
- Silver Spoon (manga)
- Sister Princess
- A Sister's All You Need
- Sisters of Wellber
- SK8 the Infinity
- Skate-Leading Stars
- Skeleton Knight in Another World
- Sket Dance
- Sketchbook (manga)
- Skull Man
- The Sky Crawlers
- Slam Dunk (manga)
- Slayers
- Sleepy Princess in the Demon Castle
- Smile Down the Runway
- Smile of the Arsnotoria
- Snack World
- So, I Can't Play H!
- Sōbōtei Kowasubeshi
- Softenni
- Sōkyū Boys
- Sola (manga)
- Soloist in a Cage
- Solty Rei
- Someday's Dreamers
- Someone's Girlfriend
- Sorcerer Hunters
- Sōri Club
- Soul Eater
- Soul Eater Not!
- Sound of the Sky
- Space Boy Soran
- Space Family Carlvinson
- Spear of Wind
- Speed Grapher
- Speed Racer
- Spider-Man: Octo-Girl
- Spider-Man: The Manga
- Spiral: The Bonds of Reasoning
- Spoof on Titan
- Spriggan (manga)
- Sprinter (manga)
- Spy × Family
- Squid Girl
- SSSS.Gridman
- St&rs
- Star Ocean: The Second Story (manga)
- Star of the Giants
- Star: Strike It Rich
- Stardust Crusaders
- Starship Operators
- Steam Detectives
- Steel Angel Kurumi
- Steel Ball Run
- Steel Fist Riku
- Steins;Gate
- Steins;Gate: The Movie − Load Region of Déjà Vu
- Stella Women's Academy, High School Division Class C3
- Stellvia
- Stone Ocean
- Stop!! Hibari-kun!
- Straighten Up! Welcome to Shika High's Competitive Dance Club
- Strain: Strategic Armored Infantry
- Strawberry 100%
- Strawberry Marshmallow
- Stray Little Devil
- Street Fighter II V
- Strike the Blood
- The Strongest Sage with the Weakest Crest
- The Strongest Tank's Labyrinth Raids
- Student Council's Discretion
- Studio Apartment, Good Lighting, Angel Included
- Stunts (manga)
- Submarine 707
- Sugarless (manga)
- Sumire 16 sai!!
- Summer Time Rendering
- Sunday Without God
- Super Cub (novel series)
- Super Dimension Fortress Macross
- Super Dimensional Fortress Macross II: Lovers Again
- Super Doctor K
- Super HxEros
- Super Jetter
- Super Life-Form Transformers: Beast Wars Neo
- Super Psychic Policeman Chojo
- Super Radical Gag Family
- Super Smartphone
- Super Sonico
- Super String: Marco Polo's Travel to the Multiverse
- Superior (manga)
- Suppose a Kid from the Last Dungeon Boonies Moved to a Starter Town
- Survival (manga)
- Susano Oh
- Suspicion (manga)
- Suzuka (manga)
- Switch (2018 manga)
- Switch (manga)
- Sword of the Dark Ones
- Sword Oratoria
- Symphogear
- Tactics (manga)
- Tadashii Kodomo no Tsukurikata!
- Taisho Otome Fairy Tale
- Taking My Reincarnation One Step at a Time
- Takkoku!!!

- Takopi's Original Sin
- Takunomi
- The Tale of the Outcasts
- A Tale of the Secret Saint
- Talentless Nana
- Tamayura
- Tanaka-kun Is Always Listless
- Tank Chair
- Tanken Driland
- Tantei Xeno to Nanatsu no Satsujin Misshitsu
- Tari Tari
- Taro the Space Alien
- Tasuke, the Samurai Cop
- Tatari (manga)
- Tatsuki Fujimoto Before Chainsaw Man
- Teasing Master Takagi-san
- Teekyu
- Teenage Renaissance! David
- Tegami Bachi
- Telepathy Shōjo Ran Jiken Note
- Ten de Shōwaru Cupid
- Tenchi Muyo!
- Tenchi Muyo! Ryo-Ohki
- Tenchi Muyo! War on Geminar
- Tenchi the Movie: Tenchi Muyo in Love
- Tenchi Universe
- Tengai Retrogical
- Tengoku no Ragnarok
- Tenkai Knights
- Tenkō-saki no Seiso Karen na Bishōjo ga, Mukashi Danshi to Omotte Issho ni Asonda Osananajimi Datta Ken
- Tenmaku Cinema
- Tensai Bakabon
- Tenshi to Akuto!!
- Teppen—!!!
- A Terrified Teacher at Ghoul School!
- Tesla Note
- The Testament of Sister New Devil
- Testarotho
- Tetsugaku Letra
- Tetsujin 28-go
- That Time I Got Reincarnated as a Slime
- Thermae Romae
- The Third
- This Is Screwed Up, but I Was Reincarnated as a Girl in Another World!
- Those Snow White Notes
- Those Who Hunt Elves
- Three Days of Happiness
- Thunder 3 (manga)
- Thus Spoke Rohan Kishibe
- Tiger Mask
- Time Paradox Ghostwriter
- Time Patrol Bon
- Time Stop Hero
- 'Tis Time for "Torture," Princess
- Tista (manga)
- To Heart 2
- To Love Ru
- To Strip the Flesh
- To the Abandoned Sacred Beasts
- To Your Eternity
- To-y
- Today's Cerberus
- Togari (manga)
- Toilet-Bound Hanako-kun
- Tokachi Hitoribocchi Nōen
- Touken Ranbu: Hanamaru
- Tokiwa Kitareri!!
- Tokyo Aliens
- Tokyo ESP
- Tokyo Ravens
- Tokyo Revengers
- Tokyo Shinobi Squad
- Tokyo Underground
- Tomodachi Game
- Tomorrow, I'll Be Someone's Girlfriend
- Tomoyo After: It's a Wonderful Life
- Tona-Gura!
- Tonda Couple
- Tonkatsu DJ Agetarō
- Too Cute Crisis
- Too Many Losing Heroines!
- Toradora!
- Tori Koro
- Toriko
- Tōshō Daimos
- Toto!: The Wonderful Adventure
- Tottemo! Luckyman
- Touch (manga)
- Tougen Anki: Dark Demon of Paradise
- Touhou Project
- Toward the Terra
- Tower Dungeon
- A Town Where You Live
- Train+Train
- Trapped in a Dating Sim: The World of Otome Games Is Tough for Mobs
- Triage X
- Trickster (Japanese Serie TV)
- Trigun
- Trinity Seven
- Tristia of the Deep-Blue Sea
- Tsubasa: Reservoir Chronicle
- Tsui no Taimashi: Ender Geister
- Tsuide ni Tonchinkan
- Tsukihime
- Tsukimichi: Moonlit Fantasy
- Tsukumo Happy Soul
- Tsumiki Ogami's Not-So-Ordinary Life
- Tsuredure Children
- Tsurupika Hagemaru
- Tsuyoshi (manga)
- Tune In to the Midnight Heart
- Turn A Gundam
- Tuxedo Gin
- Twin Signal
- Twin Star Exorcists
- Tying the Knot with an Amagami Sister
- Tytania
- Uchi no Sanshimai
- Uchuu Eiyuu Monogatari
- UFO Ultramaiden Valkyrie
- Ultimate Girls
- Ultimate Otaku Teacher
- Ultimo (manga)
- Ultramarine Magmell
- Umi Monogatari
- Umineko When They Cry
- The Unaware Atelier Master
- Undead Girl Murder Farce
- Undead Unluck
- Unlimited Psychic Squad
- Unnamed Memory
- Until Your Bones Rot
- The Unwanted Undead Adventurer
- Upotte!!
- UQ Holder!
- Uruha no Sekai de Arisugawa
- Urusei Yatsura
- Ushio & Tora
- Uzaki-chan Wants to Hang Out!
- Val × Love
- Valkyria Chronicles
- Valvrave the Liberator
- The Vampire Dies in No Time
- The Vampires (manga)
- Vandread
- Variante
- Venus Versus Virus
- Venus Wars
- Vermeil in Gold
- Versus (2022 manga)
- Video Girl Ai
- Vinland Saga (manga)
- Violence Jack
- Violinist of Hameln
- Virus Buster Serge
- The Vision of Escaflowne
- Vivy: Fluorite Eye's Song
- Voltes V
- Waiting in the Summer
- Walkure Romanze
- Wandering Witch: The Journey of Elaina
- Wanna Be the Strongest in the World!
- Wāqwāq (manga)
- Watari (manga)
- Watashi no Messiah-sama
- Watashitachi no Tamura-kun
- Waza no Tabibito
- We Never Learn
- The Weakest Tamer Began a Journey to Pick Up Trash
- Weekly Shōnen Jump (American magazine)
- Welcome Back, Alice
- Welcome to Demon School! Iruma-kun
- Welcome to Japan, Ms. Elf!
- Welcome to the Ballroom
- Welcome to the El-Palacio
- Welcome to the N.H.K.
- When Will Ayumu Make His Move?
- Whistle!
- White Album (video game)
- White Cat Project
- The Whole of Humanity Has Gone Yuri Except for Me
- Wild 7
- A Wild Last Boss Appeared!
- Wild Life (manga)
- Will It Be the World or Her?
- Wind Breaker (manga)
- Wing-Man
- Wistoria: Wand and Sword
- Witch Life in a Micro Room
- The Witch of Artemis
- Witch Watch
- The Wonderful Galaxy of Oz
- The World Bows Down Before My Flames
- World Conquest Zvezda Plot
- The World God Only Knows
- The World of Narue
- World Trigger
- World War Blue
- World's End Harem
- Worst (manga)
- X-Bomber
- Xam'd: Lost Memories
- Xenon (manga)

- XxxHolic
- Yagami-kun's Family Affairs
- Yaiba
- Yakitate!! Japan
- Yakyū-kyō no Uta
- Yamada-kun and the Seven Witches
- Yankee JK Kuzuhana-chan
- Yashahime
- Yatogame-chan Kansatsu Nikki
- Yoban Sādo
- Yōkai Giga
- Yokai Rental Shop
- Yoki Koto Kiku
- Yotsuba&!
- You and I Are Polar Opposites
- You Are Ms. Servant
- You Were Experienced, I Was Not: Our Dating Story
- Your Lie in April
- Yowamushi Pedal
- Yowayowa Sensei
- Yozakura Quartet
- Yu-Gi-Oh!
- Yu-Gi-Oh! 5D's
- Yu-Gi-Oh! Arc-V
- Yu-Gi-Oh! Arc-V (manga)
- Yu-Gi-Oh! GX
- Yu-Gi-Oh! Sevens
- Yu-Gi-Oh! VRAINS
- Yu-Gi-Oh! Zexal
- YU-NO: A Girl Who Chants Love at the Bound of this World
- Yugami-kun ni wa Tomodachi ga Inai
- Yui Kamio Lets Loose
- Yumeria
- Yuri Seijin Naoko-san
- Yuuna and the Haunted Hot Springs
- YuYu Hakusho
- Z Mazinger
- Z/X
- Zatch Bell!
- Zegapain
- Zeni Geba
- Zenki
- Zero In
- Zoids Wild
- Zombie Land Saga
- Zombie-Loan
- Zombiepowder.

Shōjo

Shōjo manga (少女漫画 literalmente "cómics para niñas", también romanizado como Shōjo o Shōjo) es una categoría dirigidos a una audiencia de mujeres adolescentes y adultas jóvenes, junto con el manga shōnen (dirigido a adolescentes), manga seinen (dirigido a hombres jóvenes y adultos) y manga josei (dirigido a mujeres adultas), una de las principales categorías editoriales del manga Shōjo se publica tradicionalmente en revistas dedicadas al manga, que a menudo se especializan en una edad de lectores particular.

El manga shōjo se originó en la cultura femenina japonesa a principios del siglo XX, principalmente shōjo shōsetsu (novelas en prosa para niñas) y jojōga (pinturas líricas). Los primeros manga shōjo se publicaron en revistas generales dirigidas a adolescentes a principios del siglo XX y comenzaron un período de desarrollo creativo en la década de 1950 cuando comenzó a formalizarse como una categoría distinta de manga. Si bien la categoría estuvo inicialmente dominada por artistas de manga masculinos, el surgimiento y eventual dominio de artistas femeninas a partir de las décadas de 1960 y 1970 condujo a una innovación creativa significativa y el desarrollo de historias gráfica y temáticamente más complejas. Desde la década de 1980, la categoría se ha desarrollado estilísticamente y al mismo tiempo se ha ramificado en subgéneros diferentes y superpuestos.

Estrictamente hablando, el manga shōjo no se refiere a un estilo o género específico, sino que indica un grupo demográfico objetivo. Si bien ciertas convenciones estéticas, visuales y narrativas están asociadas con el manga shōjo, estas convenciones han cambiado y evolucionado con el tiempo, y ninguna es estrictamente exclusivo del manga shōjo, sin embargo, varios conceptos y temas se han asociado típicamente con el manga shōjo, tanto visuales (diseños de paneles no rígidos, ojos muy detallados) como narrativos (un enfoque en las relaciones y emociones humanas; personajes que desafían los roles tradicionales) y estereotipos en torno al género y la sexualidad; representaciones de temas sobrenaturales y paranormales.

La palabra japonesa shōjo (niña) se traduce literalmente como "niña", pero en el uso común japonés se suele hacer referencia a las niñas como onna no ko (niña) y rara vez como shōjo, que surgió durante la era Meiji (1868-1912) de niñas y mujeres jóvenes en la edad entre la niñez y el matrimonio. Generalmente se refería a adolescentes en edad escolar, con quienes se asociaba una imagen de "inocencia, pureza y ternura"; contrastó con la moga ("chica moderna", jóvenes trabajadoras solteras), con quien se asoció una imagen más autodeterminada y sexualizada. Shōjo continuó asociado con una imagen de juventud e inocencia después del final de la era Meiji, pero adquirió una fuerte connotación consumista a partir de la década de 1980, cuando se convirtió en una categoría de marketing distinta para las niñas; la gyaru también reemplazó a la moga como arquetipo de mujer independiente durante este período.

Estrictamente hablando, el manga shōjo no se refiere a un estilo o género específico, sino que indica un grupo demográfico objetivo. El mercado del manga japonés está segmentado por lectores objetivo, con las categorías principales divididas por género (shōjo para niñas, shōnen para niños) y por edad (josei para mujeres, seinen para hombres). Por lo tanto, el manga shōjo generalmente se define como manga comercializado para una audiencia de niñas adolescentes y mujeres adultas jóvenes, aunque el manga shōjo también es leído por hombres y mujeres mayores.

El manga shōjo se publica tradicionalmente en revistas dedicadas al manga que están dirigidas a lectores de shōjo, una audiencia que surgió a principios del siglo XX y que ha crecido y diversificado con el tiempo. Las revistas varían según las publicaciones y las décadas, una característica invariable del manga shōjo ha sido un enfoque en las relaciones humanas y las emociones que las acompañan. Algunos críticos, como la curadora del Museo Internacional del Manga de Kyoto, Kayoko Kuramochi, y el académico Masuko Honda, enfatiza ciertos elementos gráficos al intentar definir el manga shōjo: el uso imaginativo de flores, cintas, vestidos ondeantes, chicas con grandes ojos brillantes y palabras que se extienden a lo largo de la página, que Honda describe usando la onomatopeya hirahira existen fuera de los límites de la publicación tradicional de revistas shōjo pero que, sin embargo, se perciben como shōjo, como los trabajos publicados en Internet.

- Historia

A medida que la industria editorial japonesa floreció durante la era Meiji, comenzaron a surgir nuevas revistas dirigidas a un público adolescente, denominadas shōnen. Si bien estas revistas eran aparentemente unisex, en la práctica el contenido editorial de estas revistas se refería en gran medida a temas que eran de interés para los niños. Ante la creciente demanda de revistas dirigidas a niñas, se publicaron las primeras revistas shōjo y las revistas shōnen llegaron a estar dirigidas exclusivamente a niños. La primera revista exclusivamente shōjo fue Shōjo-kai, publicado por primera vez en 1902. A esto le siguieron Shōjo Sekai en 1906, Shōjo no Tomo en 1908, Shōjo Gahō en 1912 y Shōjo Club en 1923. Estas revistas se centraron principalmente en shōjo shōsetsu (literalmente, "novela para niñas", un término para novelas ilustradas y poemas dirigidos a un público de niñas) y sólo incidentalmente en manga.

Revista *Shōjo-kai*, 1902

Sin embargo, Shōjo shōsetsu jugó un papel importante en el establecimiento de una cultura shōjo y sentó las bases de lo que se convertirían en los principales temas recurrentes del manga shōjo a través de su enfoque en historias de amor y amistad. Nobuko Yoshiya, una figura importante en el género Clase S cuyas novelas como Hana Monogatari se centraron en las amistades románticas entre niñas y mujeres. Las convenciones visuales del manga shōjo también estuvieron fuertemente influenciadas por las ilustraciones publicadas en estas revistas con obras de los ilustradores Yumeji Takehisa, Jun'ichi Nakahara y Kashō Takabatake que presentan figuras femeninas con cuerpos esbeltos, ropa a la moda y ojos grandes. Los artistas japoneses que estudiaron en Francia en ese momento fueron influenciados por los métodos de expresión del Art Nouveau y los primeros artistas pin-up.

Los primeros manga shōjo tomaron la forma de historias cortas y humorísticas con escenarios comunes (como escuelas y vecindarios) y que a menudo presentaban protagonistas marimachos. Estas obras comenzaron a desarrollarse en la década de 1930 a través de la influencia de artistas como Suihō Tagawa y Shosuke Kurakane, este período vio algunas artistas femeninas de shōjo, como Machiko Hasegawa y Toshiko Ueda, aunque eran significativamente menos comunes que los artistas masculinos.

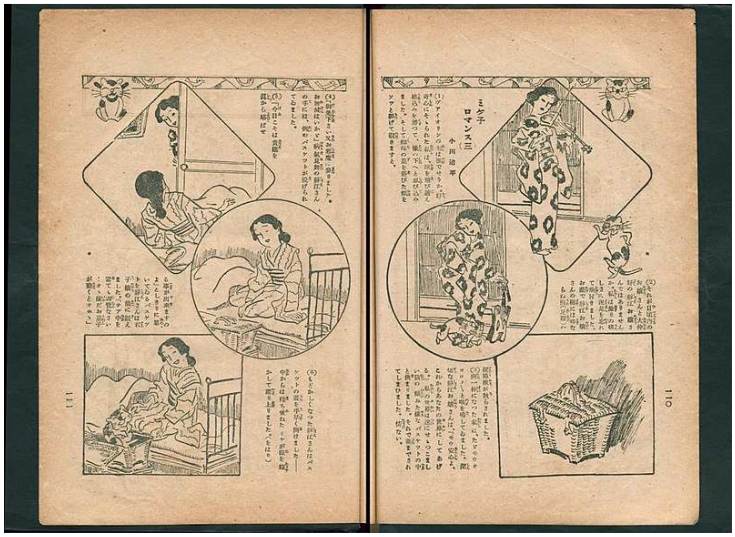
Entre los artistas más influyentes de esta época se encontraba Katsuji Matsumoto, un pintor lírico influenciado por la cultura moga y la cultura artística de los Estados Unidos. Cansado de representar temas típicos e inocentes del shōjo en sus ilustraciones, se dedicó a dibujar manga, la década de 1920, donde pudo representar moga y marimachos con mayor libertad. Su estilo, probablemente influenciado por artistas de cómics estadounidenses como George McManus y Ethel Hays y el cine estadounidense de la época, introdujo innovaciones sofisticadas y vanguardistas en

el shōjo manga, como Poku-chan (1930), de inspiración art déco, la cinematográfica Nazo no Kurōbā (1934) y su obra más famosa Kurukuru Kurumi-chan (1938).

Un manga de cuatro paneles de la edición de noviembre de 1910 de Shōjo (artista desconocido).
Tenga en cuenta el henohenomoheji en el panel final

Con el estallido de la Segunda Guerra Sino-Japonesa en 1937, la censura y el racionamiento del papel obstaculizaron el desarrollo de las revistas, que cerraron o se vieron obligadas a fusionarse para sobrevivir. Las revistas que siguieron publicándose quedaron reducidas a unas pocas páginas en blanco y negro, con pocas o ninguna ilustración. En 1945 permanecían publicadas 41 revistas en total, dos de las cuales eran revistas shōjo: Shōjo Club y Shōjo no Tomo.

Con el fin de la guerra, Japón entró en un período de producción artística a gran escala en el cine, la radio y las publicaciones. Las novelas de ficción disfrutaron de un aumento de popularidad, mientras que el número de revistas publicadas aumentó de 41 en 1945 a 400 en 1952; el número de editoriales aumentó de 300 a aproximadamente 2000 durante el mismo período. Si bien no todas estas revistas y empresas publicaron literatura infantil, las publicaciones para niños constituyeron un porcentaje significativo de la producción editorial experimentaron un auge en popularidad. Estas tiendas alquilaban libros por una modesta tarifa de cinco a diez yenes, aproximadamente el equivalente a la mitad del costo de un boleto de metro en ese momento libros entre el público en general y estimulando la publicación adicional de manga.



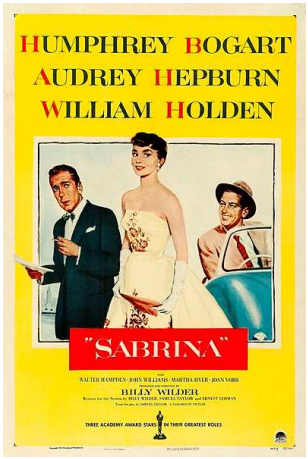
El tercer capítulo de Mikeko Romance de Jihei Ogawa, en la edición de julio de 1920 de Shōjo Gahō

Los artistas de manga Shōjo que habían estado activos antes de la guerra regresaron al medio, incluidos Shosuke Kurakane con Anmitsu Hime (1949-1955), Toshiko Ueda con Fuichin-san (1957-1962), y Katsuji Matsumoto retomando publicación de Kurukuru Kurumi-chan. Durante este período, Matsumoto desarrolló su arte en un estilo que comenzó a parecerse a la estética kawaii que surgiría varias décadas después. Nuevos artistas de manga, como Osamu Tezuka y otros artistas asociados. Con Tokiwa-sō, creó obras que introdujeron drama intenso y temas serios en el manga infantil utilizando un nuevo formato que se había hecho popular en el manga shōnen: el "manga de historia", que representaba narrativas de varios capítulos con continuidad en lugar de una sucesión de episodios

esencialmente independientes. A Princess Knight (1953-1956) de Tezuka se le atribuye la introducción de este tipo de narrativa, junto con el estilo innovador y dinámico de Tezuka, en las revistas shōjo.

Al mismo tiempo, el shōjo en el mercado kashi-hon desarrolló su propio estilo distintivo a través de la influencia del jojōga (pintura lírica, los artistas de Jojōga Yukiko Tani y Macoto Takahashi dibujaron ilustraciones de portadas para antologías de manga shōjo como Niji y Hana antes de pasar al dibujo). En lugar de seguir la trayectoria de Matsumoto de alejarse de las convenciones visuales de la pintura lírica, Tani y Takahashi las importaron a su manga, con obras definidas por un fuerte sentido de la atmósfera y un enfoque en las emociones en lugar de las acciones de sus protagonistas. La serie de manga de Takahashi, Arashi o Koete (1958), fue un gran éxito tras su lanzamiento y marcó el comienzo de este estilo influenciado por jojōga que eclipsó el estilo dinámico de Tezuka como el estilo visual dominante del manga shōjo. No todos los kashi-hon shōjo se ajustaban a este estilo lírico: una de las antologías de shōjo kashi-hon más populares fue Kaidan (literalmente "Historias de fantasmas"), que se lanzó en 1958 y estuvo en cartelera durante más de Cien números mensuales Como su nombre lo indica, la antología publicó historias sobrenaturales centradas en yūrei y yōkai. Su éxito entre las lectoras dio como resultado que otras antologías de shōjo generalistas comenzaran a publicar manga de terror, sentando las bases para lo que se convertiría en un subgénero importante del shōjo manga

A medida que el manga se volvió más popular a lo largo de la década, la proporción de manga publicado por revistas shōjo comenzó a aumentar, mientras que el manga representaba sólo el 20 por ciento del contenido editorial de Shōjo Club a mediados de la década de 1950, a finales de la década compuso más de la mitad. Muchas revistas shōjo se habían convertido exclusivamente en revistas de manga, y varias compañías lanzaron revistas dedicadas al manga shōjo: primero Kodansha en 1954 con Nakayoshi, seguida por Shueisha en 1955 con Ribon. A partir de esta combinación de historias alegres heredadas de la era anterior a la guerra, narrativas dramáticas introducidas por Tokiwa-sō y obras cerebrales desarrolladas en el mercado kashi-hon, los editores dividieron el manga shōjo de este período en tres categorías principales: kanashii manga (manga triste), yukai na manga (manga divertido) y kowai manga (manga aterrador).



El manga shōjo de la década de 1960 estuvo influenciado por películas de comedia romántica estadounidenses, como Sabrina (1954), que fue adaptada a manga en 1963

En la década de 1950, el manga shōjo era un género creado principalmente por autores masculinos, en particular Leiji Matsumoto, Shōtarō Ishinomori, Kazuo Umezu y Tetsuya Chiba. Aunque algunos creadores (en particular Tezuka, Ishinomori y Umezu) crearon obras centradas en Heroínas activas, la mayoría de las historias shōjo de esta época se centraban típicamente en heroínas trágicas y pasivas que soportaron valientemente la adversidad. Además de Toshiko Ueda, varias artistas de manga comenzaron a trabajar durante la década de 1950, en particular Hideko Mizuno, Miyako. Maki, Masako Watanabe y Eiko Hanamura, la mayoría de ellos debutaron en la antología kashi-hon Izumi (Izumi). Si bien constituían una minoría de creadores de manga shōjo, los departamentos editoriales de las revistas notaron que sus trabajos eran más populares entre las mujeres lectoras que las obras creadas por sus pares masculinos.

En la década de 1960, la ubicuidad de la televisión en los hogares japoneses y el auge de los programas de televisión serializados surgieron como un importante competidor de las revistas. Muchas revistas mensuales cerraron y fueron reemplazadas por revistas semanales, como Shōjo Friend y Margaret. Debido a la necesidad de contenido editorial semanal, las revistas introdujeron concursos en los que los lectores podían enviar su manga para su publicación. Los

artistas femeninos dominaron estos concursos, y muchos artistas aficionados que surgieron de estos concursos tuvieron carreras profesionales de manga. De este sistema surgió Machiko Satonaka, quien a la edad de 16 años debutó en el manga Pia no Shōzō ("Retrato de Pia", 1964) publicado en Shōjo Friend.

La aparición de artistas femeninas llevó al desarrollo del manga roma-kome (comedia romántica), históricamente un género impopular entre los artistas masculinos de shōjo. Hideko Mizuno fue la primera en introducir elementos de comedia romántica en el manga shōjo a través de sus adaptaciones de manga de películas de comedia romántica estadounidenses. Sabrina en 1963 como Sutekina Cora y The Quiet Man en 1966 como Akage no Scarlet. Otros artistas, como Masako Watanabe, Chieko Hosokawa y Michiko Hosono, crearon de manera similar manga basado en películas de comedia romántica estadounidenses o ampliamente inspirados en el western, actrices y modelos y presentaban escenarios occidentales. Al mismo tiempo, artistas como Yoshiko Nishitani se hicieron populares por el manga rabu-kome (literalmente "comedia de amor"), centrado en protagonistas que eran adolescentes japonesas comunes y corrientes, con un enfoque narrativo en temas de amistad, familia, escuela y amor.

Considerada por sus contribuciones al manga shōjo (manga dirigido a mujeres jóvenes y adolescentes), Hagio es considerada la artista más importante del sector demográfico y una de las artistas de manga más influyentes de todos los tiempos, siendo conocida como el "dios del manga shōjo" (少女漫画の神様, shōjo manga no kami-sama) por los críticos

Si bien los primeros manga shōjo románticos eran casi invariablemente historias de amor simples y convencionales, con el tiempo y a través de las obras de artistas de manga como Machiko Satonaka y Yukari Ichijō, el género adoptó una mayor complejidad narrativa y temática en otros subgéneros: el artista de manga de terror Kazuo Umezu rompió las convenciones artísticas del shōjo al representar personajes femeninos que eran feos, aterradores y grotescos en su serie Reptilia de 1965 publicada en Shōjo Friend, lo que llevó a que más artistas de shōjo representaran temas más oscuros y tabú en su trabajo. El manga deportivo shōjo, como Attack No. 1 de Chikako Urano (1968-1970), comenzó a representar protagonistas femeninas físicamente activas en lugar de pasivas. En 1969, la primera escena de sexo del manga shōjo se publicó en Hideko Mizuno ¡Fuego! (1969-1971).

A finales de la década, la mayoría de las revistas shōjo ahora se especializaban en manga y ya no publicaban su literatura y artículos en prosa anteriores. A medida que el kashi-hon decayó, también lo hicieron sus antologías de manga, con sus artistas y; Los escritores normalmente migraban a revistas de manga. La mayoría de los artistas de manga shōjo eran mujeres, y la categoría había desarrollado una identidad visual única que la distinguía del manga shōnen.

A principios de la década de 1970, la mayoría de los artistas de manga shōjo eran mujeres, aunque los puestos editoriales en las revistas de manga shōjo seguían estando dominados por los hombres. A lo largo de la década, el manga shōjo se volvió más complejo gráfica y temáticamente, ya que llegó a reflejar la cultura predominante actitudes de la revolución sexual y el movimiento de liberación de la mujer, y muchos otros. Works of the Year 24 Group se centró en la psicología interna de sus personajes e introdujo nuevos géneros en el manga shōjo, como aventuras, ciencia ficción, fantasía y drama histórico. El estilo artístico del grupo, influenciado por Machiko Satonaka y Yukari Ichijō, llegó a ser pionero en nuevos estándares visuales para el manga shōjo: líneas más finas y claras, rostros hermosos que rayaban en la exageración y paneles que se superponían o carecían completamente de bordes.

Numerosos artistas contribuyeron a la innovación en el manga shōjo durante la década de 1970. Takemiya y Hagio originaron un nuevo género, shōnen-ai (romance entre hombres), con Sunroom Nite (1970) de Takemiya y The Noviembre Gymnasium (1971) de Hagio. El drama histórico La rosa de Versalles (1972-1973) de Riyoko Ikeda se convirtió en el primer gran éxito comercial y de crítica en el manga shōjo. La serie fue innovadora en su descripción del género y la sexualidad, y fue influyente en su descripción de bishōnen (literalmente "hermosa); Ako Mutsu y

Mariko Iwadate lideraron una nueva tendencia de manga otomechikku. Mientras que las obras del grupo Year 24 se definieron por su complejidad narrativa, el manga otomechikku se centró en la vida cotidiana de los protagonistas japoneses adolescentes. El género perdió popularidad al final de la década, pero su estilo narrativo y visual tuvo un impacto duradero en el manga shōjo, particularmente en la estética emergente del kawaii. Artistas veteranos de shōjo como Miyako Maki y Hideko Mizuno comenzaron a desarrollar nuevos manga para sus Anteriormente lectores infantiles que ahora eran adultos. Aunque sus intentos no tuvieron éxito comercial, con revistas de corta duración como Papillon en Futabasha en 1972, sus trabajos fueron el origen de los cómics femeninos antes del surgimiento formal de la categoría a principios de los años 1980.

A finales de la década de 1970, las tres editoriales más grandes de Japón (Kodansha, Shogakukan y Shueisha), así como Hakusensha, se establecieron como las mayores editoriales de manga shōjo y mantuvieron esta posición dominante en las décadas siguientes. La innovación del manga shōjo a lo largo de la década atrajo la atención de los críticos de manga, que anteriormente habían ignorado el manga shōjo o lo consideraban poco serio, pero que ahora declaraban que el manga shōjo había entrado en su "edad de oro". La atención atrajo al manga shōjo a una audiencia masculina que, aunque era una minoría de lectores de shōjo en general, permaneció como audiencia de la categoría.

Desde la década de 1970, el manga shōjo ha seguido desarrollándose estilísticamente mientras que simultáneamente se diversificaba en subgéneros diferentes pero superpuestos. Este desarrollo comenzó con un cambio en los personajes y escenarios: mientras que los personajes y escenarios extranjeros eran comunes en el período inmediatamente posterior a la guerra, las historias comenzaron a desarrollarse en Japón con mayor frecuencia a medida que el país comenzó a reafirmar una identidad nacional independiente. La profesora de la Universidad Meiji Yukari Fujimoto escribe que a partir de la década de 1990, el manga shōjo comenzó a preocuparse por la autorrealización. Insinúa que la Guerra del Golfo influyó en el desarrollo de personajes femeninos "que luchan por proteger el destino de una comunidad", como Red River (1995-2002), Basara (1990-1998), Magic Knight Rayearth (1993-1996) y Sailor Moon (1991-1997). Fujimoto opina que el manga shōjo de la década de 1990 mostraba los vínculos emocionales entre mujeres como más fuertes que los vínculos entre un hombre y una mujer.

En la década de 2000, las editoriales que producían manga dirigido a una audiencia femenina se enfrentaron a un mercado cambiante: el manga josei había perdido popularidad, las chicas preferían cada vez más los dramas televisivos a los medios impresos de entretenimiento y el mercado del manga en general se había desacelerado. Muchas editoriales importantes reestructuraron sus operaciones de revistas de manga shōjo en respuesta, cerrando ciertas revistas y lanzando nuevas publicaciones. La mayoría de las revistas recién lanzadas durante este período fueron fracasos comerciales.

Portada del número de septiembre de 1926 de Shōjo Gahō, con arte del pintor lírico Kashō Takabatake

En 2008, la editorial Fusosha, que anteriormente no había publicado manga, entró en el mercado del manga con la revista de manga shōjo Malika. La revista era poco convencional en comparación con otras revistas de manga shōjo de la época: además de publicar manga de autoras reconocidas, presentaba contribuciones de celebridades en los medios, la ilustración y el diseño; la revista también operaba un sitio web que publicaba música e historias adicionales. La revista fue un fracaso comercial y cerró después de seis números, pero llegó a ser emblemática de

una nueva tendencia en el manga shōjo: el marketing multimedios, donde las obras se publican en múltiples medios simultáneamente.

Los primeros éxitos del manga shōjo en este enfoque multimedios incluyen Nana (2000-2009) de Ai Yazawa, Lovely Complex (2001-2006) de Aya Nakahara y Nodame Cantabile (2001-2010) de Tomoko Ninomiya, todos los cuales fueron adaptados alternativamente en películas, dramas de televisión, series de anime, videojuegos y CD de música con la marca de la serie. Las series de manga más antiguas, como Attack No. 1 y Boys Over Flowers, encontraron un éxito renovado después de ser relanzadas con adaptaciones multimedios.

Las revistas shōjo Asuka y Princess, que se distinguieron por publicar una diversidad de géneros narrativos como la fantasía y la ciencia ficción, vieron surgir nuevos competidores en la década de 2000: Monthly Comic Zero Sum en 2002, Sylph en 2006, Comic Blade Avarus en 2007 y Aria en 2010. Estas nuevas revistas apuntaban explícitamente a una audiencia de fanáticos del anime y del romance entre hombres al publicar manga que se parecía mucho al estilo visual del anime, presentaba protagonistas bishōnen en entornos fantásticos y jugaba deliberadamente con las convenciones visuales y narrativas del manga shōjo. En resumen, las revistas representaban la integración del moe en el manga shōjo: un término que describe una expresión de ternura centrada en sentimientos de afecto y emoción que es distinta del kawaii, la expresión de ternura más infantil e inocente que se asocia típicamente con el manga shōjo.

El moe también se expresó en el manga shōjo a través del surgimiento del llamado "manga shōjo para chicos", comenzando con las revistas Comic High! en 2004 y Comic Yell! en 2007. Las revistas de esta categoría publican manga dirigido a un público lector masculino, pero que utilizan un estilo visual que se nutre significativamente de la estética del manga moe y shōjo.

- Estilo

El estilo visual del manga shōjo era muy similar al del manga shōnen hasta finales de la década de 1950, debido al hecho de que tanto el manga shōjo como el shōnen eran creados por los mismos artistas, en su mayoría hombres. Durante el período anterior a la guerra, estos artistas estaban especialmente influenciados por el estilo modernista de George McManus, mientras que en el período posterior a la guerra el estilo dinámico de Osamu Tezuka se convirtió en el principal punto de referencia para el manga. Si bien el manga shōjo heredó algunas de estas influencias, el estilo único que surgió a fines de la década de 1950 y que llegó a distinguir al manga shōjo del manga shōnen se derivó principalmente del shōjo shōsetsu de antes de la guerra.

El shōjo shōsetsu se caracteriza por un estilo de prosa "florido y emocional" centrado en el monólogo interior del protagonista. La narración suele ir acompañada de elementos no verbales que expresan los sentimientos de los protagonistas; la escritora Nobuko Yoshiya, en particular, hizo un uso extensivo de múltiples puntos suspensivos ("..."), signos de exclamación y guiones en medio de las oraciones, estos últimos, la mayoría de los cuales estaban dispersos a lo largo de las páginas de una manera que se asemejaba a versos de poesía. La prosa está acompañada de ilustraciones de pintores líricos, que se caracterizan por un estilo sentimental influenciado por el Art Nouveau y el Nihonga. Se presta especial atención a las representaciones de shōjo, que se representan bien vestidos y con ojos grandes y muy detallados que tienen reflejos en forma de estrella.

Este estilo narrativo y visual comenzó a influir en el manga shōjo hacia finales de la década de 1950; Macoto Takahashi, un pintor lírico y artista de manga, es considerado el primer artista en utilizar este estilo en el manga. El estilo fue rápidamente adoptado por sus contemporáneos y más tarde por los artistas shōjo que surgieron en la década de 1960, mientras que en la década de 1970 los artistas asociados con el Grupo Año 24 desarrollaron el estilo significativamente. Según la artista de manga, académica y miembro del Grupo Año 24 Keiko Takemiya, el manga shōjo pudo desarrollar este estilo distintivo porque los editores consideraban que la categoría era marginal, quienes en consecuencia permitían a los artistas dibujar historias de la manera que quisieran siempre que la respuesta del lector siguiera siendo positiva. Los elementos estilísticos que fueron desarrollados por el Grupo Año 24 se establecieron como sellos visuales del manga shōjo; muchos de estos elementos se extendieron más tarde al manga shōnen, como el uso de diseños de paneles no rígidos y ojos muy detallados que expresan las emociones de los personajes.

A partir de la década de 1970, los diseños de paneles en el manga shōjo desarrollaron un estilo nuevo y distintivo. En su libro de 1997 Why Is Manga So Interesting? Its Grammar and Expression, el artista de manga y crítico Fusanosuke

Natsume identifica y nombra los tres aspectos principales de la construcción de paneles que llegaron a distinguir el manga shōjo del manga shōnen. El primero, naiho ("encapsulaciones de paneles"), se refiere al uso de diseños que rompen con el enfoque cómico tradicional de una serie de cuadros secuenciales. En este estilo, los elementos se extienden más allá de los bordes de los paneles, o el borde del panel se elimina por completo. Los intervalos entre paneles también se modificaron, con paneles secuenciales que representaban el mismo evento desde diferentes ángulos o perspectivas. El segundo es kaiho ("liberación"), que se refiere al uso de la descompresión para crear secuencias más lánguidas y relajadas. A menudo, en composiciones sin bordes de paneles, el texto se elimina de los globos de diálogo y se extiende a lo largo de la página, especialmente en los casos en que el diálogo comunica los pensamientos, sentimientos y monólogo interno del hablante. En tercer lugar está mahaku ("corte"), que se refiere al uso simbólico del espacio en blanco.

Un elemento estilístico definitorio del manga shōjo es su representación de personajes con ojos muy grandes y detallados que tienen reflejos en forma de estrella, a veces denominados dekame (デカ目). Esta técnica no se originó en el manga shōjo; los ojos grandes se han dibujado en el manga desde principios del siglo XX, en particular por Osamu Tezuka, quien se inspiró en el maquillaje teatral de las actrices de la Takarazuka Revue al dibujar los ojos. Una gran estrella central que reemplaza el punto de la pupila comenzó a aparecer en momentos clave en el manga shōjo de Tezuka y Shotaro Ishinomori a mediados de la década de 1950, aunque estos detalles generalmente tendían hacia un estilo realista en lugar del estilo emotivo del manga shōjo posterior.

Al mismo tiempo, el arte de Jun'ichi Nakahara influyó significativamente en los artistas de manga kashi-hon, especialmente Macoto Takahashi. Takahashi incorporó el estilo de Nakahara de dibujar ojos en su propio manga (ojos grandes, como de muñeca, con reflejos y pestañas largas) mientras introducía gradualmente sus propios elementos estilísticos, como el uso de puntos, estrellas y múltiples colores para representar el iris. A finales de la década de 1950, el estilo de Takahashi fue adoptado por Miyako Maki, una de las artistas de manga más populares de la época, lo que llevó a su adopción generalizada por parte de las principales revistas de manga shōjo.

A partir de este punto, el diseño experimental de ojos floreció en el manga shōjo, con características como pestañas alargadas, el uso de círculos concéntricos de diferentes tonos y la deformación del iris para crear un efecto brillante. Este enfoque en ojos hiperdetallados llevó a los artistas de manga a enmarcar paneles en primeros planos de rostros, para llamar la atención sobre las emociones expresadas por los ojos de los personajes. Los ojos también llegaron a servir como un marcador de género, y los personajes femeninos generalmente tenían ojos más grandes que los personajes masculinos.

- Temática

Entre los conceptos más comunes en el manga shōjo se encuentra el de ningen kankei (人間関係, "relaciones humanas"), que se refiere a las relaciones interpersonales entre personajes y la interacción de sus emociones. Las relaciones entre personajes son fundamentales para la mayoría de los mangas shōjo, particularmente las de amistad, afecto y amor. Las narrativas a menudo se centran en la interioridad de sus protagonistas, donde sus emociones, sentimientos, recuerdos y monólogo interior se expresan visualmente a través de técnicas como la disposición de los paneles y la representación de los detalles de los ojos. Cuando ocurre un conflicto, el medio de intercambio más común es el diálogo y la conversación, a diferencia del combate físico típico en el manga shōnen.

La estudiosa del manga Yukari Fujimoto considera que el contenido del manga shōjo ha evolucionado a la par de la evolución de la sociedad japonesa, especialmente en términos del lugar de la mujer, el papel de la familia y las relaciones románticas. Ella señala cómo los dramas familiares con un enfoque en las relaciones madre-hija fueron populares en la década de 1960, mientras que las historias sobre relaciones románticas se volvieron más populares en la década de 1970, y las historias sobre figuras paternas se volvieron populares en la década de 1990. A medida que el manga shōjo comenzó a centrarse en los adolescentes sobre los niños a partir de la década de 1970, las relaciones románticas generalmente se vuelven más importantes que las relaciones familiares; estas relaciones románticas son más a menudo heterosexuales, aunque ocasionalmente son homosexuales.

Los personajes que desafían los roles tradicionales y los estereotipos en torno al género y la sexualidad han sido un motivo central del manga shōjo desde sus orígenes. Los protagonistas marimachos, conocidos como otenba (お転婆), aparecen regularmente en el manga shōjo de antes de la guerra. Este arquetipo tiene dos variantes principales: la "chica luchadora" (como en Nazo no Kurōbaa de Katsuji Matsumoto, donde una chica toma las armas para defender

a los campesinos de su aldea), y la "chica travesti" (como en Kanaria Ōjisama de Eisuke Ishida, donde una princesa es criada como príncipe). La Princesa Caballero de Osamu Tezuka representa la síntesis de estos dos arquetipos, en donde una princesa que es criada como príncipe viene a enfrentarse a sus enemigos en combate. Estos arquetipos eran generalmente populares en la ficción shōjo de guerra, que surgió en tándem con la militarización de Japón en la década de 1930, mientras que un énfasis en el travestismo surgió de la popularidad de las actrices travestis de la Takarazuka Revue. Otenba creció en popularidad en el período de posguerra, que el crítico Yoshihiro Yonezawa atribuye a los avances en la igualdad de género marcados por la consagración de la igualdad de los sexos en la Constitución de Japón en 1947.

La ficción bélica shōjo surgió en paralelo con la militarización de Japón en la década de 1930, mientras que el énfasis en el travestismo surgió de la popularidad de las actrices travestis de la Takarazuka Revue (la actriz Sueko Takigawa en la foto)

A fines de la década de 1960, la sexualidad, tanto heterosexual como homosexual, comenzó a representarse libremente en el manga shōjo. Este cambio fue provocado en parte por interpretaciones literalistas de los códigos de censura del manga: por ejemplo, las primeras escenas de sexo en el manga shōjo se incluyeron cubriendo a los personajes que tenían sexo con sábanas para eludir los códigos que específicamente solo prohibían las representaciones de genitales y vello púbico. La evolución de estas representaciones de género en la sexualidad se produjo en paralelo con la feminización de la autoría y los lectores del manga shōjo, ya que la categoría pasó de ser creada principalmente por hombres para un público de niñas a ser creada por mujeres para un público de adolescentes y mujeres adultas jóvenes; desde la década de 1970, el manga shōjo ha sido escrito casi exclusivamente por mujeres.

El manga shōjo a menudo presenta elementos sobrenaturales y de terror, como historias centradas en yūrei (fantasmas), oni (demonios) y yōkai (espíritus), o que de otro modo están estructuradas en torno a leyendas urbanas japonesas o folclore japonés. Estas obras están centradas en mujeres, donde tanto los personajes humanos como los seres sobrenaturales son típicamente mujeres o bishōnen. El manga shōjo paranormal ganó y mantuvo popularidad al representar escenarios que permiten a las lectoras explorar libremente sentimientos de celos, ira y frustración, que normalmente no se representan en el manga shōjo convencional centrado en personajes lindos y escenarios melodramáticos.

El conflicto madre-hija, así como el miedo o el rechazo a la maternidad, aparecen como motivos principales en el manga shōjo paranormal; Por ejemplo, historias en las que las madres adoptan la apariencia de demonios o fantasmas, hijas de demonios que se transforman en demonios, embarazos impíos resultantes de violaciones incestuosas y madres que cometen filicidio por celos o locura. La presión social y la opresión que nacen de una sociedad japonesa patriarcal también se repiten como motivo, como una maldición o un fantasma vengativo que se origina en una mujer asesinada o una víctima de acoso. En estas historias, la maldición generalmente se resuelve mostrando compasión por el fantasma, en lugar de tratar de destruirlo. Las historias sobre leyendas urbanas japonesas fueron particularmente populares en la década de 1970, y generalmente se centran en historias que eran populares entre las adolescentes japonesas, como Kuchisake-onna, Hanako-san y Teke Teke.

La relación entre la cultura shōjo y la moda se remonta a las revistas shōjo de antes de la guerra, donde artistas como Jun'ichi Nakahara ilustraban catálogos de moda que incluían instrucciones escritas sobre cómo los lectores podían confeccionar las prendas representadas. A medida que el manga crecía en popularidad en el período de posguerra, las revistas shōjo continuaron centrándose en la moda mediante la publicación de obras que presentaban

personajes con atuendos elaborados o mediante campañas promocionales que ofrecían ropa usada por personajes de manga como premios. Entre los artistas de manga notables asociados con esta tendencia se encuentran Macoto Takahashi, Masako Watanabe y Miyako Maki, la última de las cuales hizo que sus diseños sirvieran como base para la popular muñeca Licca-chan en 1967.

En la década de 1970, las tendencias de consumo cambiaron de fabricar ropa a comprarla; el manga shōjo siguió esta tendencia con la aparición de historias centradas en las carreras de los diseñadores de ropa. El manga del subgénero otomechikku del manga shōjo enfatizó la moda kawaii inspirada en el estilo de la Ivy League; la estética otomechikku fue adoptada más tarde por revistas de moda femenina como An An y Olive. Algunas revistas de moda femenina comenzaron a publicar su propio manga shōjo en la década de 1980, como CUTiE (que publicó Tokyo Girls Bravo de Kyōko Okazaki y Jelly Beans de Moyoco Anno) y Zipper (que publicó Paradise Kiss de Ai Yazawa y Teke Teke Rendezvous de George Asakura). El cosplay comenzó a influir en el manga shōjo en la década de 1990, lo que llevó al desarrollo de títulos como Sailor Moon que atraían directamente a los lectores otaku. Esto llevó a una división en las representaciones shōjo de la moda entre obras que representaban modas cotidianas realistas y aquellas que representaban atuendos fantásticos que podían ser cosplayizados. El mundo de la moda comenzó a interesarse por el manga shōjo en la década de 2000, con desfiles de moda que mostraban piezas influenciadas por el manga shōjo o que se basaban en trajes de franquicias shōjo populares como Sailor Moon.

En general, la ropa que usan los personajes del manga shōjo refleja las tendencias de moda de la era en la que se produjo la serie. Sin embargo, algunos rasgos comunes se repiten en todas las épocas: ropa adornada con cintas o volantes y atuendos que son especialmente femeninos e infantiles. Los atuendos lindos y ostentosos son generalmente más comunes que los atuendos sexualizados o modestos. Las principales inspiraciones incluyen la moda victoriana para niñas, como la encarnada por Alicia de Las aventuras de Alicia en el país de las maravillas, que a menudo es invocada por el manga, las revistas y las marcas japonesas, y los trajes de ballet, especialmente los tutús.

- Cultura

En Japón, el manga se publica por entregas en revistas de manga antes de publicarse como libros y volúmenes recopilados. Para fomentar la lectura repetida, las revistas buscan fomentar un sentido de comunidad con sus lectores; esto es especialmente cierto en el caso de las revistas dirigidas a un público de lectores más jóvenes de diez años o menos, a veces denominados imōto (妹, "hermana menor"). Las revistas buscan atraer a este público joven publicando contenido relacionado con anime, videojuegos y juguetes además de manga. También se utilizan materiales complementarios, normalmente artículos novedosos de bajo coste como pegatinas, carteles y bolígrafos decorados con personajes de manga, para atraer a los lectores, con los artículos colocados en bolsas de plástico que se adhieren a las propias revistas. Ocasionalmente, se ofrecen artículos novedosos de mayor tamaño por pedido por correo a cambio de cupones que los lectores pueden recortar de la revista.

En el caso de imōto y revistas dirigidas a lectores mayores, conocidas como onēsan (お姉さん, "hermana mayor"), se invita a los lectores a enviar sus opiniones sobre las series de manga actuales a través de cartas y encuestas. A menudo, un encuestado aleatorio recibirá un premio. Los editores utilizan los conocimientos recopilados de estas encuestas para cambiar las tramas, destacar un personaje secundario o terminar una serie que no es popular. Estas encuestas también se utilizan para determinar qué manga adaptar en obras derivadas, como anime y videojuegos.

Además de las respuestas de la encuesta, las cartas de los lectores se utilizan como un medio para medir la opinión de la audiencia y desarrollar un sentido de comunidad. Estas cartas se envían a los editores, pero están dirigidas directamente a los propios autores. El contenido de estas cartas varía desde preguntas para el autor, anécdotas de su vida diaria y dibujos; algunas cartas se publican en las propias revistas. También se producen reuniones entre lectores y autores con regularidad. Estos pueden ser organizados por el editor, que selecciona un grupo de lectores para llevarlos a sus oficinas en un viaje de premios, o como un viaje de campo organizado por las escuelas. En ambos casos, estas visitas fortalecen el vínculo entre el lector y el editor, al mismo tiempo que proporcionan al editor información sobre sus lectores.

Los editores de manga a menudo descubren nuevos autores a través de sus lectores, a quienes se anima activamente a enviar historias y recibir comentarios de los editores de la revista. Este sistema de descubrimiento y desarrollo de talentos no es exclusivo del manga shōjo, aunque la práctica se origina en las revistas para niñas de antes de la guerra, donde se invitaba a las lectoras a enviar novelas e historias cortas. Las revistas imōto desarrollan este sistema

desde una edad temprana con el objetivo de que algún día los artistas adultos publiquen manga en las revistas que leyeron cuando eran niños, mientras que las revistas onēsan suelen tener lectores y artistas que son de una edad similar. Al desarrollar un sistema en el que los autores de manga en una revista eran anteriormente lectores, se reduce la distancia entre los dos y se fomenta un sentido de comunidad.

- Revistas

La primera revista para chicas, titulada Shōjo Kai, se publicó por primera vez en 1903 y duró hasta 1912. Le siguieron muchas revistas, como Shōjo Sekai y la de larga trayectoria Shōjo no Tomo. Las revistas de manga comenzaron a desaparecer durante la Segunda Guerra Mundial. Sin embargo, algunas sobrevivieron y se iniciaron otras.

Para diversificar el título "Shōjo", los editores comenzaron a ponerle otros nombres a las revistas, aunque todavía tenían un carácter femenino. Algunos ejemplos son Ribon y Nakayoshi.

Nombre	Salida	Último	Frecuencia	Editora
Amie	1997	1999	Mensual	Kodansha
Aria	2010-07-28		Mensual	Kodansha
Asuka Ciel				Kadokawa Shoten
Asuka Fantasy DX	1994-06	2000-11	Mensual	Kadokawa Shoten
Be x Boy	1993-03		Mensual	Libre Publishing
Bessatsu Friend	1965-03		Mensual	Kodansha
Bessatsu Hana to Yume	1977-07		Mensual	Hakusensha
Bessatsu Margaret	1964		Mensual	Shueisha
Betsucomi	1970		Mensual	Shogakukan
Cheese!	1996-07-24		Mensual	Shogakukan
ChuChu	2000-08	2009-12	Mensual	Shogakukan
Ciao	1977-09-03		Mensual	Shogakukan
Comic Blade Brownie	2008-12-10		Trimestral	Mag Garden
Comic Crimson	1998-03	2003-05	Bimensual	Sobisha
Comic Slyph	2006-12-09		Mensual	ASCII Media Works
Cookie	1999		Mensual	Shueisha
Dessert	1996-07		Mensual	Kodansha
Hana to Yume	1974-05		Semimensual	Hakusensha
Hanayume EX	1983	1985	Semianual	Hakusensha
LaLa	1976-07		Mensual	Hakusensha
LaLa DX	1983-07-09		Mensual	Hakusensha
Margaret	1963		Semimensual	Shueisha
Melody			Mensual	Hakusensha
Mimi	1975	1996	Mensual	Kodansha
Monthly Asuka	1985		Mensual	Kadokawa Shoten
Monthly Comic Avarus (formerly *Monthly Comic Blade Avarus*)	2007-09		Mensual	Mag Garden
Monthly Comic Zero Sum	2002-03		Mensual	Ichijinsha
Nakayoshi	1954-12		Mensual	Kodansha
Nakayoshi Lovely	2003		Semimensual	Kodansha
Princess	1974		Mensual	Akita Shoten
Princess Gold	1979		Mensual	Akita Shoten
Ribon	1955-08		Mensual	Shueisha

Nombre	Salida	Último	Frecuencia	Editora
Ribon Original	1981	2006-06	Bimensual	Shueisha
RunRun		1998-01		Kodansha
Shōjo Comic	1968-04		Semimensual	Shogakukan
Shōjo Friend	1962	1996-09	Mensual	Kodansha
Wings	1982		Mensual	Shinshokan

- Obras conocidas

  - Year 24 Group
  - 7 Seeds
  - 37.5°C no Namida
  - 200m Saki no Netsu
  - A, A Prime
  - A.I. Revolution
  - Absolute Boyfriend
  - Acro Trip
  - Adekan
  - African Office Worker
  - After School Nightmare
  - Age 12
  - Agents of the Four Seasons
  - Ai Ore!
  - Aikatsu Friends!
  - Aikatsu!
  - Aim for the Ace!
  - Aishiteruze Baby
  - Akane-chan
  - Akazukin Chacha
  - Akiyama-kun
  - Akogare
  - Akuma na Eros
  - Alice 19th
  - Alice in Murderland (manga)
  - Alice in the Country of Hearts
  - Alice the 101st
  - Alichino
  - Alpen Rose
  - Amakusa 1637
  - And Yet, You Are So Sweet
  - Angel Sanctuary
  - Angel's Hill
  - Angelique (video game series)
  - Angels of Death (video game)
  - Ani ni Aisaresugite Komattemasu
  - Ani-Imo
  - Animal Yokochō
  - Anime Shūkan DX! Mi-Pha-Pu
  - Anmitsu Hime
  - Anoko no Toriko
  - Anonymous Noise
  - Antique Bakery
  - Anyamaru Tantei Kiruminzuu
  - Anyway, I'm Falling in Love with You
  - Ao Haru Ride
  - Ao no Fūin
  - Aozora Yell
  - Apothecarius Argentum
  - Appare Jipangu!
  - Aquarium (manga)
  - Arisa (manga)
  - As the Demon King's Right Hand, I'm Going to Rewrite the Script!
  - Asari-chan
  - Ascendance of a Bookworm
  - Ashita no Nadja
  - Ask Dr. Rin!
  - Attack No. 1
  - Attack on Titan: No Regrets
  - Attack on Tomorrow!
  - Attacker You!
  - Attention Please
  - Ayaka: A Story of Bonds and Wounds
  - Azfareo no Sobayōnin
  - Azuki-chan
  - B-Project
  - B.B. Explosion
  - B.O.D.Y. (manga)
  - Baby & Me
  - Baby Love (manga)
  - Baby Pop
  - Backflip!!
  - Backstage Prince
  - Baku (manga)
  - Ballad of a Shinigami
  - Banana Fish
  - Barairo no Ashita
  - Barefoot Waltz
  - Basara (manga)
  - Battery (novel series)
  - Beast Master (manga)
  - Beasts of Abigaile
  - Beauty and the Beast of Paradise Lost
  - Beauty is the Beast
  - Beauty Pop
  - Berry Dynamite
  - The Betrayal Knows My Name
  - Binetsu Shōjo
  - Black Bird (manga)
  - Black Gate (manga)
  - Black Rose Alice
  - Black Sun, Silver Moon
  - Blank Slate (manga)
  - Blood Hound (manga)
  - Blood Lad
  - Blood Reign: Curse of the Yoma
  - Blood+
  - Bloody Kiss
  - Blue Friend (manga)
  - Bogle (manga)
  - Boku wa Imōto ni Koi o Suru
  - Bokura no Kiseki
  - Book Girl
  - Bootleg (Serie TV)
  - Boy's Next Door
  - Boyfriend (manga)
  - Boys Esté
  - Boys Over Flowers
  - Bride of Deimos
  - By the Sword (manga)
  - Cactus's Secret
  - California Story
  - Call Me Princess
  - Called Game
  - Candy Candy
  - Canon (manga)
  - Cantarella (manga)
  - Captive Hearts (manga)
  - Cardcaptor Sakura
  - Cardcaptor Sakura: Clear Card
  - The Case Files of Jeweler Richard
  - Cat Street (manga)
  - Cells at Work!
  - Ceres, Celestial Legend
  - Cheeky Brat
  - Cheer Boys!!
  - Cherry Juice
  - Chibi Devi!
  - Chibi Maruko-chan
  - Chicago (manga)
  - Chihiro-kun Only Has Eyes for Me
  - Children of the Whales
  - Chimpui
  - Chō Kuse ni Narisō
  - Chocolate Cosmos
  - Chocolate Vampire
  - ChocoMimi
  - ChocoTan!
  - Choking on Love
  - Chotto Edo Made
  - Cinderella (Serie TV)
  - Cinnamoroll
  - Cipher (manga)
  - Claudine (manga)
  - Clover (Clamp manga)
  - Clover (Toriko Chiya manga)
  - Cluster Edge
  - Code Geass
  - Codename: Sailor V
  - Colette Decides to Die
  - Compass (video game)
  - A Condition Called Love
  - Confidential Confessions
  - La Corda d'Oro
  - Corrector Yui
  - Cowboy Bebop (manga)
  - Cowboy Bebop: Shooting Star
  - Crash! (manga)
  - Creamy Mami, the Magic Angel
  - Crescent Moon (manga)
  - Crest of the Royal Family
  - Crimson Hero
  - Crossroad (manga)
  - Crown (manga)
  - Crystal Dragon
  - Cutie Honey
  - Cutie Honey Flash
  - Cyber Team in Akihabara
  - D.N.Angel
  - Daisuki (magazine)
  - The Dark History of the Reincarnated Villainess
  - Darker than Black

- Dawn of the Arcana
- The Day of Revolution
- Daytime Shooting Star
- Dear Brother
- Defying Kurosaki-kun
- "Deji" Meets Girl
- Delicious!
- Demon Flowers
- Demon from Afar
- Demon Love Spell
- The Demon Prince of Momochi House
- Demon Sacred
- Den-noh Coil
- Dengeki Daisy
- Descendants of Darkness
- A Destructive God Sits Next to Me
- A Devil and Her Love Song
- The Devil Does Exist
- Diary of a Female Lead: Shujinkou Nikki
- Dōbutsu no Oisha-san
- Doomsday With My Dog
- Doors of Chaos
- Doubt!!
- Dragon Fist (manga)
- Dragon Knights
- Dramatical Murder
- Dream Saga
- Dreamin' Sun
- Drowning Love
- The Earl and the Fairy
- Earl Cain
- The Eccentric Doctor of the Moon Flower Kingdom
- Eensy Weensy Monster
- Eight Clouds Rising
- Eikou no Napoleon – Eroica
- Embraced by the Moonlight
- Ensemble Stars!
- Kei Enue
- Eternal Boys
- Fairy Cube
- Fairy Navigator Runa
- Fall in Love Like a Comic!
- Fall in Love, You False Angels
- Family Complex
- Family!
- Fancy Dance (manga)
- Fancy Lala
- Faster than a Kiss
- Fire! (manga)
- Firefly Wedding
- First Love Monster
- Flat (manga)
- Flesh-Colored Horror
- Flock of Angels
- Flower and the Beast
- Flower in a Storm
- Flower of Eden
- Flower of Life (manga)
- Flower of the Deep Sleep
- Forbidden Dance
- Four Shōjo Stories
- Four-Eyed Prince
- Fragments of Horror
- From Eroica with Love
- From Far Away
- From Five to Nine (manga)
- Fruits Basket
- Fruits Basket Another
- Fuichin-san
- Full House Kiss
- Full Moon o Sagashite
- Furare Girl
- Fushigi Yûgi
- Fushigi Yûgi: Genbu Kaiden
- Gaba Kawa
- Gakuen Alice
- Gakuen Heaven
- Gals!
- GaruGaku
- Gatcha Gacha
- Genju no Seiza
- A Gentle Breeze in the Village
- The Gentlemen's Alliance Cross
- Georgie!
- Getting Closer to You
- Ghost Hunt (novel series)
- Ginban Kaleidoscope
- A Girl & Her Guard Dog
- Girl Crush (manga)
- Girl Got Game
- Glass Mask
- Glass Wings
- Global Garden
- Gokujō!! Mecha Mote Iinchō
- Good Morning Call
- Goodbye, Don Glees!
- Gorilla no Kami Kara Kago Sareta Reijō wa Ōritsu Kishidan de Kawaiigareru
- Grand Guignol Orchestra
- Gravitation (manga)
- Guru Guru Pon-chan
- The Guy She Was Interested in Wasn't a Guy at All
- Hachimitsu ni Hatsukoi
- Haikara-San: Here Comes Miss Modern
- Hakkenden: Eight Dogs of the East
- Hamtaro
- Hana no Asuka-gumi!
- Hana no Ko Lunlun
- Hana to Akuma
- Hana-Kimi
- Hanasakeru Seishōnen
- Hands Off!
- Handsome na Kanojo
- Hanshin: Half-God
- Haou Airen
- Happy Cafe
- Happy Happy Clover
- Happy Hustle High
- Happy Kappy
- Haruka: Beyond the Stream of Time (manga)
- He's My Only Vampire
- Head Start at Birth
- Healin' Good Pretty Cure
- The Heart of Thomas
- Heaven's Will (manga)
- Hell Girl
- Her Majesty's Dog
- Here Is Greenwood
- The Heroic Legend of Arslan
- Hey Sensei, Don't You Know?
- Hi Izuru Tokoro no Tenshi
- Hi no Matoi
- Hiatari Ryōkō!
- High School Debut
- The High School Life of a Fudanshi
- Hikari no Densetsu
- Hime Gal Paradise
- Himitsu no Akko-chan
- Hiyokoi
- Honey and Clover
- Honey Honey no Suteki na Bouken
- Honey Hunt
- Honey Lemon Soda
- Honey So Sweet
- Honey × Honey Drops
- Hot Gimmick
- Hot Road
- Hotarubi no Mori e
- House of the Sun
- How Do We Relationship?
- How I Attended an All-Guy's Mixer
- How I Met My Soulmate
- Hozuki's Coolheadedness
- Hug! Pretty Cure
- Hyakushō Kizoku
- Hyper Rune
- Hypnosis Mic: Division Rap Battle
- I Am Here!
- I Cannot Reach You
- I Fell in Love After School
- I Hate You More than Anyone
- I Love You So Much, I Hate You
- I See Your Face, Turned Away
- I Want to Escape from Princess Lessons
- I.O.N (manga)
- Idol Densetsu Eriko
- Igano Kabamaru
- Iguana Girl
- Ima Koi
- Imadoki!
- Immortal Rain
- In the Clear Moonlit Dusk
- In the Name of the Mermaid Princess
- Instant Teen: Just Add Nuts
- It Takes More Than a Pretty Face to Fall in Love
- Itazura na Kiss
- Ixion Saga DT
- Jingi Naki Mukotori
- Jiu Jiu
- Joō no Hana
- Junjo Romantica: Pure Romance
- Juvenile Orion
- Jyu-Oh-Sei
- K (Serie TV)
- Kageki Shōjo!!
- Kaguyahime (manga)
- Kaine (manga)
- Kami o Kiri ni Kimashita
- Kamichama Karin
- Kamikamikaeshi
- Kamikaze Girls
- Kamisama Kiss
- Kamui (2001 manga)
- Kanojo wa Uso o Aishisugiteru
- Kanon (manga)
- Karakuri Odette
- Kare First Love
- Kare Kano
- Kase-san
- Kasumi (comics)
- Kaze Hikaru
- Kaze no Yō ni
- Kaze to Ki no Uta
- Kedamono Damono
- Kenka Bancho Otome: Girl Beats Boys
- Kero Kero Chime
- The Key to the Kingdom
- Kikaijikake no Marie

- Kilala Princess
- Kimi ga Shinu Made Ato Hyaku Nichi
- Kimi ni Todoke
- Kimi o Shinasenai Tame no Storia
- The King's Beast
- Kings of My Love
- Kingyo Used Books
- Kirarin Revolution
- Kiratto Pri Chan
- Kiss Him, Not Me
- Kiss Me at the Stroke of Midnight
- Kiss of the Rose Princess
- Kisses, Sighs, and Cherry Blossom Pink
- Kisshō Tennyo
- Kitchen Princess
- Kiyoku Yawaku
- The Knockout Makers
- Kodocha
- Koi ni Mudaguchi
- Koi o Shiranai Bokutachi wa
- Kokoro Button
- Kyō no Kira-kun
- Kyō, Koi o Hajimemasu
- L DK
- La storia della Arcana Famiglia
- Lady Jewelpet
- Lady Love (manga)
- Lady Victorian
- Lady!!
- Lagoon Engine
- Lalabel, the Magical Girl
- Land of the Blindfolded
- Last Game
- Last Quarter (manga)
- Laughing Under the Clouds
- Leda: The Fantastic Adventure of Yohko
- Legal Drug
- Legend of the Galactic Heroes
- Liar × Liar
- Library War
- Life (manga)
- Like a Butterfly
- Liling-Po
- Lillia and Treize
- Lilpri
- Limit (manga)
- Limited Lovers
- Liselotte & Witch's Forest
- Listen to Me, Girls. I Am Your Father!
- Little Pollon
- Little Queen (manhwa)
- Little Witch Academia
- Living-Room Matsunaga-san
- Love Attack!
- Love Celeb
- Love Com
- Love Me, Love Me Not (manga)
- Love Me, My Knight
- Love of Kill
- Love So Life
- Love-Berrish!
- Love, That's an Understatement
- Love's Reach
- Lovesick Ellie
- Lovesickness: Junji Ito Story Collection
- Loving Moon Dog
- Ludwig Kakumei
- Machida-kun no Sekai
- Mad Love Chase
- Magic Knight Rayearth
- The Magic of Chocolate
- Magical Emi, the Magic Star
- Magical Pokémon Journey
- Magical Warfare
- Maid Sama!
- Mairunovich
- Makoto Call!
- Mama wa Shōgaku 4 Nensei
- Mamotte! Lollipop
- Manga Dogs
- Maniattemasu
- Marginal Prince
- Maria-sama ga Miteru
- Marmalade Boy
- Mars (manga)
- May I Ask for One Final Thing?
- Me & My Brothers
- Mei-chan no Shitsuji
- Meine Liebe
- Mermaid Melody Pichi Pichi Pitch
- Merman in My Tub
- MeruPuri
- Metamo Kiss
- Meteor Prince
- Midnight Occult Civil Servants
- Mikagura School Suite
- Mikan Enikki
- Millennium Snow
- Minima!
- Mint de Kiss Me
- Mint na Bokura
- Miracle Girls
- Mirmo!
- Miseinen Dakedo Kodomo Janai
- Missions of Love
- Mistress Fortune
- Mixed Vegetables
- Mizuiro Jidai
- Momoka Typhoon
- Monkey High!
- Monokuro Kinderbook
- Monthly Girls' Nozaki-kun
- Moon Child (manga)
- The Most Heretical Last Boss Queen
- Motokare Retry
- Mouryou Kiden
- Mr. Nietzsche in the Convenience Store
- Mugen Spiral
- Muka Muka Paradise
- Murai no Koi
- Musashi Number 9
- My Boy in Blue
- My Boyfriend in Orange
- My Darling! Miss Bancho
- My Girlfriend's Child
- My Happy Marriage
- My Little Monster
- My Love Mix-Up!
- My Love Story with Yamada-kun at Lv999
- My Love Story!!
- My New Boss Is Goofy
- My New Life as a Cat
- My Roommate Is a Cat
- My Sweet Tyrant
- Nagareboshi Lens
- Naisho no Tsubomi
- Namete, Kajitte, Tokidoki Medete
- Nana (manga)
- Natsu e no Tobira
- Natsume's Book of Friends
- Neighborhood Story
- Neko to Watashi no Kinyōbi
- Neo Angelique Abyss
- Neon Genesis Evangelion: Angelic Days
- Neon Genesis Evangelion: Campus Apocalypse
- Nephilim (manga)
- Never Give Up!
- New York New York (manga)
- NG Life
- Nightmare Inspector: Yumekui Kenbun
- Niji-iro Prism Girl
- No Longer Heroine
- No. 6
- Nokemono to Hanayome
- Nosatsu Junkie
- Not Your Idol
- Number (manga)
- Nurse Angel Ririka SOS
- Of the Red, the Light, and the Ayakashi
- Ohayō! Spank
- Okko's Inn
- Okojo-san
- Okusama wa 18-sai
- Omukae desu
- The One I Love (manga)
- The Ones Within
- Oni no Hanayome wa Taberaretai
- Onna no Ko tte
- Orange (manga)
- Otaku Vampire's Love Bite
- Othello (Satomi Ikezawa manga)
- Otogimoyou Ayanishiki
- Otomechikku
- Otomen
- Our Fake Marriage
- Our Precious Conversations
- Ouran High School Host Club
- Outburst Dreamer Boys
- Oyayubihime Infinity
- Panic × Panic
- Panku Ponk
- Panyo Panyo Di Gi Charat
- Papillon (manga)
- Parfait Tic!
- Pastel Yumi, the Magic Idol
- Patalliro!
- Peach Girl
- Pearl Pink
- Penguin Revolution (manga)
- A Perfect Day for Love Letters
- The Person I Loved Asked Me to Die in My Sister's Stead
- Petite Princess Yucie
- Phantom Dream
- Phantom Tales of the Night
- Phantom Thief Jeanne
- Pick of the Litter (manga)
- Piece (manga)
- Pink & Habanero
- Pink no Idenshi
- Pintokona
- Pixie Pop
- Planet Ladder
- Please Save My Earth
- Plus-Sized Misadventures in Love!
- The Poe Clan
- A Polar Bear in Love

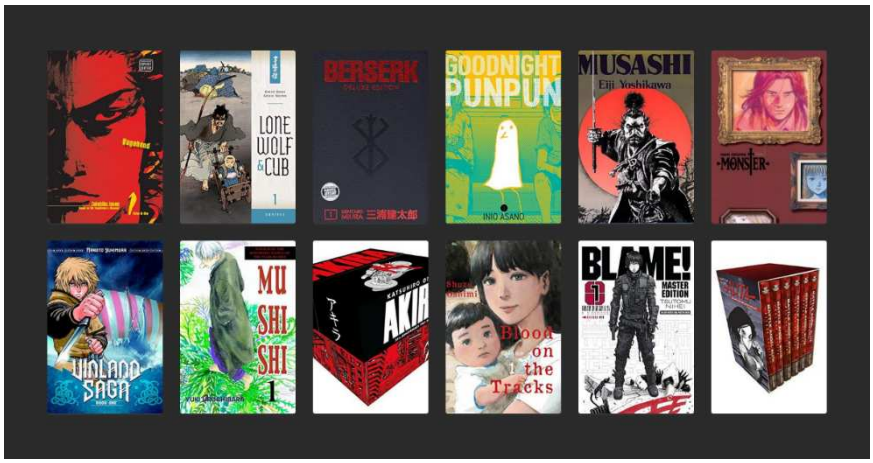
- Pompo: The Cinéphile
- Pon no Michi
- Portrait of M & N
- Powerpuff Girls Z
- Pretty Boy Detective Club
- Pretty Rhythm
- Pretty Rhythm (manga)
- Pretty Rhythm: All Star Selection
- Pretty Rhythm: Aurora Dream
- Pretty Rhythm: Dear My Future
- Prince Freya
- Princess Ai
- Princess Knight
- Princess Princess (manga)
- PriPara
- PriPri Chi-chan!!
- Promise Cinderella
- Pukupuku Natural Circular Notice
- Punch!
- Pure Trance
- Purple Eyes in the Dark
- QQ Sweeper
- Rainbow Days
- Rainbow Prelude
- Real Girl (manga)
- The Recipe for Gertrude
- Red River (manga)
- Rental Magica
- Requiem of the Rose King
- ReRe Hello
- Return from Death
- Reverse X Rebirth
- Revolutionary Girl Utena
- Rockin' Heaven
- Romance of Darkness
- Romantica Clock
- Romeo × Juliet
- The Rose of Versailles
- Rosen Blood
- Rusted Armors
- S.A (manga)
- S.L.H Stray Love Hearts!
- Sabagebu!
- Sacrificial Princess and the King of Beasts
- Sailor Moon
- Saint Tail
- The Saint's Magic Power Is Omnipotent
- Saiyuki Gaiden
- Saiyuki Ibun
- Sakura Hime: The Legend of Princess Sakura
- Sakura, Saku
- Sally the Witch
- Sand Chronicles
- Sanrio Boys
- Sarutobi Ecchan
- Sasaki and Miyano
- The Savior's Book Café Story in Another World
- Say I Love You (manga)
- School Babysitters
- Secret Chaser
- The Secret Notes of Lady Kanoko
- Seiho Boys' High School!
- Seishun Heavy Rotation
- Seito Shokun!
- Sekai de Ichiban Yasashii Ongaku
- Senpai to Kanojo
- Sensei Kunshu
- Sensor (manga)
- Sensual Phrase
- Servamp
- Shaman King & a Garden
- She's My Knight
- Shinobi Life
- Shirahime-Syo: Snow Goddess Tales
- Shiratori Reiko de Gozaimasu!
- Shiroi Heya no Futari
- Shishunki Miman Okotowari
- Shitsuji-sama no Okiniiri
- Shōjo Beat
- Shōjo no tomo
- Shōnen Maid
- Shōnen Onmyōji
- Short-Tempered Melancholic
- Shōjocon
- Shugo Chara!
- A Sign of Affection
- Skip Beat!
- Skull-face Bookseller Honda-san
- Slow Step
- Smells Like Green Spirit
- Snow White with the Red Hair
- So Cute it Hurts!!
- Songs to Make You Smile
- Sonnanja neyo
- Sora ga Suki!
- Soul Rescue
- Spring Storm and Monster
- St. Dragon Girl
- A Star Brighter Than the Sun
- Star Red
- Star Twinkle PreCure
- Stardust Wink
- Stepping on Roses
- Stigma (manga)
- The Story of Saiunkoku
- Stray Cat & Wolf
- Strobe Edge
- Sugar Apple Fairy Tale
- Sugar Princess
- Sugar Soldier
- Sugar Sugar Rune
- Sukeban Deka
- Suki Desu Suzuki-kun!!
- Suki: A Like Story
- Suna no Shiro (manga)
- Sunroom Nite
- Super Doll Licca-chan
- Super Lovers
- Suteki na Kareshi
- Swan (manga)
- Sweet Rein
- Sweet Valerian
- Switch Girl!!
- The Sword of Paros
- Tactics (manga)
- Tail of the Moon
- Takane and Hana
- The Tale of Genji (manga)
- Tales of the Tendo Family
- Tales of Yajikita College
- Tamagotchi! (Serie TV)
- Tamon's B-Side
- Tearmoon Empire
- Tears of a Lamb
- Ten no Hate Made – Poland Hishi
- Tenma no Ketsuzoku
- Tenshi Ja Nai!!
- Tenshi Nanka ja Nai
- Terpsichora
- They Were Eleven
- Thumbelina: A Magical Story
- Thus Spoke Rohan Kishibe
- Time Stranger Kyoko
- Together Forever (manga)
- Tokimeki Tonight
- Tokyo Boys & Girls
- Tokyo Crazy Paradise
- Tokyo Juliet (manga)
- Tokyo Mew Mew
- Tomie
- Tomoi (manga)
- Tonari no 801-chan
- Tonari wa Nani o Kūhitozo
- Tonde Burin
- Tono to Inu
- The Too-Perfect Saint
- Tower of the Future
- Train Train (manga)
- Trinity Blood
- True Love (manga)
- Try Knights
- Tsubasa to Hotaru
- Tsubasa: Those with Wings
- Tsugi wa Ii yo ne, Senpai
- Tsuiraku JK to Haijin Kyōshi
- Tsuki no Oki ni Mesu Mama
- Twin Princess of Wonder Planet
- Twinkle Stars
- Two Flowers for the Dragon
- Uchi no Otōto-domo ga Sumimasen
- UFO Baby
- Ui × Kon
- Ultra Maniac
- Ultra-Fem Shishihara-kun
- Unbreakable Machine-Doll
- Unico
- Usotoki Rhetoric
- Uwasa no Midori-kun!!
- V.B. Rose
- Valvrave the Liberator
- Vampire Dormitory
- Vampire Game
- Vampire Knight
- Vampire Princess Miyu
- Vatican Miracle Examiner
- Venus in Love
- The Vision of Escaflowne
- Voice Over! Seiyu Academy
- VS (1999 manga)
- W Juliet
- Waccha PriMagi!
- Waiting for Spring (manga)
- Wakakusa no Charlotte
- Wake Up, Sleeping Beauty
- The Wallflower (manga)
- Waltz in a White Dress
- Wandering Sun
- Wanted (manga)
- Warau Michael
- Wata no Kunihoshi
- The Water Dragon's Bride
- We Swore to Meet in the Next Life and That's When Things Got Weird!
- We Were There (manga)
- Wedding Peach
- Weiß Kreuz
- When We're in Love
- Wild Act
- The Window of Orpheus
- Wish (manga)
- With a Dog AND a Cat, Every Day is Fun
- Wolf Girl and Black Prince
- The World Is Still Beautiful

- World of the S&M
- X (manga)
- X-Day (manga)
- X-Kai
- Yakuza Lover
- Yamaguchi-kun Isn't So Bad
- Yasha (manga)
- Yasuko to Kenji
- Yokujō Climax
- Yona of the Dawn
- You Got Me, Sempai!
- You're My Cutie!!
- The Young Magician
- Your and My Secret
- Yowamushi Pedal
- Yūkan Club
- Yukarism
- Yume Kira Dream Shoppe
- Yume no Crayon Oukoku
- Yumeiro Patissiere
- Yurara
- The Yuzuki Family's Four Sons
- Zekkyō Gakkyū
- Zenryaku Milk House
- Zetsuai 1989
- Zig Zag (manga)
- Zodiac P.I.
- Zyword

Seinen

El manga seinen (青年漫画) es una categoría comercializada para hombres adultos jóvenes. En japonés, la palabra seinen significa "juventud", pero el término "manga seinen" también se utiliza para describir el público objetivo de revistas como Weekly Manga Times y Weekly Manga Goraku, que escriben sobre temas de interés para estudiantes universitarios y trabajadores masculinos. El manga seinen se distingue del manga shōnen, que es para niños pequeños, y del manga seijin-muke (成人向け漫画), que está destinado a un público adulto y a menudo contiene contenido explícito. Algunos mangas seinen como xxxHolic comparten similitudes con el manga shōnen. El manga seinen puede centrarse en la acción, la política, la ciencia ficción, la fantasía, las relaciones, los deportes o la comedia. El equivalente femenino del manga seinen es el manga josei.

Una forma habitual de saber si un manga es seinen es observar si se utilizan furigana sobre el texto kanji original: si hay furigana en todos los kanji, el título suele estar dirigido a un público más joven. El título de la revista en la que se publicó también es un indicador importante. Por lo general, las revistas de manga japonesas con la palabra "young" en el título (Weekly Young Jump, por ejemplo) son seinen. También hay revistas mixtas shōnen/seinen como Gangan Powered y Comp Ace. Otras revistas de manga seinen populares son Weekly Young Magazine, Weekly Young Sunday, Big Comic Spirits, Business Jump, Ultra Jump y Afternoon.



En 1959, aparecieron dos de los principales títulos de manga shōnen: Weekly Shōnen Magazine y Weekly Shōnen Sunday. En 1967 apareció la primera revista dirigida al seinen: Weekly Manga Action, que tuvo grandes éxitos con Lupin III, Lone Wolf and Cub y, más tarde, Crayon Shin-chan. En 1972 se añadió Big Comic Original, que incluía a Tsuribaka Nisshi, un manga sobre dos hombres mayores que disfrutan de la pesca; el manga se convirtió en una serie de películas populares. En 1979, la editorial Shueisha, conocida por la Weekly Shōnen Jump para adolescentes, entró en el mercado del seinen con Weekly Young Jump. Muchas series de Young Jump se han adaptado a anime o programas de televisión de acción real, como Elfen Lied, Gantz, Hen, Kirara, Liar Game, Oku-sama wa Joshi Kōsei.

- Revistas

Una lista de las principales revistas de manga seinen japonesas por circulación en el período del 1 de octubre de 2009 al 30 de septiembre de 2010.

Título	Circulación
Weekly Young Magazine	807.871
Weekly Young Jump	768.980
Big Comic Original	729.750
Weekly Manga Goraku	500.000
Big Comic	454.000
Comic Kairakuten	350.000
Weekly Morning	340.209
Weekly Manga Sunday	300.000
Business Jump	285.334
Super Jump	277.500
Big Comic Spirits	260.024
Comic Shitsurakuten	250.000
Young Champion	250.000
Comic Ran	207.350
Big Comic Superior	204.125
Manga Action	200.000
Young King	200.000

- Obras conocidas

o 1-nichi Gaishutsuroku Hanchō
o 3×3 Eyes
o 5 Centimeters per Second
o 7 Billion Needles
o 8 Man
o The 8th Son? Are You Kidding Me?
o 009-1
o 9-Nine
o 11eyes: Tsumi to Batsu to Aganai no Shōjo
o 12 Beast
o 17-sai.
o 20th Century Boys
o 51 Ways to Save Her
o 81diver
o 86 (novel series)
o 87 Clockers
o The 100 Girlfriends
o 365 Days to the Wedding
o 888 (manga)
o 1122: For a Happy Marriage
o 1518!
o 2001 Nights
o A Channel (manga)
o A-bout!
o A-un (manga)
o Aah! Harimanada
o Abara
o Absolute Duo
o Abu-san
o ACCA: 13-Territory Inspection Dept.
o Accel World
o Accomplishments of the Duke's Daughter
o Action Heroine Cheer Fruits
o Ad Astra: Scipio and Hannibal
o AD Police Files
o Adabana (manga)
o Adam and Eve (manga)
o Addicted to Curry
o Adventure Kid
o Adventures of Kotetsu
o Afro Samurai
o Afro Tanaka
o After Hours (manga)
o After the Rain (manga)
o Afterschool Charisma
o Ageku no Hate no Kanon
o Agent Aika
o Agharta (manga)
o Ah My Buddha
o Ai City
o Ai Yori Aoshi
o Ai-Mai-Mi
o Aika R-16: Virgin Mission
o Air (manga)
o Air Master
o Aiyoku no Eustia
o Aji Ichi Monme
o Ajin: Demi-Human
o Akagari: The Red Rat in Hollywood
o Akagi (manga)
o Akame ga Kill!
o Akaneiro ni Somaru Saka
o Akatsuki no Inu
o Akatsuki-iro no Senpuku Majo
o Akebi's Sailor Uniform
o Aki Sora
o Akihabara@Deep
o Akikan!
o Akira (manga)
o Akira No. 2
o Akuyaku Reijō Tensei Oji-san
o Alderamin on the Sky
o Aldnoah.Zero
o Alice in Borderland
o Alice or Alice
o Alice & Zoroku
o Alice-san Chi no Iroribata
o Alien Nine
o All Esper Dayo!
o All Out!!
o All Purpose Cultural Cat Girl Nuku Nuku
o All You Need Is Kill
o All-Rounder Meguru
o Amagami
o Amai Seikatsu
o The Ambition of Oda Nobuna
o Ameku Takao's Detective Karte
o Amon: The Darkside of the Devilman
o And Yet the Town Moves
o And You Thought There Is Never a Girl Online?
o The Anemone Feels the Heat
o Angel (manga)
o Angel Beats!
o Angel Heart (manga)
o Angel's 3Piece!
o Anima Yell!
o Animeta!
o Anjo the Mischievous Gal
o Anne Happy
o Another (novel)
o Anti-Magic Academy: The 35th Test Platoon
o Aoashi
o Aoi Honō
o Aokana - Four Rhythms Across the Blue
o Aomiyuku Yuki
o Apocalypse Bringer Mynoghra
o Apocrypha Getter Robot Dash
o The Apothecary Diaries
o Appare-Ranman!
o Apparently, Disillusioned Adventurers Will Save the World
o Appleseed (manga)
o Appleseed XIII
o April Showers Bring May Flowers

- Aqua Bless
- Aqua Knight
- Arakawa Under the Bridge
- Arakure Ojōsama wa Monmon Shiteiru
- Arcana (manga)
- Are You Lost?
- Areyo Hoshikuzu
- Aria the Scarlet Ammo
- Arigoke
- Arion (manga)
- Arm of Kannon
- The Arms Peddler
- Arte (manga)
- Artiste (manga)
- Asadora!
- Asahinagu
- Ashen Victor
- Ashitaba-san Chi no Muko Kurashi
- Asobi Asobase
- Asobiai
- Assassin's Creed: Blade of Shao Jun
- Assassins Pride
- Assorted Entanglements
- The Asterisk War
- Asteroid in Love
- Astral Project (manga)
- Astro Fighter Sunred
- Asunaro Hakusho
- Atari no Kitchen!
- Atashin'chi
- Atom: The Beginning
- Atri: My Dear Moments
- Ayaka Is in Love with Hiroko!
- Ayakashi (video game)
- Ayako (manga)
- Azumi
- Azur Lane
- B Gata H Kei
- Babel (2012 manga)
- Babel (2017 manga)
- Baby Birth
- Baby Princess
- Babylon (novel series)
- Baccano!
- Back Street Girls
- Bad Boys (manga)
- Bad Girl (manga)
- Baiyaku Kakebachō Kazuryū
- Bakugyaku Familia
- Bakuon!!
- Bakusō Kyōdai Let's & Go!!
- Balance Policy
- Ballpark de Tsukamaete!
- Bambi and Her Pink Gun
- Bambino!
- Bamboo Blade
- BanG Dream!
- The Banished Former Hero Lives as He Pleases
- Bar Lemon Heart
- Portal:Anime and manga/Selected articles
- Portal:Anime and manga/Selected articles/27
- Bara (genre)
- Bartender (manga)
- Basilisk (manga)
- Basilisk: The Ouka Ninja Scrolls
- Bastard!!
- Bataashi Kingyo
- Batman: Child of Dreams
- Battle Angel Alita
- Battle Angel Alita: Last Order
- Battle Angel Alita: Mars Chronicle
- Battle Club
- Battle Royale (manga)
- Battleground Workers
- Be-Bop High School
- Beach Stars
- Beautiful Bones: Sakurako's Investigation
- Beauty and the Feast
- Because I'm the Goddess
- Begin (manga)
- Believers (manga)
- Bengoshi no Kuzu
- Benkei in New York
- Benten Botan
- Berserk (manga)
- Berserk of Gluttony
- Beshari-Gurashi
- Biblia Koshodō no Jiken Techō
- The Big O
- The Big O: Lost Memory
- Big Windup!
- Billy Bat
- Binbō Shimai Monogatari
- Binchō-tan (manga)
- Bio Booster Armor Guyver
- Bio Hunter
- Biomega (manga)
- Birdy the Mighty
- Bitter Virgin
- Black Bullet
- Black God (manga)
- Black Joke (manga)
- Black Lagoon
- The Black Museum (manga)
- Black Night Parade
- Black Paradox
- Black Rock Shooter
- Black Tiger (manga)
- Black-Box (manga)
- Blackguard (manga)
- Blade of the Immortal
- Blade of the Phantom Master
- Bladedance of Elementalers
- Blame!
- Blassreiter
- Blend S
- Blood Alone
- Blood Lad
- Blood on the Tracks (manga)
- Blood Sucker (manga)
- Blood+
- Blue Giant (manga)
- Blue Hole (manga)
- Blue Period (manga)
- Blue Spring (manga)
- Blue Submarine No. 6
- Blue Thermal
- BNA: Brand New Animal
- Bocchi the Rock!
- Bodacious Space Pirates
- Bofuri
- Bokkō (manga)
- Boku Girl
- Boku wa Ikemen
- Bokura wa Mahō Shōnen
- Bokurano
- Bōkyaku no Sachiko
- Bomber Girl
- Bondage Fairies
- Bonobono
- The Book of Human Insects
- Booty Royale
- Bottom-tier Character Tomozaki
- Bow (manga)
- Bow Wow Wata
- Boy's Abyss
- Boys on the Run
- Boys Run the Riot
- Brave 10
- Brave Story
- Break of Dawn (manga)
- Breasts Are My Favorite Things in the World!
- A Bride's Story
- Broken Blade
- Brynhildr in the Darkness
- Btooom!
- Bubblegum Crash
- Bubblegum Crisis
- Bullbuster
- Bungo (manga)
- Bungo Stray Dogs
- Bushi-Stant Aisaka-kun!
- Butareba: The Story of a Man Turned into a Pig
- Butterfly Storage
- Bye Bye, Earth
- Cagaster of an Insect Cage
- Can I Take Your Photo?
- Canaan (Serie TV)
- The Candidate for Goddess
- Candy and Cigarettes
- Candy Boy
- Cannon God Exaxxion
- Canvas 2: Akane-iro no Palette
- Captain Harlock: Dimensional Voyage
- Captain Tsubasa
- Carole & Tuesday
- The Case Files of Lord El-Melloi II
- The Case of Hana & Alice
- Casshan
- Castle Town Dandelion
- Cat Paradise
- Cat Planet Cuties
- Cat Shit One
- Cat's Eye (manga)
- Catch These Hands!
- Cats of the Louvre
- Cells at Work!
- Cells at Work! Code Black
- A Centaur's Life
- Cesare (manga)
- Cestvs: The Roman Fighter
- Change 123
- Channel wa Sonomama!
- Chaos Game (manga)
- Chaos;Head
- Charlotte (Serie TV)
- Cheerful Amnesia
- Cherry Nights
- Cherry Petals Fall Like Teardrops
- Le Chevalier D'Eon
- Chi's Sweet Home
- Chiikawa
- Chiisakobee
- Children of the Sea (manga)
- Chillin' in My 30s After Getting Fired from the Demon King's Army
- Chio's School Road
- Chirality (manga)
- Chiruran: Shinsengumi Requiem
- Chitose Get You!!
- Chobits
- Chocolat (manga)

- Chocotto Sister
- Choujin X
- Chronicles of the Going Home Club
- Chu-Bra!!
- Ciguatera (manga)
- Cinderella Boy
- Circlet Princess
- Circuit no Ōkami
- City (manga)
- Clannad (video game)
- Classroom Crisis
- Classroom for Heroes
- Classroom of the Elite
- Clean Freak! Aoyama-kun
- Clear (video game)
- Clevatess
- The Climber (manga)
- Club 9
- Cobra (manga)
- Code Black: Hayabiki no Lelouch
- Code Geass
- Code-E
- Coffin of Cerebrum
- The Color of the End: Mission in the Apocalypse
- Colorful (manga)
- Combatants Will Be Dispatched!
- The Comic Artist and His Assistants
- Comic Girls
- Comical Psychosomatic Medicine
- Compiler (manga)
- Complex Age
- The Concierge at Hokkyoku Department Store
- Concrete Revolutio
- Confession (manga)
- Cooking Papa
- Coppelion
- The Coppersmith's Bride
- Corpse Party
- Cosmos (manga)
- Crayon Shin-chan
- Crazy Food Truck
- Creature Girls: A Hands-On Field Journal in Another World
- Crime and Punishment: A Falsified Romance
- Crossdressing Pandemic
- Crossfire (manga)
- Crossing Time
- Crusher Joe
- Crying Freeman
- Cute Executive Officer
- Cutie Honey
- Cyclops Shōjo Saipu
- D-Frag!
- Da Capo (video game)
- Da Capo II
- Da Capo III
- Dahlia in Bloom
- Dai-Tōkyō Binbō Seikatsu Manual
- Daimidaler: Prince vs Penguin Empire
- Damekko Dōbutsu
- Dance Dance Danseur
- Dance in the Vampire Bund
- Dance till Tomorrow
- Danchi Tomoo
- Danchigai
- Danganronpa
- Danganronpa Another Episode: Ultra Despair Girls
- Danza (manga)
- Daphne in the Brilliant Blue
- Dare ga Yūsha o Koroshita ka
- Darker than Black: Shikkoku no Hana
- The Darwin Incident
- Dasei 67 Percent
- Dash! Yonkuro
- The Day I Became a God
- The Days of Diamond
- DD Fist of the North Star
- Dead Dead Demon's Dededede Destruction
- Dead End (manga)
- Dead Mount Death Play
- Dead Tube
- Deaimon
- Deathtopia
- The Decagon House Murders (manga)
- Deep Insanity
- The Deer King
- The Delayed High School Life of a Laborer
- Delicious in Dungeon
- Delivery Cinderella
- Demon and Song
- Demon Beast Invasion
- Demon Fighter Kocho
- The Demon Girl Next Door
- Demon Lord, Retry!
- Demon Prince Enma
- Denkigai no Honya-san
- Denpa teki na Kanojo
- Desert Punk
- Designs (manga)
- Destro 246
- Destroy and Revolution
- The Detective Is Already Dead
- Detectives These Days Are Crazy!
- Detroit Metal City
- Deus Vitae
- Devil Hunter Yohko
- The Devil Is a Part-Timer!
- Devil Lady
- Devil May Cry 3 (manga)
- Devilish Darlings Portal Fantasy
- Devilman
- Devilman Grimoire
- Devilman Saga
- Devilman VS. Hades
- Devils' Line
- Diary of Our Days at the Breakwater
- Die Wergelder
- Dies irae (video game)
- Dimension W
- Dinosaur Sanctuary
- The Disappearance of Nagato Yuki-chan
- A Distant Neighborhood
- Disu × Komi
- Do You Like Big Girls?
- Do You Like the Nerdy Nurse?
- Do You Love Your Mom and Her Two-Hit Multi-Target Attacks?
- The Do-Over Damsel Conquers the Dragon Emperor
- Dr. Kotō Shinryōjo
- Does a Hot Elf Live Next Door to You?
- Dogeza: I Tried Asking While Kowtowing
- Dogs (manga)
- Dogsred
- Dōjin Work
- Doki Doki School Hours
- Dokudami Tenement
- Dokunie Cooking
- Dol:Men X
- Dominion (manga)
- Domu: A Child's Dream
- Don't Hurt Me, My Healer!
- Doreiku
- Dorohedoro
- Dororon Enma-kun
- Double Decker! Doug & Kirill
- Downfall (manga)
- Draft King
- Dragon Head
- Dragon Zakura
- Dragonar Academy
- DRCL midnight children
- Dream Eater Merry
- Dream Hunter Rem
- Dreamin' Sun
- Drifters (manga)
- Drifting Dragons
- A Drifting Life
- Drifting Net Cafe
- Dropout Idol Fruit Tart
- Drops of God
- Drugstore in Another World
- Dungeon & Fighter
- Dungeon Friends Forever
- Dungeon People
- Duranki (manga)
- Eagle: The Making of an Asian-American President
- Ebiten: Kōritsu Ebisugawa Kōkō Tenmonbu
- The Eccentric Family
- Eden (2021 Serie TV)
- Eden: It's an Endless World!
- Egao no Taenai Shokuba Desu
- Einen Koyō wa Kanō Deshō ka
- Eisen Flügel
- Ekiben Hitoritabi
- The Elder Sister-like One
- Elfen Lied
- Emanon (manga)
- The Eminence in Shadow
- Emma (manga)
- Engaged to the Unidentified
- Enomoto: New Elements that Shake the World
- Erased (manga)
- Ergo Proxy
- Ero Ninja Scrolls
- ES (Eternal Sabbath)
- Eternal Family
- Even a Monkey Can Draw Manga
- Even If You Don't Do It
- The Everyday Tales of a Cat God
- Ex-Arm
- Excel Saga
- The Executioner and Her Way of Life
- The Exiled Heavy Knight Knows How to Game the System
- Eye of the Dog, Jyuzo
- F (manga)
- The Fable
- Failed Princesses
- FairChild
- FairlyLife
- The Familiar of Zero
- Fantasista Doll
- Fantasium
- Fantastic Children
- Farewell, My Odin
- Fate/Apocrypha
- Fate/Extra

- Fate/kaleid liner Prisma Illya
- Fate/Zero
- Fate/Grand Order
- Fate/stay night
- Fate/strange Fake
- Fenrir (manga)
- Fight! Iczer One
- Fighting Beauty Wulong
- Finder: Kyoto Jogakuin Monogatari
- Finland Saga
- The First President of Japan
- Fist of the Blue Sky
- FLCL
- Flowers & Bees
- The Food Diary of Miss Maid
- Fool Night
- The Foolish Angel Dances with the Devil
- Football Nation
- For the Kid I Saw in My Dreams
- Forest of Piano
- Fortune Arterial
- Fortune Favors Lady Nikuko
- Fourteen (manga)
- Fragile (manga)
- Frame Arms Girl
- Franken Fran
- Freaks (manga)
- Free Collars Kingdom
- Freesia (manga)
- Freezing (manga)
- From Kobe
- The Fruit of Evolution
- Fuichin Zàijiàn!
- Fujoshi Rumi
- Fukushū o Koinegau Saikyō Yūsha wa
- Full Dive
- Full Metal Panic!
- Fūma no Kojirō
- Furari
- Furin Shokudō
- Furiten-kun
- Furo Girl!
- Futagashira
- Futari Ecchi
- Futari no Ouchi
- Futari Solo Camp
- Futaribeya: A Room for Two
- Fuuto PI
- G Senjō Heaven's Door
- G-Taste
- GA Geijutsuka Art Design Class
- Gaishū Isshoku!
- Gaki Rock
- Gaku Ou: The Royal Seven Stars
- Gaku: Minna no Yama
- Gakuen Polizi
- Gal Gohan
- Gal-sen
- Galaxy Angel II
- Galaxy Express 999
- A Galaxy Next Door
- Gallery Fake
- Gamera Rebirth
- Ganbare!! Tabuchi-kun!!
- Gangsta (manga)
- Gankutsuou: The Count of Monte Cristo
- Gannibal (manga)
- Gantz
- Gantz: E
- Gantz: G
- The Garden of Words
- Garōden
- Gasaraki
- Gekidol
- Gekiko Kamen
- Genma Wars
- Genshiken
- Geobreeders
- Gereksiz
- Getter Robo Armageddon
- Ghost in the Shell (manga)
- Ghost in the Shell: Arise
- Ghost in the Shell: Stand Alone Complex
- Ghost Slayers Ayashi
- Giant Beasts of Ars
- Giant Killing
- Gift (2005 video game)
- Gigant (manga)
- Giganto Maxia
- Gimmick! (manga)
- Gin to Kin
- Gingitsune
- Girl Friend (manga)
- Girl Friend Beta
- Girl Friends (manga)
- A Girl on the Shore
- Girlish Number
- Girls Beyond the Wasteland
- Girls und Panzer
- Girls' Last Tour
- Gleipnir (manga)
- Go with the Clouds, North by Northwest
- Goblin Slayer
- God Eater (video game)
- The Gods Lie
- Gods' Games We Play
- GoGo Monster
- Gokicha
- Goku Midnight Eye
- Gokudō Meshi
- Gokudō Parasites
- Gokujyo
- Golden Boy (manga)
- Golden Gold
- Golden Kamuy
- Golden Sakura
- The Golden Sheep
- Golgo 13
- Golondrina (manga)
- Gon (manga)
- Gonna be the Twin-Tail!!
- A Good Librarian Like a Good Shepherd
- Goodnight Punpun
- Gorillaman
- Goth (novel)
- Gou-dere Sora Nagihara
- Gourmet Girl Graffiti
- Grand Blue Dreaming
- Grandpa and Grandma Turn Young Again
- Gravuretry
- The Great Snake's Bride
- The Greatest Demon Lord Is Reborn as a Typical Nobody
- Green Blood (manga)
- Grimoire of Zero
- Gringo (manga)
- Ground Control to Psychoelectric Girl
- GTO: Paradise Lost
- Guardians of the Louvre
- Guin Saga
- Gun Frontier
- Gunbured × Sisters
- Gunbuster
- Gunjō (manga)
- Gunjō Senki
- Gunka no Baltzar
- Gunsmith Cats
- Gurazeni
- Gushing over Magical Girls
- Gyo
- H2O: Footprints in the Sand
- .hack//Quantum
- Hada Camera
- Hades Project Zeorymer
- Haganai
- Haguregumo
- Haibaiyōshi Mizuiro
- Hajirau Kimi ga Mitainda
- Hakai (manga)
- Hakuba no Ōji-sama
- Hakubo no Chronicle
- Hakumei and Mikochi
- Hamatora
- Hana & Hina After School
- Hana to Oku-tan
- Hana wa Saku, Shura no Gotoku
- Hanabi-chan Is Often Late
- Hanada Shōnen Shi
- Hanamaru Kindergarten
- Hanamote Katare
- Hanaotoko
- Hanappe Bazooka
- Hanasaku Iroha
- Hanayamata
- Handyman Saitou in Another World
- Hanebado!
- Hantsu × Trash
- Happiness! (video game)
- Happy Lesson
- Happy World!
- Happy! (sports manga)
- Harem Camp!
- Harem Marriage
- Harenchi Gakuen
- Haruka Nogizaka's Secret
- Haruka Seventeen
- Harukana Receive
- Hataraki Man
- Hatena Illusion
- Hatsuinu
- Hauntress
- Haven't You Heard? I'm Sakamoto
- Hayate × Blade
- Hazure Skill
- Healer Girl
- The Healer Who Was Banished From His Party, Is, in Fact, the Strongest
- Heartbroken Angels
- Heat (manga)
- Heat Guy J
- Heaven's Design Team
- Heavenly Delusion
- Heavy Object
- Hei no Naka no Biyōshitsu
- Heibon Punch (manga)
- Hella Chill Monsters
- Hello Harinezumi
- Hello World (film)
- Hells Angels (manga)
- Hellsing
- The Helpful Fox Senko-san
- Hen (manga)

- Hen na Chishiki ni Kuwashii Kanojo Takayukashiki Sōko-san
- Hen na Mono Mikke!
- Hen Semi
- Hengoku no Schwester
- Henshin no News
- Henshū Ō
- The "Hentai" Prince and the Stony Cat
- Heroic Age (Serie TV)
- Hetalia: Axis Powers
- Heterogenia Linguistico
- Hi Score Girl
- Hibi Rock
- Hibiki: Shōsetsuka ni Naru Hōhō
- Hidamari no Ki
- Hidamari Sketch
- Hideout (manga)
- Higanjima
- High School Fleet
- High School Girls
- High School Prodigies Have It Easy Even in Another World
- Highway Star (manga)
- Higurashi When They Cry
- Hikari-Man
- Hikaru in the Light!
- Himawari!
- Himeanole
- Himegasaki Sakurako wa Kyō mo Fubin Kawaii
- Himegoto
- Himizu (manga)
- Himouto! Umaru-chan
- Hinako Note
- Hinamatsuri (manga)
- Hiraeth: The End of the Journey
- Hirayasumi
- Hiroki Endo's Tanpenshu
- Historie
- Hito Hitori Futari
- Hitohira
- Hitsuji no Ki
- Hiwou War Chronicles
- Hōkago Play
- Hokuto Gaiden
- Hokuto no Ken: Ichigo Aji
- Hollow Regalia
- Holmes of Kyoto
- Holy Corpse Rising
- Holy Knight
- Holyland (manga)
- Homunculus (manga)
- HoneyComing
- Horizon in the Middle of Nowhere
- Hortensia Saga
- Hoshi no Furumachi
- Hoshin Engi
- Hoshiuta
- Hoshizora e Kakaru Hashi
- Hot Tails
- Hotman
- Hour of the Zombie
- House of Five Leaves
- How Clumsy you are, Miss Ueno
- How Many Light-Years to Babylon?
- How to Grill Our Love
- How to Look for Something Lost
- Hōzuki Island
- Hōzuki-san Chi no Aneki
- Hozuki's Coolheadedness
- Hula Fulla Dance
- Human Crossing
- Humanity Has Declined
- Hyakka Ryōran
- Hybrid × Heart Magias Academy Ataraxia
- Hyouge Mono
- Hyperdimension Neptunia
- I (manga)
- I Am a Hero
- I Can't Understand What My Husband Is Saying
- I Don't Know Which Is Love
- I Don't Like You at All, Big Brother!!
- I Dream of Mimi
- I Get the Feeling That Nobukuni-san Likes Me
- I Got a Cheat Skill in Another World and Became Unrivaled in the Real World, Too
- I Had That Same Dream Again
- I Have a Crush at Work
- I Kept Pressing the 100-Million Button and Came Out on Top
- I Saved Too Many Girls and Caused the Apocalypse
- I Want to Eat Your Pancreas
- I Want to Hold Aono-kun so Badly I Could Die
- I'll Give It My All... Tomorrow
- I'm a Behemoth, an S-Ranked Monster, but Mistaken for a Cat, I Live as an Elf Girl's Pet
- I'm Giving the Disgraced Noble Lady I Rescued a Crash Course in Naughtiness
- I'm Living with an Otaku NEET Kunoichi?
- I'm Not Meat
- I'm Quitting Heroing
- I'm the Villainess, So I'm Taming the Final Boss
- I've Somehow Gotten Stronger When I Improved My Farm-Related Skills
- Ibitsu
- Icaro (manga)
- Ice Blade
- Ichi the Killer (manga)
- Ichi-F
- Ichigeki Sacchu!! HoiHoi-san
- Id – Invaded
- The Idaten Deities Know Only Peace
- Idol Ace
- Idol Incidents
- The Idolmaster Cinderella Girls
- The Idolmaster Million Live!
- The Idolmaster Shiny Colors
- The Idolmaster
- Idolmaster: Xenoglossia
- If I See You in My Dreams
- If It's for My Daughter, I'd Even Defeat a Demon Lord
- If My Favorite Pop Idol Made It to the Budokan, I Would Die
- Ii Yu da ne!
- Ikebukuro West Gate Park
- Iketeru Futari
- Ikigami: The Ultimate Limit
- Ikki Tousen
- Ikkyū (manga)
- Immortal Hounds
- Imori 201
- Imouto Paradise!
- Imouto Paradise 2
- Imperfect Hero
- In a World Full of Zombies I'm the Only One Who Doesn't Get Attacked
- In Another World with My Smartphone
- In Hand
- In Search of the Lost Future
- In the Land of Leadale
- In This Corner of the World
- Inari, Konkon, Koi Iroha
- Indian Summer (manga)
- Infini-T Force
- Infinite Dendrogram
- Infinite Stratos
- Initial D
- Innocent (manga)
- Inside Mari
- Inside the Tentacle Cave
- The Insipid Prince's Furtive Grab for The Throne
- Insomniacs After School
- Internet Shopping Prince Yoshimi Ida
- Interviews with Monster Girls
- Inu-Neko
- Inubaka
- Inugami (manga)
- Inuyashiki
- Invaders of the Rokujouma!?
- Iono-sama Fanatics
- Ippatsu Kiki Musume
- Irina: The Vampire Cosmonaut
- Iris Zero
- Iron Virgin Jun
- Iryū
- Is It Wrong to Try to Pick Up Girls in a Dungeon?
- Is the Order a Rabbit?
- Isabella Bird in Wonderland
- Isekai Izakaya "Nobu"
- Isekai Samurai
- Isekai Sniper wa Onna Senshi no Mofumofu Pet
- Ishida & Asakura
- Island (video game)
- Island in a Puddle
- The Island of Giant Insects
- Issak
- Isuca
- Itoshi no Irene
- Jagaaan
- Jagan wa Gachirin ni Tobu
- Japan (1992 manga)
- Jarinko Chie
- Jin (manga)
- Jinbē
- Jing: King of Bandits
- Jingi (manga)
- Jinki: Extend
- Jinsei
- Jisatsutō
- JJM: Joshi Judou-bu Monogatari
- JoJo's Bizarre Adventure
- JoJo's Bizarre Adventure: Shining Diamond's Demonic Heartbreak
- The JoJoLands
- JoJolion
- Joker Game
- Jōkyō Monogatari
- Jōkyō Seikatsuroku Ichijō
- Jōō (manga)
- Jormungand (manga)
- Joshi Kausei
- Joshikōsei Joreishi Akane!
- A Journal of My Father

- Jū: Ninpō Makai Tenshō
- Juden Chan
- Judge (manga)
- Judgement Chime
- Judo-bu Monogatari
- Jūhan Shuttai!
- Jumbo Max
- Jumbor Barutronica
- Junji Ito's Cat Diary: Yon & Mu
- Junk: Record of the Last Hero
- Junket Bank
- K (Serie TV)
- K-On!
- Kabe Sa Dōjin Sakka no Nekoyashiki-kun wa Shōnin Yokkyū o Kojiraseteiru
- Kabu no Isaki
- Kabukibu!
- Kosaku Shima
- Kado: The Right Answer
- Kaettekita High School! Kimengumi
- Kagaku na Yatsura
- Kage Kara Mamoru!
- Kageki Shōjo!!
- Kagome Kagome (manga)
- Kaguya-sama: Love Is War
- Kaiji (manga)
- Kaiju Girl Caramelise
- Kaijū-iro no Shima
- Kaishain no Melody
- Kajiba no Baka IQ
- Kakushite! Makina-san!!
- Kamen Rider Spirits
- KamiKatsu
- Kamikaze (manga)
- Kamikaze Explorer!
- Kamisama Dolls
- Kamisama Kazoku
- Kämpfer
- Kamui (1964 manga)
- Kamunagara
- Kamurobamura-e
- Kanamemo
- Kanata-Kakeru
- Kanda Gokura-chō Shokunin-Banashi
- Kanokon
- Kanpai!
- Kantai Collection
- Kappa no Kaikata
- Karasuma Kyoko no Jikenbo
- Kare Baka
- Kasane (manga)
- Katagimodoshi
- The Kawai Complex Guide to Manors and Hostel Behavior
- Kaya-chan wa Kowakunai
- Kazan (manga)
- Kaze Densetsu: Bukkomi no Taku
- Kaze no Daichi
- Kedamame
- Keep Your Hands Off Eizouken!
- Kei no Seishun
- Kemurikusa
- Kenka Shōbai
- Kenkō de Bunkateki na Saitei Gendo no Seikatsu
- The Kept Man of the Princess Knight
- Kerberos & Tachiguishi
- Kerberos Panzer Cop
- Kerberos Saga Rainy Dogs
- Khan: Kusa to Tetsu to Hitsuji
- Kiddy Girl-and
- Kiichi!!
- Kill la Kill
- Kill Me Baby
- Killing Bites
- Kimajime-hime to Bunbōgu-ōji
- Kimi ga Aruji de Shitsuji ga Ore de
- Kimi ga Kemono ni Naru Mae ni
- Kimi wa Midara na Boku no Joō
- KimiKiss
- Kin-iro Mosaic
- The Kindaichi Case Files
- Kine-san no Hitori de Cinema
- King of Thorn
- King of Wolves
- King's Game The Animation
- Kingdom (manga)
- A Kingdom of Quartz
- Kingyo Used Books
- Kinnikuman
- Kino's Journey
- Kinokoinu: Mushroom Pup
- Kirakira (video game)
- Kirara (manga)
- Manga Time Kirara
- Kirin (manga)
- Kisei Jūi Suzune
- Kiss and White Lily for My Dearest Girl
- Kiss the Scars of the Girls
- Kisses, Sighs, and Cherry Blossom Pink
- Kiss×sis
- Kita e
- Kiznaiver
- The Knife and the Sword
- Knight's & Magic
- Knights of Sidonia
- Kō Iu no ga Ii
- Kobato
- Kodoku no Gourmet
- Kodomo no Jikan
- Kodomo no Kodomo
- "Kodomo o Koroshite Kudasai" to Iu Oya-tachi
- Koe de Oshigoto!
- Kōgyō Aika Volley Boys
- Koi Kaze
- Koi no Tsuki
- Koihime Musō
- Koimoku
- Kokkoku
- Koko wa Ima kara Rinri Desu
- Kokoro Connect
- Komatta Jii-san
- Komori-san Can't Decline
- Kon Kon Kokon
- Kono Aozora ni Yakusoku o
- Kono Koi wa Tsumi nano ka!?
- Konohana Kitan
- KonoSuba: An Explosion on This Wonderful World!
- Kotaro Lives Alone
- Kotoura-san
- Kōtsugō Semi-Friend
- Kounodori: Dr. Stork
- Kowloon Generic Romance
- Kū Neru Futari Sumu Futari
- Kūbo Ibuki
- Kubo Won't Let Me Be Invisible
- Kud Wafter
- Kujibiki Unbalance (2006 series)
- Kujō no Taizai
- Kuma Kuma Kuma Bear
- Kuma Miko: Girl Meets Bear
- Kurau Phantom Memory
- Kuro (manga)
- Kurogane (manga)
- Kurosagi (manga)
- The Kurosagi Corpse Delivery Service
- Kurozuka (novel)
- Kūya Shōnin ga Ita
- Kyō no Asuka Show
- Kyō no Go no Ni
- Kyō no Yuiko-san
- Kyōgaku Kōkou no Genjitsu
- Kyousougiga
- La La La (manga)
- Ladies versus Butlers!
- Lady Snowblood (manga)
- Lagrange: The Flower of Rin-ne
- Laid-Back Camp
- Lament of the Lamb
- Lamune
- Land (manga)
- Land of the Lustrous
- Last Exile
- Last Inning
- Last Round Arthurs
- Last Samurai Standing
- The Last Uniform
- The Laughing Salesman
- Le Portrait de Petit Cossette
- Legal Drug
- The Legend of Dororo and Hyakkimaru
- The Legend of Mother Sarah
- Legend of the Galactic Heroes
- The Legend of the Strongest, Kurosawa!
- Legends of the Dark King
- Let This Grieving Soul Retire!
- Let's Go Karaoke!
- Level 1 Demon Lord and One Room Hero
- Levius (manga)
- Liaison: Kodomo no Kokoro Shinryōjo
- Liar Game
- Liar, Liar (novel series)
- Liberty Liberty!
- Libidors
- Life (manga)
- Life Is Dead
- Like Life
- Linebarrels of Iron
- Listen to Me, Girls. I Am Your Father!
- Little Busters!
- Little Fluffy Gigolo Pelu
- Little Forest
- Little Miss P
- Little Witch Academia
- Living With My Brother's Wife
- Locke the Superman
- Locodol
- Lone Wolf and Cub
- Lonely Castle in the Mirror
- Longing for Home
- Lord (manga)
- Lord Marksman and Vanadis
- Lotta Rain
- Lotte no Omocha!
- Love All Play (novel series)
- Love Bullet
- Love Flops
- Love in Hell
- Love Is Like a Cocktail
- Love Junkies
- Love Lab

- Love Live! Nijigasaki High School Idol Club
- Love Live! School Idol Project
- Love Live! Sunshine!!
- Love Me for Who I Am
- Love Roma
- Love, Election and Chocolate
- Lovely Muco
- LovePlus
- Lucifer and the Biscuit Hammer
- Lupin III (manga)
- Lupin III: World's Most Wanted
- Lycanthrope Leo
- Lycoris Recoil
- Machimaho
- Mad Bull 34
- Made in Abyss
- Made in Heaven (manga)
- Madoromi Barmaid
- Maesetsu!
- Maestro (manga)
- Magia Record
- Magic of Stella
- Magic Woman M
- Magical Buffs: The Support Caster is Stronger Than He Realized!
- Magical Explorer
- Magical Girl Lyrical Nanoha (series)
- Magical Girl Lyrical Nanoha ViVid
- Magical Girl Raising Project
- Magical Girl Spec-Ops Asuka
- Magical Meow Meow Taruto
- The Magical Revolution of the Reincarnated Princess and the Genius Young Lady
- Magical Sempai
- Magical Shopping Arcade Abenobashi
- Magical Somera-chan
- Magician's Academy
- Magikano
- Magudala de Nemure
- Magus of the Library
- Mahjong Hishō-den: Naki no Ryū
- Mahoromatic
- Mai-chan's Daily Life
- Maico 2010
- Maid Deka
- Maison Ikkoku
- Majestic Prince (franchise)
- Maji de Watashi ni Koi Shinasai!
- Maji Suki: Marginal Skip
- Majokko Tsukune-chan
- Maka-Maka (manga)
- Maken X
- Malevolent Spirits: Mononogatari
- A Man Called Pirate
- Management of a Novice Alchemist
- Manaria Friends
- Manchuria Opium Squad
- Manhole (manga)
- Manten no Hoshi to Aoi Sora
- The Many Sides of Voice Actor Radio
- Manyu Scroll
- March Comes In like a Lion
- March Story
- Maria Holic
- Maria the Virgin Witch
- Marriage Royale
- Mashin Hero Wataru
- Mashiroiro Symphony
- Master Keaton
- Master of Martial Hearts
- Material Puzzle
- Math Girls
- Mayo Chiki!
- Mayonaka Punch
- Mazinger Angels
- Mazinger Edition Z: The Impact!
- MazinSaga
- Me and the Devil Blues (manga)
- Medalist (manga)
- Megami no Sprinter
- Megumi (manga)
- Mekuri Mekuru
- Melty Blood
- Menacing Dog's
- Message to Adolf
- MF Ghost
- Mibu Gishiden
- Midori no Makibaō
- Mieruko-chan
- Migi & Dali
- Mikazuki ga Waratteru
- Mikazuki no Dragon
- Mill (manga)
- Million Arthur
- Million Yen Women
- Minami no Teiō
- Minami-ke
- Minamoto-kun Monogatari
- Minna Agechau
- Minna Atsumare! Falcom Gakuen
- Minori Scramble!
- Miritari!
- Misaki, Number 1!!
- Misoji Meshi
- Miss Caretaker of Sunohara-sou
- Miss Hokusai
- Miss Kobayashi's Dragon Maid
- Miss Monochrome
- Misshitsu
- Missing (novel series)
- Mister Ajikko
- Mitarai – Tantei Mitarai Kiyoshi no Jiken Kiroku
- Mitsuami no Kami-sama
- Miyamoto kara Kimi e
- Miyuki-chan in Wonderland
- Mizuno and Chayama
- MM!
- Mnemosyne (Serie TV)
- Mobile Suit Gundam Thunderbolt
- Mobile Suit Gundam Unicorn
- Mobile Suit Gundam: Twilight AXIS
- Moeyo Ken (manga)
- Mogura no Uta
- Mokke
- Momokuri
- The Monkey King (manga)
- Monkey Peak
- Mono (manga)
- Monologue Woven For You
- Mononoke (Serie TV)
- Monster (manga)
- Monster Girl Doctor
- Monster Musume
- Monthly in the Garden with My Landlord
- The Moon on a Rainy Night
- Moonlight Mile (manga)
- More Than a Married Couple, But Not Lovers
- Mori no Asagao
- Morita-san wa Mukuchi
- Mōryō no Hako
- Mōryō no Yurikago
- Moshi Moshi, Terumi Desu
- Moshidora
- Moteki
- Motoyome
- Mouse (manga)
- Moyasimon: Tales of Agriculture
- Mr. Tonegawa
- Ms. Koizumi Loves Ramen Noodles
- Ms. Vampire Who Lives in My Neighborhood
- Mudazumo Naki Kaikaku
- Mujina Into the Deep
- Mujirushi: The Sign of Dreams
- Mukuware Nakatta Murabito A, Kizoku ni Hirowarete Dekiai Sareru Ue ni
- Multiple Personality Detective Psycho
- Munto
- Murciélago (manga)
- Murder Princess
- Musashino-sen no Shimai
- Mushinuyun
- Mushishi
- Mushoku Tensei
- Musume no Iede
- MW (manga)
- My Awkward Senpai
- My Boy (manga)
- My Brother's Husband
- My Dear Detective: Mitsuko's Case Files
- My Dear Marie
- My Dearest Self with Malice Aforethought
- My Dress-Up Darling
- My Girlfriend Is Shobitch
- My Home Hero
- My Journey to Her
- My Lovey-Dovey Wife Is a Stone Cold Killer
- My Name Is Shingo
- My Neighbor Seki
- My Oh My, Atami-kun
- My One-Hit Kill Sister
- My Roomie Is a Dino
- My Tiny Senpai
- My Wife Has No Emotion
- My Youth Romantic Comedy Is Wrong, as I Expected
- Myself; Yourself
- Mysterious Disappearances
- Mysterious Girlfriend X
- Najica Blitz Tactics
- Naka no Hito nado Inai! Tokyo Hero Project
- Nakaimo – My Sister Is Among Them!
- Nana & Kaoru
- Nana Maru San Batsu
- Nanako SOS
- Nanatsuiro Drops
- Naniwa Kin'yūdō
- Nanohana (manga)
- Narcissu
- Nasu (manga)
- Natsu no Kumo
- Natsuiro Kiseki
- Natsuko no Sake
- Natsume Arata no Kekkon
- Needless
- Neko ni Tensei Shita Oji-san
- Neko no Otera no Chion-san
- Neko Rahmen
- Nekopara

- Nemuri Kyōshirō
- Neon Genesis Evangelion (manga)
- NeuN (manga)
- New Game!
- The New Gate (novel series)
- New Life+: Young Again in Another World
- New Lone Wolf and Cub
- Nickelodeon (manga)
- Nigatsu no Shōsha
- Night Head 2041
- Night Wizard!
- Nijigahara Holograph
- Nijitte Monogatari
- Nijū Mensō no Musume
- Niko Tama
- Nineteen 19
- Ningen Karimenchū
- Ningyohime no Gomen ne Gohan
- Ninja Girl & Samurai Master
- Ninja Nonsense
- Ninja Slayer
- Ninja vs. Gokudo
- Ninku
- No Game No Life
- No Guns Life
- No Longer Allowed in Another World
- No Longer Human (Ito manga)
- No-Rin
- No. 5 (manga)
- A Nobody's Way Up to an Exploration Hero
- Nobunaga o Koroshita Otoko
- Nobunaga Teacher's Young Bride
- NOiSE
- Noise (2017 manga)
- Non Non Biyori
- Nonchan Noriben
- Nora to Zassō
- Nora, Princess, and Stray Cat
- Noramimi
- North Wind (video game)
- Not Simple
- Notari Matsutarō
- Noucome
- Now That We Draw
- Nozoki Ana
- Nozomi Witches
- Nukitashi
- Nura: Rise of the Yokai Clan
- Nurse Hitomi's Monster Infirmary
- Nurse Witch Komugi
- Nyanko Days
- Nyaruko: Crawling with Love
- Nyx no Lantern
- Obatarian
- Occultic;Nine
- Oda Cinnamon Nobunaga
- Odd Taxi
- Ode to Kirihito
- Odekake Kozame
- Ōdō no Inu
- Ogami-san Can't Keep It In
- Ogenki Clinic
- Ogre Slayer
- Oh My Goddess!
- Oh! Edo Rocket
- Ohikkoshi
- Ohime-sama Navigation
- Oi! Ryoma
- Oishinbo
- Ōjōgiwa no Imi o Shire!
- Okama Report
- Okami-san
- Okitsura
- Oku-sama wa Joshi Kōsei
- Oku-san
- OL Shinkaron
- Old Boy (manga)
- Olympia Kyklos
- Omae wa Mada Gunma o Shiranai
- Onaji Tsuki o Miteiru
- One Outs
- One-pound Gospel
- One-Punch Man
- One: Kagayaku Kisetsu e
- Oneechan ga Kita
- OniAi
- Onihei Hankachō
- Onihime VS
- Oninagi
- Onmyōji (novel series)
- Onna Michi
- Onna no Ana
- Ooya-san wa Shishunki!
- Opus (manga)
- Orange (manga)
- Orange Pocket
- Orb: On the Movements of the Earth
- Ore, Tsushima
- Oreimo
- Oreshura
- Oretachi ni Asu wa Naissu
- Origin (manga)
- Oruchuban Ebichu
- Ōsama-tachi no Viking
- Osamake
- Oshi no Ko
- Osu! Karate Club
- Otakus in Love
- Ōten no Mon
- The Other Side of Secret
- Otogi Matsuri: Dark Offering
- Otome wa Boku ni Koishiteru
- Otome Yōkai Zakuro
- Our Colors
- Our Dreams at Dusk
- Our Last Crusade or the Rise of a New World
- Ouroboros (manga)
- Out (manga)
- Outbreak Company
- Outlaw Star
- Over Drive Girl 1/6
- Over Rev!
- Overlord (novel series)
- Overman King Gainer
- Oyasumi Karasu, Mata Kite ne
- Pan de Peace!
- Pandora in the Crimson Shell: Ghost Urn
- Panty & Stocking with Garterbelt
- Papa and Daddy's Home Cooking
- Paprika (novel)
- Para Para Days
- Paradise of Innocence
- Parallel Paradise
- Parallel World Pharmacy
- Parasyte
- Pastel Memories
- Path of the Assassin
- Peace@Pieces
- Peach Boy Riverside
- Peach Milk Crown
- Peacock King
- Peepo Choo
- Peleliu: Guernica of Paradise
- Penguin Highway
- Penguindrum
- Peridot (manga)
- Period (manga)
- Persona 3
- Persona 4
- Pet (manga)
- The Pet Girl of Sakurasou
- Peter Grill and the Philosopher's Time
- Phantom of Inferno
- Phantom Tales of the Night
- Phobia (manga)
- Photo Kano
- Pilgrim Jäger
- Pineapple Army
- Ping Pong (manga)
- The Ping Pong Club
- A Place Further than the Universe
- The Place Promised in Our Early Days
- Place to Place
- Planet With
- Planetarian: The Reverie of a Little Planet
- Planetes
- Plastic Little
- Plastic Memories
- Platanus no Mi
- Playing Death Games to Put Food on the Table
- Please Go Home, Miss Akutsu!
- Please Tell Me! Galko-chan
- PLINIVS
- Plus-Sized Elf
- Pluto: Urasawa x Tezuka
- Poco's Udon World
- Pokémon Pocket Monsters
- Police in a Pod
- Pon no Michi
- Ponkotsu Ponko
- Pop Team Epic
- Popotan
- Potemayo
- Power Office Girls
- Poyopoyo Kansatsu Nikki
- Prima Doll
- Prince of Stride
- Princess Lover!
- Princess Maison
- Princess Principal
- Prism Ark
- Prison School
- Problem Children Are Coming from Another World, Aren't They?
- Prophecy (manga)
- Psychic Academy
- Psychic School Wars
- Psychometrer Eiji
- Puchimas! Petit Idolmaster
- Puella Magi Madoka Magica
- Puella Magi Madoka Magica (film series)
- Pugyuru
- Punch Line
- The Push Man and Other Stories
- Q-Ko-chan
- Quality Assurance in Another World
- Queen's Blade
- Queen's Blade Rebellion
- The Quest for the Missing Girl
- Qwan
- The Qwaser of Stigmata
- Radiation House

- RahXephon
- Raiden-18
- Rainbow: Nisha Rokubō no Shichinin
- Rakka Ryūsui
- Rakuen Noise
- Rakujitsu no Pathos
- Ran and the Gray World
- The Rapeman
- Rascal Does Not Dream
- Raw Hero
- Re Cervin
- Re-Kan!
- Re:Creators
- Re:Monster
- Re:Zero
- Read or Die
- Read or Dream
- Real (manga)
- Real Drive
- Really? Really!
- Rebuild World
- Rec (manga)
- Record of Grancrest War
- Record of Ragnarok
- Recorder and Randsell
- Red Colored Elegy
- Red Garden
- Red Prowling Devil
- Redo of Healer
- Reibaishi Izuna
- Reincarnated as a Sword
- Reincarnated as the Daughter of the Legendary Hero and the Queen of Spirits
- Reinōryokusha Odagiri Kyōko no Uso
- Reiwa no Dara-san
- Release the Spyce
- ReLIFE
- Remina
- Remote (manga)
- Renai Daikō
- Rental Magica
- Restaurant to Another World
- Reverse Edge: Ōkawabata Tanteisha
- Reversible!
- Revue Starlight
- Rewrite (video game)
- Riddle Story of Devil
- Rideback (manga)
- Rieux o Machinagara
- Rifle Is Beautiful
- Riki-Oh
- Rikudō
- Ring ni Kakero
- Ripe for the Picking
- The Rising of the Shield Hero
- Rising Sun (manga)
- Ro-Kyu-Bu!
- Robō no Fujii
- Robo Sapiens
- Robot: Super Color Comic
- Robotics;Notes
- Rock wa Lady no Tashinamideshite
- Rokuhōdō Yotsuiro Biyori
- Roll Over and Die
- Room Camp
- Rooming with a Gamer Gal
- Rooster Fighter
- Root After and Another
- RoOT/Route of Odd Taxi
- Rose Guns Days
- Rose Hip Rose
- Rozen Maiden
- RPG Real Estate
- Rumble Garanndoll
- Rumic Theater
- Run on Your New Legs
- Run with the Wind
- Ruri no Hōseki
- RWBY
- Ryōma ga Yuku
- The Ryuo's Work Is Never Done!
- S.S. Astro
- Sabishii no wa Anta dake ja Nai
- Sabu to Ichi Torimono Hikae
- Sachi's Monstrous Appetite
- The Sacred Blacksmith
- Sadamitsu the Destroyer
- Saekano
- The Saga of Tanya the Evil
- Saigo no Yūransen
- Saikano
- Sailor Ace
- Sailor Zombie
- Saint Seiya: Episode.G
- Saint Seiya: Meiō Iden – Dark Wing
- Saint Seiya: Saintia Shō
- Saint Young Men
- Saki (manga)
- Sakigake!! Otokojuku
- Sakuna: Of Rice and Ruin
- Sakura Diaries
- Sakura Maimai
- Sakura Sakura (video game)
- Sakura Trick
- Sakura Wars (2019 video game)
- Sakuran
- A Salad Bowl of Eccentrics
- Salad Days (manga)
- Salary Man Kintaro
- Saltiness (manga)
- Samurai Executioner
- Samurai Gun
- Samurai Legend
- Sanctuary (manga)
- Sands of Destruction
- Santiago: Rebellion Shimabara
- Sanzennenme no Kamitaiō
- Sanzoku Diary
- Saotome Senshu, Hitakakusu
- Saru (manga)
- Saru Lock
- Satanophany
- Satoko and Nada
- Satsuma Gishiden
- Saturn Apartments
- Saturn Return (manga)
- Say Hello to Black Jack
- Sayonara, Tama-chan
- Sazanami Cherry
- School-Live!
- Scorching Ping Pong Girls
- Screw Style
- Scum's Wish
- See Me After Class
- Seeing Blue
- Sekirei
- Semai Sekai no Identity
- Sengoku (manga)
- Sennen Kitsune
- Senran Kagura
- Sensei's Pious Lie
- Sentenced to Be a Hero
- Seraphim 266613336Wings
- Servant × Service
- Setsuyaku Rock
- Seven Mortal Sins
- Seven Shakespeares
- The Severing Crime Edge
- Sex (manga)
- Sex Nanka Kyōminai
- Sexy Voice and Robo
- Shadow Skill
- Shadow Star
- Shadows House
- Shakotan Boogie
- Shakugan no Shana
- Shaman King: Flowers
- Shaman King: Zero
- Shamo (manga)
- Sharaku (manga)
- She and Her Cat
- She Professed Herself Pupil of the Wise Man
- Sheeply Horned Witch Romi
- Shiawase no Jikan
- Shichigatsu no Hone
- Shigurui
- Shikizakura
- Shima-san
- Shimazaki in the Land of Peace
- Shimeji Simulation
- Shin Shinchō Kōki
- Shindō (manga)
- Shine Post
- Shingun no Cadet
- Shinjuku Swan
- Shinkurō, Hashiru!
- Shin'ya Shokudō
- Shion no Ō
- Shiori Experience
- Shiori's Diary
- Ship of Theseus (manga)
- Shirley (manga)
- The Shiunji Family Children
- Shiyakusho
- Shizukanaru Don – Yakuza Side Story
- Shōjiki Fudōsan
- Shōjo Fight
- Shōjo Sect
- Shonan Bakusozoku
- Shōnen Ashibe
- Shōnen Note
- Shōnen Onmyōji
- Shōta no Sushi
- Shoulder-a-Coffin Kuro
- Show by Rock!!
- Shōwa Tennō Monogatari
- Showa: A History of Japan
- Shrine of the Morning Mist
- Shū ni Ichido Classmate o Kau Hanashi
- Shuffle!
- Shukufuku no Campanella
- Shut Hell
- Sickness Unto Death (manga)
- A Side Character's Love Story
- Sidooh
- The Silent Service
- Silver Nina
- Sing a Bit of Harmony
- Sing a Bit of Harmony (manga)
- Sing "Yesterday" for Me
- A Sister's All You Need
- SK8 the Infinity
- Skip and Loafer
- Sky Girls
- Sky Hawk (manga)
- Sky Wizards Academy

- Skyhigh (manga)
- Slayers
- Slow Loop
- Slow Motion o Mōichido
- Slow Start (manga)
- Small Nozomi and Big Yume
- Smoking Behind the Supermarket with You
- Smoking Gun – Minkan Kasōken Chōsa'in Nagareda Midori
- Smuggler (manga)
- Snack Basue
- Sneeze: Naoki Urasawa Story Collection
- Snow (2003 video game)
- Snowball Earth (manga)
- So I'm a Spider, So What?
- Soil (manga)
- Solanin
- Somali and the Forest Spirit
- Sono 'Okodawari', Ore ni mo Kure yo!
- Sora no Manimani
- Sora o Tobu, Mittsu no Hōhō.
- Sorcerous Stabber Orphen
- Sorry for My Familiar
- Sōsei no Taiga
- Sōten Kōro
- Soul Flower Train
- Space Battleship Tiramisu
- Space Brothers (manga)
- Space Dandy
- Space Family Carlvinson
- Space Patrol Luluco
- Space Pirate Captain Harlock
- Spacewalking with You
- Sparrow's Hotel
- Spice and Wolf
- Spirit Circle
- A Spirit of the Sun
- Spirit of Wonder
- Spirits & Cat Ears
- Spring Breeze Snegurochka
- Sprite (manga)
- Spy Classroom
- SS (manga)
- SSSS.Gridman
- Stand Up Start
- Star Driver
- Stardust Telepath
- Stargazing Dog
- Starving Anonymous
- Steam Detectives
- Steel Ball Run
- Steel of the Celestial Shadows
- Steins;Gate
- Steins;Gate (manga)
- Steins;Gate 0
- Stella Women's Academy, High School Division Class C3
- Stellar Theater
- Stone (manga)
- Strain (manga)
- The Strange Tale of Panorama Island
- Strawberry Panic!
- Strike or Gutter
- Strike Witches
- The Strongest Magician in the Demon Lord's Army Was a Human
- Subete ga F ni Naru
- Sugar Apple Fairy Tale
- Suiiki
- Sukimasuki
- Summer (video game)
- Summer Ghost
- The Summer Hikaru Died
- The Summit of the Gods
- Summoned to Another World... Again?
- Sumomomo, Momomo
- Sun-Ken Rock
- Sundome
- Sundome!! Milky Way
- Sunny (manga)
- Sunset on Third Street
- Super Ball Girls
- Super Doctor K
- Super Robot Wars Original Generation: The Inspector
- Super Taboo
- Supinamarada!
- Suspicion (manga)
- Suzuki Sensei
- Suzunone Seven!
- Swallowing the Earth
- Sweat and Soap
- Sweet Poolside
- Sweet Reincarnation
- Sweet Spot (manga)
- Sweetness and Lightning
- Sword Art Online
- Sword Art Online Alternative: Gun Gale Online
- Sword Gai
- The Sword of Shibito
- Sword of the Demon Hunter: Kijin Gentōshō
- Taberu Dake
- Taboo Tattoo
- Tadano Kōgyō Kōkō no Nichijō
- Tadokoro-san
- A Tail's Tale
- Taimashin
- Taishō Baseball Girls
- Takanashi-san
- Takane no Hana
- Takemitsuzamurai
- Takt Op
- Tales of Wedding Rings
- Tama and Friends
- Tamayomi
- Tanabata no Kuni
- Tantei Opera Milky Holmes
- Tasogare Memorandum
- Tasūketsu: Fate of the Majority
- Tatakau Shisho
- Tawawa on Monday
- Tayutama: Kiss on my Deity
- Tears to Tiara
- Teito Kage Monogatari
- Tekken Comic
- Tekkonkinkreet
- Telepathic Wanderers
- Ten (manga)
- Tengen Hero Wars
- Tengu no Daidokoro
- Tenjho Tenge
- Tenjiku Neppūroku
- Tenkaichi: Nihon Saikyō Bugeisha Ketteisen
- Tenohira ni Ai o!
- TenPuru
- Tensai Yanagisawa Kyōju no Seikatsu
- Tenshin Ranman: Lucky or Unlucky!?
- Teogonia
- Teppu
- Terra Formars
- Tesagure! Bukatsu-mono
- The Testament of Sister New Devil
- Tetragrammaton Labyrinth
- Tetsuko no Tabi
- That Time I Got Reincarnated as a Slime
- That's My Atypical Girl
- There's a Demon Lord on the Floor
- There's No Freaking Way I'll be Your Lover! Unless...
- There's No Way a Side Character Like Me Could Be Popular, Right?
- Thermae Romae
- The Thief Akikazu Inoue
- This Art Club Has a Problem!
- This Monster Wants to Eat Me
- This Ugly yet Beautiful World
- Though You May Burn to Ash
- The Thousand Musketeers
- Three Exorcism Siblings
- Three Leaves, Three Colors
- Thunderbolt Fantasy
- Thus Spoke Rohan Kishibe
- +Tic Elder Sister
- Tick! Tack!
- Tiger & Bunny
- To Heart 2
- Today's Menu for the Emiya Family
- Tōhai
- Tohyo Game: One Black Ballot to You
- Tōka Gettan
- Tokko (manga)
- Tokkō Jimuin Minowa
- Tokusatsu Gagaga
- Tokyo Alien Bros.
- Tokyo Daigaku Monogatari
- Tokyo Duel
- Tokyo Ghoul
- Tokyo Love Story
- Tokyo Red Hood
- Tokyo These Days
- Tokyo Tribe
- Tokyo Tribes
- Tokyo Yamimushi
- Tomehane! Suzuri Kōkō Shodōbu
- Tomo-chan Is a Girl!
- Tomodachi × Monster
- Tonari no Kashiwagi-san
- Tonari no Yōkai-san
- Tono to Issho
- Toppu GP
- Tori Koro
- Toritsu Mizusho!
- The Torture Club
- Torture Princess: Fremd Torturchen
- Tough (manga)
- Touhou Project
- The Tower of Druaga (Serie TV)
- Town Doctor Jumbo!!
- Town of Evening Calm, Country of Cherry Blossoms
- Toxic Daughter: Chi-chan
- Train to the End of the World
- Translucent (manga)
- Trapezium (novel)
- The Tree of Death: Yomotsuhegui
- Trigun
- Trigun Maximum
- Trillion Game
- A Tropical Fish Yearns for Snow
- Trouble Chocolate
- True Tears
- Trump (series)

- Tsubaki to Tsumihoroboshi no Door
- Tsugumi Project
- Tsugumomo
- Tsuki wa Higashi ni Hi wa Nishi ni
- Tsukidate no Satsujin
- Tsukiji Uogashi Sandaime
- Tsukuyomi: Moon Phase
- TsumaSho
- Tsuri Chichi Nagisa
- Tsuribaka Nisshi
- Tsuwamonogatari
- Tsuyokiss
- The Tunnel to Summer, the Exit of Goodbyes
- Twin Spica
- Twinkle Crusaders
- Two Car
- The Two of Them Are Pretty Much Like This
- Übel Blatt
- Uchi no Maid ga Uzasugiru!
- Ultra Heaven
- Ultraman (manga)
- Ulysses: Jeanne d'Arc and the Alchemist Knight
- Uma Musume Pretty Derby
- Umi Monogatari
- Umineko When They Cry
- Umizaru
- Unbreakable Machine-Doll
- Uncle from Another World
- Under Ninja
- Undercurrent (manga)
- Unlimited Fafnir
- Unmet: Aru Nōgekai no Nikki
- Unsung Cinderella
- Until Death Do Us Part (manga)
- Upotte!!
- Urara Meirocho
- Urotsukidōji
- Usagi-chan de Cue!!
- Ushiharu
- Ushijima the Loan Shark
- Usogui
- Usotsuki Paradox
- Uta Kata
- Utawarerumono
- Utsubora
- Utsurun Desu
- Uzumaki
- Vagabond (manga)
- Valhallian the Black Iron
- The Valiant Must Fall
- Valis (video game series)
- Valkyrie Complex
- Valkyrie Drive
- Vamos Lá!
- Vampeerz
- Vampire Master Dark Crimson
- Vampire Princess Miyu
- Vatican Miracle Examiner
- Velvet Kiss
- Velveteen & Mandala
- Vendémiaire no Tsubasa
- Versailles of the Dead
- The Vexations of a Shut-In Vampire Princess
- Vinland Saga (manga)
- The Violence Action
- Violence Jack
- Vividred Operation
- Vivre Yōsai-ten
- Vlad Drăculea (manga)
- Voices of a Distant Star
- Voyeur (manga)
- The Voynich Hotel
- VTuber Legend
- Wakaba Girl
- Wakakozake
- The Walking Man (manga)
- Walkure Romanze
- Wandance
- Wandering Island
- Wandering Son
- Wangan Midnight
- Wanitokagegisu
- The War of Greedy Witches
- Warlords of Sigrdrifa
- Warriors of Tao
- Wash It All Away (manga)
- Wasteful Days of High School Girls
- Watari-kun's ****** Is About to Collapse
- Wataridori to Katatsumuri
- Watashi no Ecchina Rirekisho Mite Kudasai
- Watashi no Hatsukoi wa Hazukashisugite Dare ni mo Ienai
- Watashi no Musuko ga Isekai Tensei Shitappoi Full Ver.
- Watashi no Uchū
- Watching Fuckin' TV All Time Makes a Fool
- Wave, Listen to Me!
- The Way of the Househusband
- We Started a Threesome!
- We're New at This
- Weather Woman
- The Weathering Continent
- Weed (manga)
- Weiß Survive
- Welcome to Ghost Mansion
- Welcome to Succubus High!
- Welcome to Wakaba-Soh
- What a Wonderful World!
- What Did You Eat Yesterday?
- What's Michael?
- When a Cat Faces West
- When Marriages Fracture
- When Supernatural Battles Became Commonplace
- Whispered Words
- The White Mage Doesn't Want to Raise the Hero's Level
- Who Wants to Marry a Billionaire?
- Why Does Nobody Remember Me in This World?
- Why the Hell Are You Here, Teacher!?
- Wicked Trapper
- Wilderness (manga)
- Winners Circle e Yōkoso
- Wise Man's Grandchild
- A Wish of my Sister
- The Witch and the Beast
- Witch Hat Atelier
- Witch Hat Atelier Kitchen
- Witchcraft Works
- Witches (manga)
- Witches Are In Their Prime In Their Three-Hundreds
- The Witches of Adamas
- The Witches' Marriage
- With You and the Rain
- WIXOSS
- Wolf Guy
- Wolf's Rain
- Wolfsmund
- Wombs (manga)
- Wonder Cat Kyuu-chan
- Wonderland (manga)
- Working!!
- World Break: Aria of Curse for a Holy Swordsman
- World Conquest Zvezda Plot
- World Dai Star
- World Embryo
- The World Is Mine (manga)
- World's End Harem: Fantasia
- The World's Finest Assassin Gets Reincarnated in Another World as an Aristocrat
- WorldEnd
- Wounded Man
- The Wrong Way to Use Healing Magic
- Xenon (manga)
- XxxHolic
- Ya Boy Kongming!
- The Yagyu Ninja Scrolls
- Yakushiji Ryōko no Kaiki Jikenbo
- Yakuza Fiancé
- Yakuza Girl – Blade Shikake no Hanayome
- Yakuza Reincarnation
- The Yakuza's Guide to Babysitting
- Yama Onna Kabe Onna
- Yami to Bōshi to Hon no Tabibito
- Yami-ma no Mamiya
- Yandere Dark Elf: She Chased Me All the Way From Another World!
- Yani Neko
- Yano-kun no Futsū no Hibi
- Yasuke (Serie TV)
- Yatagarasu (novel series)
- Yawara!
- Yoake Mae yori Ruriiro na
- Yoake no Ryodan
- Yohane the Parhelion: Sunshine in the Mirror
- Yoiko
- Yokai Girls
- Yokohama Kaidashi Kikou
- Yomawari Neko
- Yomawari Sensei
- Yorukumo
- Yosuga no Sora
- Yotsunoha
- You're Being Summoned, Azazel
- You're Under Arrest (manga)
- Young Black Jack
- Young Gun Carnaval
- Young Ladies Don't Play Fighting Games
- Young Miss Holmes
- Your Diary (video game)
- Your Forma
- Your Name (novel)
- YU-NO: A Girl Who Chants Love at the Bound of this World
- Yubisaki Milk Tea
- Yūgai Toshi
- Yugo (manga)
- Yuizaki-san wa Nageru!
- Yuki ni Tsubasa
- Yuki Yuna Is a Hero
- Yukibana no Tora
- Yume Nikki
- Yume no Kayoiji
- Yume Tsukai
- Yuri Espoir

- Yuria 100 Shiki
- Yurikuma Arashi
- Yūsha Party o Tsuihō Sareta Shiro Madōshi, S-Rank Bōkensha ni Hirowareru
- Yuyushiki
- Yūzora no Cruyffism
- Z: Zed
- Zange Meshi
- Zankyō (manga)
- Zatsu Tabi: That's Journey
- Zeikin de Katta Hon
- Zetman
- Zipang (manga)
- Zom 100: Bucket List of the Dead
- Zombie Hunter
- Zombie Land Saga
- Zomia (manga)
- A Zoo in Winter

Josei

Josei manga (女性漫画, "cómics de mujeres") también conocido como cómics de mujeres (レディースコミック) y su abreviatura redikomi (レディコミ, "lady-comi"), es una categoría que surgió en los años 1980. En sentido estricto, josei se refiere al manga comercializado para una audiencia de mujeres adultas, en contraste con el manga shōjo, que se comercializa para una audiencia de niñas y mujeres adultas jóvenes. En la práctica, la distinción entre shōjo y josei es a menudo tenue; Si bien las dos eran inicialmente categorías divergentes, muchas obras de manga exhiben rasgos narrativos y estilísticos asociados tanto con el manga shōjo como con el josei. Esta distinción se complica aún más con una tercera categoría editorial de manga, las señoritas (ヤングレディース), que surgió a fines de la década de 1980 como una categoría intermedia entre el shōjo y el josei.

El manga josei se publica tradicionalmente en revistas de manga especializadas que a menudo se especializan en un subgénero específico, típicamente drama, romance o pornografía. Mientras que los dramas josei son, en la mayoría de los casos, historias realistas sobre las vidas de mujeres comunes, los manga josei románticos son típicamente melodramas influenciados por telenovelas, mientras que los manga josei pornográficos comparten muchos rasgos comunes con los manga pornográficos una audiencia masculina heterosexual. El surgimiento del manga para un público femenino adulto como categoría en la década de 1980 fue precedido por el auge del gekiga en las décadas de 1950 y 1960, que buscaba utilizar el manga para contar historias serias y fundamentadas dirigidas a audiencias adultas, y por el desarrollo de más Manga shōjo narrativamente complejo de artistas asociados con el Grupo Año 24 en la década de 1970. La categoría se estigmatizó a fines de la década de 1980 cuando se asoció con el manga pornográfico, aunque ganó mayor legitimidad artística en la década de 1990 cuando se desplazó hacia temas sociales. El manga Josei ha sido adaptado regularmente al anime desde la década del 2000.

Cómics para mujeres (レディースコミック) es el primer término utilizado para describir esta categoría de manga. Es una construcción wasei-eigo donde "mujeres" se entiende como sinónimo de "mujeres", lo que indica la audiencia enfocada en adultos. El término desarrolló una connotación negativa en la década de 1990, ya que llegó a asociarse con manga pornográfico y de baja calidad, aunque esta connotación disminuyó en la década de 2000. Una abreviatura de cómics para mujeres es redikomi (レディコミ, "comi-para-mujeres"), y en Japón, esta abreviatura es el término más comúnmente utilizado para esta categoría de manga.

Chicas jóvenes (ヤングレディース) es el término wasei-eigo que denota una categoría intermedia situada entre el manga para mujeres adultas y el manga shōjo.

Manga Josei (女性漫画). Término creado por críticos y académicos a finales de la década de 1990 para distinguir todo manga dirigido a mujeres adultas del manga shōjo. Si bien no se usa comúnmente entre el público japonés en general, es el término más utilizado por el público occidental para describir esta categoría de manga.

- Historia

Aunque el manga dirigido a un público femenino tiene una extensa historia que se expresa a través del desarrollo del manga shōjo, durante gran parte de su historia el manga shōjo estaba dirigido exclusivamente a un público de niños y niñas. Este status quo comenzó a cambiar a fines de la década de 1950 con el surgimiento del concepto de gekiga, que buscaba usar el manga para contar historias serias y fundamentadas dirigidas a un público adulto. A fines de la década de 1960, el gekiga era un movimiento artístico generalizado y, en 1968, la revista femenina Josei Seven publicó el primer manga gekiga dirigido a un público femenino: Mashūko Banka (摩周湖晩夏) de Miyako Maki. Maki fue una artista de manga shōjo que debutó a fines de la década de 1950 y se inclinó hacia el gekiga cuando su público original envejeció hasta la edad adulta. Poco después se fundaron dos revistas dedicadas al gekiga femenino: Funny (ファニー, Fanī) de Mushi Production en 1969, y Papillon (パピヨン, Papiyon) de Futabasha en 1972, aunque ninguna de ellas tuvo éxito comercial y ambas cerraron después de varios números.

Chihayafuru (2016)

A pesar del fracaso comercial del gekiga femenino, la década de 1970 vio el desarrollo significativo del manga shōjo gracias a los esfuerzos de los artistas del Grupo Año 24. El Grupo Año 24 contribuyó significativamente al desarrollo del manga shōjo al crear historias de manga que eran psicológicamente más complejas y que trataban directamente temas de política y sexualidad. Junya Yamamoto, quien como editor de Shōjo Comic publicó múltiples obras del Grupo Año 24, se convirtió en el editor fundador de la revista Petit Flower en 1980, que apuntaba a un público de lectores adolescentes mayores y publicó obras enfocadas en adultos de los miembros del Grupo Año 24 Moto Hagio y Keiko Takemiya. En consecuencia, el público lector del manga shōjo se amplió de su audiencia histórica de niños para incorporar adolescentes y mujeres adultas jóvenes. Los editores buscaron explotar este nuevo mercado de lectores maduros de shōjo creando revistas dedicadas, que llegaron a describirse utilizando el nombre de género "cómics para mujeres". Entre las revistas más destacadas se encuentran Be Love de Kodansha y You de Shueisha en 1980, y Big Comic for Lady de Shogakukan en 1981; las tres revistas compartían los rasgos comunes de originarse como números especiales de revistas de manga shōjo que se convirtieron en publicaciones regulares, y un enfoque editorial en historias románticas que enfatizaban el sexo.

Las representaciones abiertas de actos sexuales llegaron a ser un rasgo definitorio de los cómics femeninos, en contraste con las restricciones editoriales que aún se aplicaban a las representaciones sexuales en el manga shōjo. La artista de manga Milk Morizono, famosa por sus historias "porn-chic", emergió como una de las autoras de cómics femeninos más populares de la década de 1980. Las revistas de cómics femeninos proliferaron rápidamente en la segunda mitad de la década, de ocho revistas en 1984, a 19 en 1985, a 48 en 1991. En la década de 1990, las grandes revistas de cómics para mujeres publicadas comercialmente decayeron como resultado de la Década Perdida y la crisis económica correspondiente, lo que llevó a la proliferación de revistas más pequeñas centradas en contenido erótico y pornográfico. En consecuencia, los cómics para mujeres desarrollaron una reputación de ser "pornografía femenina".

Al mismo tiempo, surgieron nuevas revistas de manga dirigidas a mujeres adultas de veintipocos años: Young You en 1987, Young Rose en 1990 y Feel Young en 1991. El manga publicado en estas revistas pasó a denominarse manga "para mujeres jóvenes", que se originó a partir de la palabra "young" que aparece en el título de las tres revistas, y se posicionó en el mercado del manga como una categoría intermedia entre el shōjo y los cómics para mujeres. El manga para mujeres jóvenes creció en popularidad a medida que los artistas de shōjo que deseaban crear manga para un público mayor evitando el estigma asociado con los cómics para mujeres migraron a la categoría. El amor adolescente también surgió como un subgénero del manga dirigido a mujeres, que utilizaba la estructura narrativa

centrada en el sexo de los cómics para mujeres, pero con protagonistas adolescentes en lugar de adultas. Las revistas de cómics para mujeres respondieron a esta nueva competencia centrándose en el manga que abordaba cuestiones sociales. La estrategia tuvo éxito y, a finales de la década de 1990, había ganado una mayor legitimidad como género literario y atrajo a una audiencia más general, con múltiples títulos de cómics para mujeres adaptados como películas y series de televisión. El término manga josei también surgió durante este período, utilizado principalmente por académicos para distinguir el manga dirigido a mujeres adultas del manga shōjo.

Petshop of Horrors (2003)

- Temática

Hay tres subgéneros principales en el manga josei: drama, romance y pornografía. En 2002, los títulos de drama y romance representaron colectivamente aproximadamente el 80 por ciento de las ventas en el mercado de volumen recopilado de josei, mientras que la pornografía componía el 20 por ciento restante. Los títulos de drama y romance suelen ser publicados por grandes editoriales japonesas, mientras que la pornografía suele ser publicada por editoriales más pequeñas.

Muchos dramas josei son historias realistas sobre las vidas de mujeres comunes. Estas historias suelen centrarse en una mujer trabajadora en una profesión determinada, más comúnmente una ama de casa, una oficinista o una trabajadora de cuello rosa. Las narrativas suelen centrarse en problemas personales comunes como las citas, el cuidado de los niños, el cuidado de los ancianos, los estándares de belleza, los problemas laborales, los conflictos matrimoniales o el adulterio. Muchos también abordan cuestiones sociales, como el envejecimiento y la demencia, la prostitución o la violencia contra la mujer. El manga josei también presenta protagonistas masculinos, típicamente bishōnen (literalmente "chicos guapos", aproximadamente análogo al "chico bonito" occidental) que a menudo aparecen en historias con un subtexto homoerótico.

Las historias a veces se basan en las experiencias de los propios lectores, a quienes se les invita activamente a enviar historias basadas en sus propias experiencias de vida y reciben un pago si sus envíos son elegidos para ser adaptados al manga. Las revistas de manga josei a menudo publican números especiales dedicados a un tema específico, como números dedicados al divorcio, enfermedades, y cirugía estética. Estos números temáticos ocasionalmente incluyen columnas que no son manga y brindan información sobre los temas tratados en el número. El sociólogo Kinko Itō considera que los dramas josei sirven como una forma de catarsis para el lector al representar a un personaje que está soportando mayores dificultades que ellos, mientras que el estudioso del manga Fusami Ogi considera que los dramas josei presentan modelos a seguir y formas de vida potenciales para las lectoras.

Los romances josei generalmente evitan el realismo de los dramas josei, y en su lugar se asemejan más al melodrama intensificado de una telenovela o una novela romántica de Harlequin. Las historias a menudo se adhieren a las fórmulas de las historias de novelas románticas comunes, como una mujer que se encuentra con un hombre parecido al Príncipe Azul con quien se embarca en una variedad de aventuras y finalmente se casa. Los encuentros sexuales entre el protagonista y su pareja son comunes, mientras que los temas de fantasía romántica a menudo se manifiestan en el entorno (con frecuencia extranjero o histórico) o a través de protagonistas heroicos (príncipes y princesas, fantasmas, personas que poseen habilidades sobrenaturales, etc.). En estas narrativas también aparecen variantes de la identidad sexual, como personajes homosexuales y transexuales. Los romances josei están dirigidos tanto a lectores jóvenes como mayores, y muchas historias están dirigidas a chicas adolescentes, como lo demuestra el uso extensivo de furigana como ayuda para la lectura.

El manga josei pornográfico comparte muchos rasgos comunes con el manga pornográfico para una audiencia masculina heterosexual, aunque las historias suelen estar escritas desde un punto de vista femenino en lugar de masculino. Los rasgos comunes a la pornografía heterosexual, como la dominación femenina y la cosificación, se repiten de manera similar en el manga josei pornográfico; una fórmula narrativa común en la pornografía josei es aquella en la que una mujer tímida e inteligente se transforma en una ninfómana o una esclava sexual. Las relaciones lésbicas también aparecen en el manga josei pornográfico, lo que sugiere un público lésbico de lectores de manga josei. La estudiosa del manga Deborah Shamoon considera que el atractivo del josei pornográfico para el público femenino reside en la capacidad de la pornografía dibujada para representar temas que no se representan fácilmente en la pornografía filmada, como el orgasmo femenino.

- Comparaciones con otras obras

Cuando el manga josei surgió inicialmente en la década de 1980, se diferenció del manga shōjo al explorar temas para adultos como el trabajo, el sexo y la vida después del matrimonio, y estaba dirigido a un público de lectores de mujeres que "ya no eran shōjo". La estudiosa del manga Yukari Fujimoto señala este enfoque en el realismo como una marca distintiva principal de las historias josei, en comparación con las narrativas más fantásticas comunes en el manga shōjo. Esto se manifiesta en las carreras que suelen tener los protagonistas en cada categoría respectiva: actrices, modelos y músicos en el manga shōjo, en comparación con las mujeres trabajadoras comunes en el manga josei. Fujimoto considera además las representaciones del matrimonio como una línea divisoria principal entre las categorías, con el shōjo representando la vida antes del matrimonio y el josei representando la vida después.

Desde la aparición del manga de mujeres jóvenes, las distinciones entre las categorías se han vuelto cada vez más borrosas. En las narraciones, los protagonistas de todas las edades se pueden encontrar fácilmente tanto en el manga shōjo como en el manga josei, con historias shōjo que presentan protagonistas adultos e historias josei que se centran en adolescentes y personajes más jóvenes. Se han publicado historias que representan sexo en revistas de manga shōjo como Sho-Comi, mientras que el sexo es prácticamente inexistente en algunas revistas josei como Monthly Flowers.

Mayu Shinjo, destacada autora de Josei manga

A nivel editorial, no existe un estándar consistente para segmentar el manga dirigido a una audiencia femenina, con terminología y categorías que varían a lo largo de las décadas, las editoriales y las revistas. Desde la década de 2000, algunas grandes editoriales como Shueisha y Kodansha han agrupado todas las revistas de manga dirigidas a una audiencia femenina en una sola categoría. El formato de los volúmenes encuadernados en tankōbon, donde los libros más grandes y más caros se reservan tradicionalmente para títulos dirigidos a un público adulto, tampoco sigue reglas formales, y el manga para adultos se vende en formatos pequeños y económicos, mientras que el manga juvenil se vende en formatos grandes.

Es común que los autores creen manga shōjo y josei simultáneamente, con Mari Ozaki, George Asakura y Mayu Shinjo entre los numerosos artistas que producen obras en todas las categorías. Esta dinámica contrasta con el manga shōnen y seinen, donde los artistas generalmente producen obras en una categoría exclusivamente, y los artistas que cambian de categoría rara vez vuelven a cambiar.

Ha habido varios ejemplos de obras josei que comparten rasgos comunes con el manga shōnen y seinen, o que difuminan las distinciones entre las categorías. Saiyuki de Kazuya Minekura fue serializada en la revista shōnen

Monthly GFantasy, aunque su secuela Saiyuki Reload fue publicada en la revista josei Monthly Comic Zero Sum. La serie de manga de 1962 de Fujio Akatsuka Osomatsu-kun fue serializada originalmente en Weekly Shōnen Sunday, aunque cuando la serie fue reiniciada en 2015 como la serie de anime Mr. Osomatsu, su manga spin-off fue publicado en las revistas josei You y Cookie. Anthony Gramuglia de Comic Book Resources identifica la serie de anime Lupin the Third: The Woman Called Fujiko Mine, parte de la franquicia de medios Lupin the Third, como una notable adaptación josei de un manga seinen.

- Obras destacadas
  - 2.43: Seiin High School Boys Volleyball Team
  - 7 Seeds
  - 07-Ghost
  - 7th Time Loop
  - After I Win
  - Age Called Blue
  - Agents of the Four Seasons
  - Aishiteru: Kaiyō
  - Akenomori
  - Alcohol, Shirt and Kiss
  - All My Darling Daughters
  - All Nippon Air Line
  - Amatsuki
  - Ane no Kekkon
  - Angel Nest
  - Angelic Runes
  - Apple Children of Aeon
  - Aquarion Evol
  - Ashi-Girl
  - Author's Pet
  - Awajima Hyakkei
  - Ayame-kun no Nonbiri Nikushoku Nisshi
  - Bakumatsu Rock
  - Bara no Tame ni
  - Battle Rabbits
  - Beautiful People (manga)
  - Between the Sheets (manga)
  - Bibliophile Princess
  - Bite Maker: The King's Omega
  - Black and White: Tough Love at the Office
  - Black Rose Alice
  - Blank Canvas: My So-Called Artist's Journey
  - Blue Sheep Reverie
  - Bokura no Kiseki
  - Boys Gilding the Lily Shall Die!?
  - Bride of the Barrier Master
  - Bunny Drop
  - Burn the House Down (manga)
  - Butterflies, Flowers
  - Calorie no Tsuyagoto
  - Can't Win with You!
  - Candy Color Paradox
  - A Capable Man
  - Challengers (manga)
  - Chihayafuru
  - Chōyaku Hyakunin isshu: Uta Koi
  - Chūgakusei Nikki
  - Clover (Toriko Chiya manga)
  - Cocoon (manga)
  - Coffee & Vanilla
  - The Cornered Mouse Dreams of Cheese
  - Cosmetic Playlover
  - Creamy Mami, the Magic Angel
  - Crown of Love (manga)
  - A Cruel God Reigns
  - Cut (manga)
  - Dame na Watashi ni Koishite Kudasai
  - Damens Walker
  - Dazzle (manga)
  - Deka Wanko
  - Descending Stories: Showa Genroku Rakugo Shinju
  - Devils and Realist
  - Dissolving Classroom
  - Dog Signal
  - Dolis
  - Doll (manga)
  - Don't Blame Me (manga)
  - Don't Call It Mystery
  - Don't Say Anymore, Darling
  - Don't Stop My Beautification
  - Dōse Mō Nigerarenai
  - Double (manga)
  - The Dragon Knight's Beloved
  - A Drunken Dream and Other Stories
  - The Embalmer (manga)
  - Embraced by the Moonlight
  - Endo and Kobayashi Live! The Latest on Tsundere Villainess Lieselotte
  - Even Though We're Adults
  - Fate/Grand Order
  - Fire in His Fingertips
  - First Love Sisters
  - Fluffy Paradise
  - Frau Faust
  - From Five to Nine (manga)
  - Fucked by My Best Friend
  - Fudanshi Shōkan
  - The Full-Time Wife Escapist
  - Fushigi Yûgi: Byakko Senki
  - Futari Ecchi
  - Garden Dreams
  - Gene Bride
  - Ghost of Undecimber
  - Gin no Spoon
  - Gokusen
  - Gold Kingdom and Water Kingdom
  - Golden Raspberry (manga)
  - Gozen 3-ji no Muhōchitai
  - The Great Passage (Serie TV)
  - Guilty (manga)
  - The Guilty (novel series)
  - Gunjō ni Siren
  - Haigakura
  - Hana no Asuka-gumi!
  - Hana Yori mo Hana no Gotoku
  - Happiness Recommended
  - Happy Mania
  - Happy Marriage!?
  - Happy of the End
  - Haunted House (manga)
  - He's Expecting
  - Helter Skelter (manga)
  - Hero Heel
  - Hey Pitan!
  - Hey, Sensei?
  - Higepiyo
  - Himitsu – Top Secret
  - Holiday Love
  - Honey and Clover
  - Honey Bitter
  - Hot Limit (manga)
  - Hot Steamy Glasses
  - Hotaru no Hikari (manga)
  - Hybrid Child
  - I Think Our Son Is Gay
  - I'll Become a Villainess Who Goes Down in History
  - IC in a Sunflower
  - The Ice Guy and His Cool Female Colleague
  - Ichigenme... The First Class is Civil Law
  - Idol Dreams
  - Ikoku Nikki
  - In Clothes Called Fat
  - An Incurable Case of Love
  - Inochi no Utsuwa
  - IS – Otoko Demo Onna Demo Nai Sei
  - It's All About the Looks
  - Jingai-san no Yome
  - JK Haru Is a Sex Worker in Another World
  - Kagerou Project
  - Kakafukaka
  - Kakuriyo: Bed & Breakfast for Spirits
  - Karneval (manga)
  - Kaze Hikaru
  - Key Person of Interest Detective
  - Kiko-chan's Smile
  - King in Limbo
  - Kirio Fanclub
  - Kōdai-ke no Hitobito
  - Koikimo
  - Koizora
  - Kujaku no Dance, Dare ga Mita?
  - Kyō wa Kaisha Yasumimasu
  - L'étranger series
  - Ladies on Top
  - Lady Love (manga)
  - Legend of Chun Hyang
  - Level C
  - Life Lessons with Uramichi Oniisan
  - Listen to Me, Girls. I Am Your Father!
  - Little Butterfly
  - Love My Life (manga)
  - Love Pistols
  - Love Stage!!
  - Love Vibes
  - Lovers in the Night
  - Machi de Uwasa no Tengu no Ko
  - Madness (manga)
  - Magical Girl Ore
  - Magical × Miracle
  - A Man Who Defies the World of BL
  - Mask Danshi: This Shouldn't Lead to Love
  - Memoirs of Amorous Gentlemen

- Mermaid Scales and the Town of Sand
- Midnight Secretary
- Minato's Laundromat
- Mr. Osomatsu
- Mr. Villain's Day Off
- The Moon and the Sandals
- Mr. Bride
- Mr. Unlucky Has No Choice But to Kiss!
- My Androgynous Boyfriend
- My Beautiful Man
- My Broken Mariko
- My Ex-Boyfriend Loves Boys' Love!
- My Lesbian Experience with Loneliness
- My Lovesick Life as a '90s Otaku
- My Next Life as a Villainess: All Routes Lead to Doom!
- My Paranoid Next Door Neighbor
- My Personal Weatherman
- My Senpai Is Annoying
- Nagatan to Ao to: Ichika no Ryōrichō
- Nagi no Oitoma
- Nanohana (manga)
- Natsuyuki Rendezvous
- Necratoholic
- Nights with a Cat
- Nina the Starry Bride
- Ninja Slayer
- Nodame Cantabile
- Noh-men Joshi no Hanako-san
- Nōnai Poison Berry
- Obsessive Fangirl Horror
- Okoshiyasu, Chitose-chan
- Old-Fashioned Cupcake
- One Room Angel
- Onmyōji (novel series)
- Onna no Sono no Hoshi
- Ōoku: The Inner Chambers
- Oretachi Maji-kō Destroy
- Ossan's Love
- Otherworld Barbara
- Otogimoyou Ayanishiki
- Otoko no Isshō
- Otonanajimi
- Our Dining Table
- Papa Told Me
- Paradise Kiss
- Passion (manga)
- Perfect World (manga)
- Pet Shop of Horrors
- Phantom of the Idol
- Piece of Cake (manga)
- Pietà (manga)
- Pink (1989 manga)
- Play It Cool, Guys
- Please, Jeeves
- Polar Bear Café
- Pretty Poison (manga)
- Pride (manga)
- The Prime Minister's Secret Diplomacy
- Princess Jellyfish
- Promise of Wizard
- The Reason We Fall in Love
- Reiko the Zombie Shop
- Revolutionary Girl Utena
- RH Plus
- River's Edge (manga)
- Ruff Love
- Run Away with Me, Girl
- Saiyuki (manga)
- Saiyuki Reload
- Saiyuki Reload Blast
- Sakura-Gari
- Sanju Mariko
- Sarazanmai
- Sayonara Midori-chan
- Sayonara Sorcier
- Sazae-san
- Secrets of the Silent Witch
- Senpai, This Can't Be Love!
- The Seven Princes of the Thousand-Year Labyrinth
- Sexy Tanaka-san
- She Loves to Cook, and She Loves to Eat
- Shi to Kanojo to Boku
- Shiki no Zenjitsu
- Shitsuren Chocolatier
- Shunkan Lyle
- Skyscrapers of Oz
- Socrates in Love
- Soko o Nantoka
- Solfege (manga)
- Something's Wrong with Us
- Sōryo to Majiwaru Shikiyoku no Yoru ni...
- Sounds of Love (manga)
- Steal Moon
- Strange+
- Strawberry Shortcakes
- Such a Treacherous Piano Sonata
- Sugar Dog Life
- Sūji de Asobo
- Suppli
- Takahashi from the Bike Shop
- Takara's Treasure
- Technoroid
- Tokyo Alice
- Tokyo Tarareba Girls
- Tōmei na Yurikago
- Tonari no 801-chan
- Tora and Mike
- Tramps Like Us
- Truly Kindly
- Tsukuroi Tatsu Hito
- Twilight Out of Focus
- Twittering Birds Never Fly
- The Tyrant Falls in Love
- Umimachi Diary
- Vampire Doll: Guilt-Na-Zan
- Vampire's Portrait
- Vassalord
- The Villainess and the Demon Knight
- Villainess Level 99
- Walkin' Butterfly
- Waru (manga)
- Watashi wa Shadow
- The Way to Heaven
- Weiß Kreuz
- Welcome Home (manga)
- White Brand
- White Note Pad
- A White Rose in Bloom
- Wild Butterfly
- Will I Be Single Forever?
- The Window of Orpheus
- A Witch's Love at the End of the World
- With the Light
- The World's Greatest First Love
- Wotakoi: Love Is Hard for Otaku
- Yasha (manga)
- Yebisu Celebrities
- You Make My Head Spin!
- Yume no Shizuku, Kin no Torikago
- Yuria-sensei no Akai Ito
- Zutaboro Reijō wa Ane no Moto Konyakusha ni Dekiai Sareru

Seijin

El manga para adultos (成人向け漫画) son obras de estilo pornográfico dedicado a adultos Los editores y minoristas se han autoimpuesto restricciones a las ventas a jóvenes menores de 18 años.

La mayor parte del contenido de los cómics para adultos muestra sexo con personas del sexo opuesto (o del mismo sexo). Las obras clasificadas para hombres se consideran cómics para adultos, pero las obras dirigidas a mujeres también se denominan cómics para mujeres. La mayoría de sus obras son one-shots y hay muy pocas obras serializadas. Cuando se publica como libro, suele ser una colección de cuentos que incluye cosas distintas a la historia del título, y las obras serializadas a menudo se incluyen en libros separados. Cuando un determinado número de obras relacionadas con un tema o historia alcanzan un número determinado, o cuando la obra se vuelve popular entre un autor, se podrá volver a publicar una versión reorganizada de la obra.

En general, en el caso de las obras publicadas como “adultas”, las películas, los vídeos originales y los videojuegos están sujetos a calificaciones por representaciones sexuales y representaciones brutales, pero en el caso del manga, las obras con representaciones crueles (famosos ejemplos de obras que incluyen “Berserk”, “Fist of the North Star”, “Vagabond”, “Golgo 13”, etc.) y obras que representan juegos de azar (para dar un ejemplo de una obra famosa,

“Gambling Apocalypse Kaiji”, “LIAR GAME”, “Uso-Kami”, “Kakegurui”, etc.) básicamente no están regulados en la industria editorial. Sin embargo, los gobiernos locales pueden considerarlo un libro dañino.

Hay obras generales (para menores de 18 años) que no están designadas como mayores de 18 años porque no muestran genitales (no representan genitales específicamente) a pesar de que representan representaciones específicas de sexo y orgasmos sexuales, y se publican en Weekly, un semanario veterano. Además de publicarse en revistas manga dirigidas a adultos jóvenes de 30 años o más, como Manga TIMES (Houbunsha), Big Comic (Shogakukan), Manga Action (Futabasha), Morning (Kodansha), etc. como la serie “Shima Kosaku”, “Young Animal (Hakusensha)” para “Futari Ecchi”, “Young Jump (Shueisha)” para “Okusama wa High School Girl”, “Young Comic” y “Young King” (Shōnen Gahosha), etc., que incluyen a chicos de secundaria como lectores. Muchas de las obras publicadas en revistas de manga juveniles contienen representaciones sexuales.

Desde la década de 2000, se publican revistas de manga como “Young Champion RED” (Akita Shoten), que no son para mayores de 18 años pero que en su mayoría contienen representaciones sexuales. Desde el punto de vista de “difíciles de describir”, las librerías a veces las llaman “cómics de sexo suave” para distinguirlos.

La mayoría de los manga para mayores de 18 años son publicados por editoriales pequeñas que se especializan en este género, como Sanwa Publishing, Akane Shinsha, Wani Magazine y France Shoin, así como por editoriales medianas como Tatsumi Publishing y Takeshobo. Las principales editoriales como Kodansha y Shueisha no manejan manga que el editor haya designado como 18+ (hay casos, como “Movie Girl”, donde los gobiernos locales han designado libros como dañinos después de haber sido distribuidos).

Portadas de obras típicas Seijin

Muchas obras bidimensionales, como manga y juegos, representan alguna forma de representación sexual, por lo que la diferencia entre manga para menores de 18 años y manga para mayores de 18 está determinada por la presencia o ausencia de representaciones específicas de genitales masculinos y femeninos, o el grado de modificación. También hay obras de “zona gris” que están marcadas con una marca de zonificación aunque no hay representaciones de relaciones sexuales o genitales. Además, si no se trata de una representación de actos sexuales o genitales, sino de una representación del cuerpo desnudo excluyendo los genitales, hay muchas representaciones de este tipo en los cómics habituales de niños y niñas, como cómics eróticos y cortes de servicios.

También hay muchos artistas de manga que crean sus propios mundos en el mundo del manga para adultos y, por supuesto, hay algunos mundos que sólo se pueden dibujar si son eróticos. Además, a excepción del erotismo, otras formas de expresión están menos restringidas que en las revistas comerciales generales y, debido a su alto grado de libertad, los artistas pueden buscar formas de expresión únicas basadas en sus propios gustos. También se ha mejorado mucho. Además, debido a su alto grado de libertad, se ha convertido en un escenario para la presentación de obras de artistas de manga con estilos radicales como el “kiku-kei”.

Yoshihiro Yonezawa, representante de segunda generación de la Comic Market Preparatory Association, había estado publicando por entregas “Historia del manga erótico de posguerra” en la revista “Ax” durante siete años hasta su repentina muerte. Esta serie quedó inconclusa debido a la muerte repentina de Yonezawa justo antes de su finalización, pero en respuesta a la revisión de la Ordenanza Metropolitana de Tokyo sobre el Desarrollo Saludable de la Juventud en 2010, Seirin Kogeisha publicó un libro de 320 páginas que fue resumido y publicado con urgencia. Este libro se presenta como “el primer libro que resume la historia del “manga erótico”, que apoyó la diversidad del manga en su base pero continuó siendo ignorado como cultura”. Es la culminación de medio siglo del “manga

erótico", desde los dañinos comic riots, el manga lolicon y los cómics de mujeres hasta los cómics de chicas hermosas de los años 1990. El libro también utiliza más de 2500 ilustraciones, lo que lo convierte en un recurso muy valioso.

- Regulaciones por ley

El Sistema de Designación de Libros Nocivos tiene como objetivo fomentar el desarrollo saludable de los jóvenes designando libros que contienen descripciones explícitas de sexo y violencia como "libros nocivos" (o "libros no saludables" en el caso de Tokyo). Las prefecturas y otros gobiernos locales llevan a cabo la designación individual de libros dañinos con base en la Ordenanza de Desarrollo y Protección Juvenil para libros que no tienen marcas de zonificación. Los libros designados como dañinos tienen prohibido venderse a personas menores de 18 años y están obligados por ley a exhibirse en secciones separadas.

En particular, la Ordenanza de Desarrollo Juvenil Saludable de Tokyo tiene gran influencia a pesar de ser una ordenanza del gobierno local, en parte debido a la concentración de editores en Tokyo. Se ha convertido en el estándar para las regulaciones de ventas a nivel nacional. Específicamente, si una revista con el mismo título (incluidos números adicionales) es designada como insalubre por el Gobierno Metropolitano de Tokyo tres veces seguidas, o cinco veces al año, la revista será "interrumpida voluntariamente" o "descontinuada". Existe un acuerdo por parte del Publication Ethics Council para especializarse en ventas directas o ventas en tiendas especializadas en revistas para adultos.

Además, los términos y condiciones de Amazon.co.jp prohíben la manipulación de libros que hayan sido designados como insalubres por el Gobierno Metropolitano de Tokyo, y dichos libros serán eliminados del sitio de Amazon. Tenga en cuenta que la designación insalubre en sí no prohíbe completamente las ventas, sino que solo restringe las ventas a jóvenes menores de 18 años, por lo que continúa vendiéndose como producto para adultos en sitios de compras en línea distintos de Amazon. Los títulos de los libros designados como insalubres se pueden encontrar en el sitio web del Gobierno Metropolitano de Tokyo, que enumera los libros y documentos designados como Artículo 8.

El delito de distribución de material obsceno (artículo 175 del Código Penal) prohíbe la distribución de documentos y dibujos obscenos, etc., con el fin de mantener el orden sexual y la moralidad sexual (decisión de la Gran Sala del Tribunal Supremo de marzo de 1952, vol.). 11, núm. 3, página 997 (incidente de Chaterley). Incluso en los mangas vendidos a adultos con una marca de zonificación, las representaciones de los genitales han sido revisadas como resultado de la autorregulación de los editores en respuesta a las acusaciones de distribución de material obsceno.

Según un precedente judicial, el estándar para la "obscenidad" es "A la luz de las sólidas convenciones sociales de la época, excita o estimula innecesariamente el deseo sexual, viola la vergüenza sexual normal de la gente común y viola la buena moral sexual" (Sentencia Segunda de la Sala Menor de la Corte Suprema, 28 de noviembre de 1980, Keishu Vol. 34, No. 6, p. 433, Caso Shimobari de Cuatro Tatami y Medio Fusuma Fusuma). Debido a estos estándares vagos, ha habido casos en el pasado en los que editores de manga (libros) para mayores de 18 años fueron arrestados bajo sospecha de distribuir materiales obscenos, a pesar de que habían realizado correcciones locales estándar de la industria (juicio Shobunkan, etc.) ocurrió. Este incidente se convirtió en un tema candente ya que podría dar lugar a nuevas regulaciones de publicación y tiene un gran impacto en la industria en su conjunto.

También hay casos en los que agencias gubernamentales emiten advertencias a artistas individuales, incluso si no resultan en arresto. Como se mencionó anteriormente, los estándares de detección pueden cambiar con el tiempo, por lo que los mangas publicados en el pasado pueden reimprimirse con representaciones de genitales menos revisadas o pueden endurecerse las regulaciones. Se ha criticado que se debería abolir el artículo 175 del Código Penal, ya que es una regulación irracional que no se adapta a la situación actual. Taro Yamada, miembro de la Cámara de Consejeros, ha abogado por una revisión del artículo 175 del Código Penal.

- Historia

El manga para adultos de estilo gekiga, "erotic gekiga" o "sensual gekiga", surgió en los años 1970.

Las revistas gekiga para adultos con estilo gekiga se llamaban revistas gekiga de tercera categoría, y muchas de ellas presentaban cómics pornográficos con estilo gekiga. En 1973, se lanzó la primera revista gráfica erótica de Japón, "Erotopia".

Inicialmente publicado en revistas de texto para adultos, pronto generó revistas especializadas. Después de eso, se lanzaron una tras otra las tres principales revistas gráficas eróticas “Manga Daikakujo”, “Gekiga Alice” y “Manga Erogenica”. Estas revistas tenían un grado relativamente alto de libertad de expresión y provocaron una nueva ola en el mundo del manga en ese momento. Una obra representativa del drama erótico es “Onna Hanko”.

Hasta los años 80, ésta fue la única revista de manga erótica. Hoy en día, el estilo gekiga se está volviendo menos popular y la cantidad de imágenes que se parecen a las imágenes de anime está aumentando. El origen de este estilo es la “Serie Jun Bungaku” serializada en el libro de máquinas expendedoras “Shōjo Alice” (Alice Publishing) de Hideo Azuma en 1980. Además, Azuma publicó por su cuenta el primer doujinshi manga lolicon de Japón, “Ciberle”, con sus asistentes Yukao Oki y Takeru Hijiji por su propia cuenta, y fue un pionero tanto en revistas comerciales como en doujinshi en este campo.

La primera revista manga para adultos del mundo en el estilo actual, “Lemon People” (lanzada en febrero de 1982), fue lanzada por Kubo Shoten y Amatriasha. Además, en 1982, “Manga Bricco”, una revista autoeditada (posteriormente Byakuya Shobo) que se había publicado como revista gráfica para adultos, renovó completamente su revista a partir del mes de mayo de 1983. Por lo tanto, seguiremos los pasos de “Lemon People”. Estos se llaman lolicon manga y las dos principales revistas de manga lolicon, y ampliaron su alcance aprovechando el boom de lolicon.

Después de eso, se publicaron una gran cantidad de revistas similares que usaban imágenes de estilo anime, y el manga estilo gekiga para adultos comenzó a decaer (sin embargo, no ha desaparecido y aún permanece en algunas revistas).

El manga Lolicon y las novelas gráficas para adultos anteriores inicialmente tenían una clara diferencia en sus diseños como nuevas expresiones, pero los límites se están acercando gradualmente. Esto se puede atribuir al cambio de las novelas gráficas para adultos a diseños similares al anime, así como al hecho de que ha aumentado el número de revistas y se ha ampliado la gama de estilos.

Aunque no se puede decir que la proporción de novelas gráficas puramente orientadas a adultos en el mercado del manga para adultos se haya vuelto extremadamente pequeña debido a la difusión del manga lolicon de estilo anime y al compromiso de las novelas gráficas orientadas a adultos con el manga lolicon, sí no se dice que haya sido completamente destruido.

A medida que la base de clientes del manga lolicon se ha diversificado debido a la expansión del mercado, además del manga lolicon puro que representa principalmente a chicas hermosas, también han aparecido mangas que representan principalmente representaciones sexuales utilizando personajes como mujeres adultas, mujeres casadas y mujeres maduras. Sin embargo, estos manga rara vez se llaman manga lolicon (algunos de estos manga son una combinación de imágenes de anime y diseños de estilo gekiga, y son una señal de que los gekiga para adultos se están acercando al manga lolicon). Lo que se llama puramente manga lolicon se refiere a un género de manga para adultos con imágenes de anime. Se puede decir que este es un fenómeno que ha surgido a medida que el manga para adultos con imágenes de anime, que alguna vez fueron clasificados como un género llamado “manga lolicon”, se han vuelto comunes y el género se ha diversificado.

Entre los “cómics de sexo suave”, los cómics de lolicon que presentan principalmente personajes femeninos tienden a ser desalentados debido a la autorregulación. Por esta razón, existe una tendencia en el manga a inclinarse hacia géneros que presentan principalmente representaciones sexuales de personajes como mujeres adultas, mujeres casadas y mujeres maduras.

Desde la década de 2000, han aparecido manga para mayores de 18 años dirigido a hombres con temática homosexual, como travestis (chicas masculinas) y transexuales, con un estilo diferente al manga gay. El manga para adultos de estos géneros suele tener una fuerte extensión del manga para adultos normal y también tiene fuertes representaciones sexuales, por lo que se les trata de forma diferente al llamado amor de chicos, que está dirigido a mujeres.

Además, el tema son las actividades de escritura de artistas de manga menores de 18 años, como “Boys and Girls Do XX” (cómic Candor) de Kamo Rikunoya y “Mannu ~Eroman no Hoshi~” de Morito Kinhira (Young King Hours GH) También aparecen obras generales.

En 2019, se prohibieron las revistas para adultos en las tiendas de conveniencia en lo que se llamó una “estrategia de purificación para los Juegos Olímpicos de Tokyo”, y desde entonces tanto las revistas como los libros han ingresado al mercado de los libros electrónicos, aumentando las ganancias en su conjunto y reconstruyendo la empresa tuvo un gran éxito. Rito Kimi, un investigador de manga erótico, escribe que una forma de mantener el formato de una revista incluso en formato electrónico es fijar una fecha límite. Por otro lado, por ser adulto, no es compatible con aplicaciones de teléfonos inteligentes, etc., y se dice que debido a la globalización vienen nuevos estándares regulatorios, como senos caídos y tiros de bragas.

Además, debido a dichas regulaciones y a la desaparición de las revistas de manga eróticas de las tiendas de conveniencia que estaban en la zona gris, los cómics para todas las edades se han vuelto populares, como “Aseto Soap” (Yamada Kintetsu, Kodansha) y “Kohara-san's Fetish Note” (Sakeru Kinashi, Takeshobo) han surgido obras del género fetiche, representadas por Kisumi, antes mencionado, argumentó que el rápido progreso de obras que utilizan la falta de expresión directa como arma es “realmente típico de Japón”.

Con el auge de los cómics femeninos a finales de la década de 1980, hubo una afluencia de escritoras de revistas gekiga, creando una nueva etapa para el manga para adultos. Tiempo después comenzaron a aparecer mangas dirigidos a chicas jóvenes, con ilustraciones similares al manga femenino, que mostraban experiencias sexuales de una manera más intensa, y que pasaron a ser conocidos como el amor de adolescentes.

Además de estos cómics femeninos, también ha aparecido un género de manga llamado Boys' Love que representa la homosexualidad entre hombres. Algunos de estos cómics presentan representaciones sexuales fuertes y débiles.

Muchas de sus historias han sido publicadas en revistas gay, como Barazoku, que se publicó por primera vez en 1971. También se han publicado revistas manga dirigidas a homosexuales como “Super Monkey” (Adams Publishing), “Barakomi” y “Peanuts”. Además, algunos homosexuales leen manga sobre el amor de chicos.

Además, dependiendo de la temática, se clasifican principalmente de la siguiente manera, pero hay muchas obras que no están ligadas a un solo género.

Gakuen

El manga Gakuen es un género ambientado en una escuela. En Japón, la mayoría de la gente ha experimentado la vida escolar, por lo que se caracteriza por el hecho de que es fácil llevar a los lectores al mundo de la historia.

También se pueden clasificar de manera amplia dependiendo de si el personaje principal es un profesor o un estudiante. También existe un género llamado "manga de escuela de fantasía" que representa una escuela especial diferente del mundo real, y no existen estándares claros, y se utiliza como una clasificación arbitraria de obras de manga, anuncios de artistas de manga y parlantes hay muchas cosas.

Es natural que las obras con niños y niñas como personajes principales a menudo tengan lugar en las escuelas y se centren en sus relaciones; las historias escolares han existido desde la época de las novelas anteriores al manga, y las obras de manga ambientadas en las escuelas también existen desde la década de 1930 como “Nakayoshi Techo” de Machiko Hasegawa. Sin embargo, en ese grupo de edad todavía había muchas personas que ayudaban en casa después de la escuela o que se graduaban de la escuela secundaria y salían al mundo real, por lo que el término "escuela" también daba la impresión de que significaba algo para el jóvenes de cierto nivel de vida los había.

Como resultado, se dice que surgió un "campo" del manga escolar en el manga de revista porque el alto crecimiento económico de Japón estabilizó sus resultados y la mejora del nivel de vida y los logros educativos se convirtieron en el camino predeterminado desde mediados de la década de 1960 (alrededor de 1965). La obra que se dice que comenzó en 1966 “Lemon and Cherries”, era un manga para niñas ambientado en una escuela secundaria y representaba a un grupo de estudiantes de secundaria. Después de eso, las crecientes revistas semanales de manga para niñas incluyeron muchas comedias románticas que a primera vista parecían escuelas secundarias europeas y americanas.

Además, 1966 fue también el año en el que comenzó "Estrella de titanes", que creó un gran auge en el manga infantil con temas deportivos. Al año siguiente, se lanzó la revista "Manga Action", un manga juvenil pionero, y comenzó "Lupin the Third", un manga popular para jóvenes. En 1968, "Harenchi Gakuen" comenzó a serializarse en

"Weekly Shōnen Jump" y se convirtió en un fenómeno social debido a su descripción del acoso sexual, que en ese momento era radical, y al contenido de peleas entre profesores y estudiantes.

No fue hasta 1978, unos 10 años después, que el manga escolar, que no era un manga deportivo sino un manga juvenil con un fuerte énfasis en el romance, se extendió a las revistas para niños después de "Flying Couple".

- Obras destacadas
  - 2.5 Dimensional Seduction
  - 9-Nine
  - 11eyes: Tsumi to Batsu to Aganai no Shōjo
  - The 100 Girlfriends Who Really, Really, Really, Really, Really Love You
  - 1518!
  - A Channel (manga)
  - A.I. Love You
  - Absolute Boyfriend
  - Absolute Duo
  - Accel World
  - Adachi and Shimamura
  - After I Win
  - After School Dice Club
  - Afterschool Charisma
  - Aharen-san wa Hakarenai
  - Ahiru no Sora
  - Ai no Gakko Cuore Monogatari
  - Aion (manga)
  - Air (video game)
  - Akebi's Sailor Uniform
  - Akikan!
  - Alien Nine
  - Alya Sometimes Hides Her Feelings in Russian
  - Amagami
  - Amano Megumi wa Sukidarake!
  - Anedoki
  - The Anemone Feels the Heat
  - Angel Beats!
  - Anima Yell!
  - Anime-Gatari
  - Anjo the Mischievous Gal
  - Anne Happy
  - Another (novel)
  - Anyway, I'm Falling in Love with You
  - Ao Haru Ride
  - Aokana - Four Rhythms Across the Blue
  - Aozakura
  - Aquarium (manga)
  - Arakawa Under the Bridge
  - Arakure Ojōsama wa Monmon Shiteiru
  - Are You Lost?
  - Arisa (manga)
  - Asobi Asobase
  - Assassination Classroom
  - Asteroid in Love
  - Atsumare! Fushigi Kenkyū-bu
  - Attack on Titan: Junior High
  - Aura: Koga Maryuin's Last War
  - Awajima Hyakkei
  - Ayane's High Kick
  - Azuki-chan
  - Azumanga Daioh
  - B Gata H Kei
  - Backstage Prince
  - Bad Company (manga)
  - Bad Girl (manga)
  - Baka and Test
  - Bakuon!!
  - Bari Bari Densetsu
  - Beast Master (manga)
  - Ben-To
  - Best Student Council
  - The Betrayal Knows My Name
  - Birdie Wing
  - Black Rock Shooter
  - Bless (manga)
  - Bloom Into You
  - Blue Box (manga)
  - Blue Flag (manga)
  - Blue Period (manga)
  - Blue Reflection Ray
  - Boarding School Juliet
  - Bofuri
  - Bokura no Kiseki
  - Bokurano
  - Boogiepop Dual: Losers' Circus
  - Bottom-tier Character Tomozaki
  - Boys Be...
  - Boys Gilding the Lily Shall Die!?
  - Boys Over Flowers Season 2
  - Breasts Are My Favorite Things in the World!
  - Bucchigiri?!
  - Burning Kabaddi
  - Butlers: Chitose Momotose Monogatari
  - C.M.B. (manga)
  - Can You Just Die, My Darling?
  - Candy Boy
  - Captain (manga)
  - Captivated, by You
  - Castle Town Dandelion
  - Cat Planet Cuties
  - Cat Street (manga)
  - A Certain Magical Index
  - Chaos;Head (Serie TV)
  - Charlotte (Serie TV)
  - Chihayafuru
  - Chio's School Road
  - Chivalry of a Failed Knight
  - Chronicles of the Going Home Club
  - Chu-Bra!!
  - Chūzenji-sensei Mononoke Kōgiroku
  - Cipher Academy
  - Citrus (manga)
  - Clannad (video game)
  - Class de 2-ban Me ni Kawaii Onna no Ko to Tomodachi ni Natta
  - Classroom of the Elite
  - Clear (video game)
  - Cocoon (manga)
  - Cocoon Entwined
  - A Condition Called Love
  - A Couple of Cuckoos
  - Cromartie High School
  - Cross Manage
  - D-Frag!
  - D4DJ
  - Da Capo (video game)
  - Da Capo II
  - Dai-13 Hokenshitsu
  - Dance in the Vampire Bund
  - Danchigai
  - Danganronpa: Trigger Happy Havoc
  - Danganronpa 2: Goodbye Despair
  - Danjo no Yūjō wa Seiritsu Suru? (Iya, Shinai!!)
  - Date A Live
  - The Day I Became a God
  - Dear Brother
  - The Delayed High School Life of a Laborer
  - Demon King Daimao
  - Den-noh Coil
  - Dengeki Daisy
  - Detective School Q
  - Diary of a Female Lead: Shujinkou Nikki
  - The Disappearance of Nagato Yuki-chan
  - Do It Yourself!!
  - Do You Like Big Girls?
  - Dokaben
  - Doki Doki School Hours
  - Dokkiri Doctor
  - Don't Toy with Me, Miss Nagatoro
  - Don't XXX With Teachers!
  - Double-J (manga)
  - Doubt!!
  - Dragonar Academy
  - Dragons Rioting
  - Dropout Idol Fruit Tart
  - Dusk Maiden of Amnesia
  - Ebiten: Kōritsu Ebisugawa Kōkō Tenmonbu
  - Ef: A Fairy Tale of the Two
  - Electric Hands
  - Erased (manga)
  - Evergreen (manga)
  - Eyeshield 21
  - Fall in Love, You False Angels
  - Farewell, My Dear Cramer
  - Faster than a Kiss
  - First Love Monster
  - First Love Sisters
  - The Flowers of Evil (manga)
  - Food Wars!: Shokugeki no Soma
  - The Foolish Angel Dances with the Devil
  - Fortune Arterial
  - The Fragrant Flower Blooms with Dignity
  - Free!
  - Freezing (manga)
  - The Fruit of Grisaia
  - Fruits Basket
  - Fruits Basket Another
  - Fudatsuki no Kyōko-chan
  - Full Dive
  - Full Metal Panic? Fumoffu
  - GA Geijutsuka Art Design Class
  - Ga-Rei
  - Gakuen Heaven
  - Gakuen Utopia Manabi Straight!

- Gal Gohan
- Gals!
- Gamers!
- GE: Good Ending
- The Gender of Mona Lisa
- Genji Tsūshin Agedama
- Genki Bakuhatsu Ganbaruger
- Genshiken
- Get on! Kyoto City Subway
- Getting Closer to You
- Ghost Hunt (novel series)
- A Girl & Her Guard Dog
- Girl Crush (manga)
- Girl Friend Beta
- Girl Got Game
- The Girl I Like Forgot Her Glasses
- Girl Meets Rock!
- Girlfriend, Girlfriend
- Girls Beyond the Wasteland
- GJ Club
- Go for It, Nakamura!
- Gokujō!! Mecha Mote Iinchō
- Gokujou Drops
- A Good Librarian Like a Good Shepherd
- Goodbye Sengen
- Goodbye, Eri
- The Greatest Demon Lord Is Reborn as a Typical Nobody
- Green Green (Serie TV)
- Gushing over Magical Girls
- H2O: Footprints in the Sand
- Haikyu!!
- Hamidashi Creative
- Hana wa Saku, Shura no Gotoku
- Hanamaru Kindergarten
- Happiness! (video game)
- Happy Hustle High
- Happy Seven
- Happy Sugar Life
- Harenchi Gakuen
- Haruhi Suzumiya
- Haruka Nogizaka's Secret
- Harukana Receive
- Harukoi Otome
- Haunted Junction
- Haven't You Heard? I'm Sakamoto
- Hayate × Blade
- Heaven's Lost Property
- Heavenly Delusion
- Heavenly Delusion (Serie TV)
- Hello, Melancholic!
- Hensuki
- Here Is Greenwood
- Hiatari Ryōkō!
- Hidamari Sketch
- High School Debut
- High School DxD
- High School Family
- High School Girls
- High School! Kimengumi
- Hiiragi-sama wa Jibun o Sagashiteiru
- Hikari no Densetsu
- Hikaru no Go
- Himegoto
- Hiraeth: The End of the Journey
- Hitohira
- Hitomi-chan Is Shy With Strangers
- Hitori Bocchi no Marumaru Seikatsu
- Hitorijime My Hero
- Hōkago Himitsu Club
- Hokkaido Gals Are Super Adorable!
- Honeko Akabane's Bodyguards
- HoneyComing
- Hori-san to Miyamura-kun
- Hoshiuta
- Hoshizora e Kakaru Hashi
- How Heavy Are the Dumbbells You Lift?
- Hungry Heart: Wild Striker
- Hyakka Ryōran
- Hyakko
- Hyouka
- Hyouka (Serie TV)
- I Cannot Reach You
- I Fell in Love After School
- I Love You, My Teacher
- I See Your Face, Turned Away
- I Think Our Son Is Gay
- I Want to Eat Your Pancreas
- I'm in Love with the Villainess
- Idol Ace
- If Her Flag Breaks
- Iketeru Futari
- Ikki Tousen
- Ima Koi
- Ima Sugu Oniichan ni Imōto da tte Iitai!
- In Search of the Lost Future
- In the Clear Moonlit Dusk
- Inazuma Eleven GO (manga)
- Insomniacs After School
- Interviews with Monster Girls
- Ippon Again!
- The Irregular at Magic High School
- The Irregular at Magic High School: The Movie – The Girl Who Summons the Stars
- Isekai Quartet
- It Takes More Than a Pretty Face to Fall in Love
- Itazura na Kiss
- Itoyan Goto Naki
- Iwa-Kakeru! Climbing Girls
- Jeanie with the Light Brown Hair (Serie TV)
- Jinsei
- K-On!
- K-On! (Serie TV)
- Kabukibu!
- Kage Kara Mamoru!
- Kaguya-sama: Love Is War
- Kaguya-sama: Love Is War (Serie TV)
- Kamichu!
- KamiErabi God.app
- Kamikaze Explorer!
- Kämpfer
- Kanan-sama wa Akumade Choroi
- Kandagawa Jet Girls
- Kanokon
- Kanon (video game)
- Kare First Love
- Kare Kano
- Kase-san
- Kashimashi: Girl Meets Girl
- Katana Maidens: Toji No Miko
- Kaya-chan wa Kowakunai
- Kaze to Ki no Uta
- Keijo (manga)
- Kids on the Slope
- Kiko-chan's Smile
- Kill Blue
- Kill la Kill
- Kimi ni Todoke
- KimiKiss
- Kindergarten Wars
- Kindred Spirits on the Roof
- Kirio Fanclub
- Kiss the Scars of the Girls
- Kiss×sis
- Kitchen Princess
- Kodocha
- Kodomo no Jikan
- Koe ga Dasenai Shōjo wa "Kanojo ga Yasashisugiru" to Omotte Iru
- Koi o Shiranai Bokutachi wa
- Koizora
- Kokoro Button
- Kokoro Connect
- Komi Can't Communicate
- Kongō Banchō
- Kono Aozora ni Yakusoku o
- Kore Kaite Shine
- Kōtetsu no Hanappashira
- Kubo Won't Let Me Be Invisible
- Kyō no Go no Ni
- Kyōgaku Kōkou no Genjitsu
- Ladies versus Butlers!
- The Last Uniform
- Let's Make a Mug Too
- Like a Butterfly
- Little Busters!
- The Little Lies We All Tell
- Little Witch Academia
- Little Women (1981 Serie TV)
- Living With My Brother's Wife
- Liz and the Blue Bird
- Love After World Domination
- Love Com
- Love Flops
- Love Kome
- Love Lab
- Love Live! Nijigasaki High School Idol Club
- Love Live! School Idol Project
- Love Live! Sunshine!!
- Love Live! Superstar!!
- Love Live! The School Idol Movie
- Love Roma
- Love, That's an Understatement
- Lovesick Ellie
- Lucifer and the Biscuit Hammer
- Lucky Star (manga)
- Magic of Stella
- Magical Girl Site
- Magical Sempai
- Magical Warfare
- Mai Mai Miracle
- Maid Sama!
- The Many Sides of Voice Actor Radio
- The Manzai Comics
- Maria Holic
- Maria-sama ga Miteru
- Marmalade Boy
- Marriage Royale
- Mars (manga)
- The Marshmallow Times
- Mashiroiro Symphony
- Matchless Raijin-Oh
- Medaka Box
- Medaka Kuroiwa Is Impervious to My Charms
- Mekuri Mekuru
- Midori Days
- Minami-ke
- The Misfit of Demon King Academy
- Miss Miyazen Would Love to Get Closer to You
- Mission: Yozakura Family

- Mitsudomoe (manga)
- Miyuki (manga)
- Mizuno and Chayama
- MM!
- Mob Psycho 100
- Moetan
- Mono (manga)
- Monthly Girls' Nozaki-kun
- The Moon on a Rainy Night
- Mr. Fullswing
- My Bride Is a Mermaid
- My Daddy Long Legs
- My Darling! Miss Bancho
- My Deer Friend Nokotan
- My Dress-Up Darling
- My First Girlfriend Is a Gal
- My Girlfriend Is Shobitch
- My Girlfriend's Child
- My Hero Academia
- My Hero Academia: Smash!!
- My Little Monster
- My Neighbor Seki
- My Next Life as a Villainess: All Routes Lead to Doom!
- My Oh My, Atami-kun
- My Sister, My Writer
- My Stepmom's Daughter Is My Ex
- My Youth Romantic Comedy Is Wrong, as I Expected
- Myself; Yourself
- Mysterious Girlfriend X
- Nanaka 6/17
- Negima! Magister Negi Magi
- Neighborhood Story
- Nekketsu Saikyō Go-Saurer
- Neko to Watashi no Kinyōbi
- Neon Genesis Evangelion: Angelic Days
- Nichijou
- Nigatsu no Shōsha
- Nine Dragons' Ball Parade
- Nisekoi
- No-Rin
- Noh-men Joshi no Hanako-san
- Non Non Biyori
- Nora, Princess, and Stray Cat
- Nosatsu Junkie
- Nue's Exorcist
- Nukitashi
- Nurse Hitomi's Monster Infirmary
- Nyan Koi!
- Maidens in Your Savage Season
- Occult Academy
- Ocean Waves
- Oh, Those Hanazono Twins
- Oira Sukeban
- Okami-san and Her Seven Companions
- Okitsura
- Okusama wa 18-sai
- One Week Friends
- One: Kagayaku Kisetsu e
- Onidere
- Onihime VS
- Ordinary Crush
- Oresama Teacher
- Oretachi Maji-kō Destroy
- Oshi no Ko
- Osu! Karate Club
- Otaku Elf
- Otome wa Boku ni Koishiteru
- Our Precious Conversations
- Ouran High School Host Club
- Outrage Girl Shiomi
- Pan de Peace!
- Pani Poni
- Papillon (manga)
- Parfait Tic!
- Peach Girl
- Peach Milk Crown
- Persona 3 The Movie: No. 1, Spring of Birth
- Persona 3 The Movie: No. 2, Midsummer Knight's Dream
- Persona 3 The Movie: No. 3, Falling Down
- Persona 3 The Movie: No. 4, Winter of Rebirth
- Persona 4: The Animation
- The Pet Girl of Sakurasou
- Petite Princess Yucie
- Piano: The Melody of a Young Girl's Heart
- The Ping Pong Club
- Pink no Idenshi
- Place to Place
- Play Ball (manga)
- Please Go Home, Miss Akutsu!
- Please Teacher!
- Potemayo
- Prince Charming (manga)
- Princess Lover!
- Princess Princess (manga)
- Princess Sara
- Prison School
- Pseudo Harem
- Psychic Academy
- Pugyuru
- Pui Pui Molcar
- PuraOre! Pride of Orange
- Qualidea Code
- The Quintessential Quintuplets
- R-15 (novel series)
- Rainbow Days
- Rainbows After Storms
- Rakka Ryūsui
- Reign of the Seven Spellblades
- Reversible!
- Revolutionary Girl Utena
- Rewrite (video game)
- Rifle Is Beautiful
- Rizelmine
- Ro-Kyu-Bu!
- Rock wa Lady no Tashinamideshite
- Rokudo's Bad Girls
- Rose Hip Rose
- Rumbling Hearts
- RuriDragon
- S.A (manga)
- S.S. Astro
- Sacred Seven
- Sagrada Reset
- Saki (manga)
- Sakura Trick
- Sakura, Saku
- Salad Days (manga)
- Samurai Girl: Real Bout High School
- Sasaki and Miyano
- Say I Love You (manga)
- Sayonara, Football
- School Babysitters
- School Days (video game)
- School-Live!
- School Rumble
- Schoolgirl Strikers
- SD Gundam Musha Banchō Fūunroku
- See Me After Class
- Seeing Blue
- Seiho Boys' High School!
- Seishun Heavy Rotation
- Seitokai ni mo Ana wa Aru!
- Seitokai Yakuindomo
- Senpai Is an Otokonoko
- Seton Academy: Join the Pack!
- Seven of Seven
- Sgt. Frog
- Shakugan no Shana
- She's My Knight
- Shimoneta
- Shiroi Heya no Futari
- Shōraiteki ni Shinde kure
- Show-ha Shoten!
- Silver Spoon (manga)
- Sket Dance
- Skip and Loafer
- The Sky Over My Spectacles
- Slam Dunk (manga)
- Slow Start (manga)
- Slow Step
- Smile Down the Runway
- Sōkyū Boys
- Sonny Boy (Serie TV)
- Sora no Iro, Mizu no Iro
- Sora no Manimani
- Sound! Euphonium
- Spacewalking with You
- Spy × Family (Serie TV)
- Spy Classroom
- Spy × Family
- St. Luminous Mission High School
- Star-Myu
- Stop!! Hibari-kun!
- The Stories of Girls Who Couldn't Be Magicians
- Strawberry 100%
- Strawberry Panic!
- Strobe Edge
- Student Council's Discretion
- Sugarless (manga)
- Sukisho
- Summer (video game)
- The Summer Hikaru Died
- Sundome
- Suzuka (manga)
- Suzunone Seven!
- Sweet Blue Flowers
- Tadano Kōgyō Kōkō no Nichijō
- Tadokoro-san
- A Tail's Tale
- Talentless Nana
- Tari Tari
- Tayutama: Kiss on my Deity
- Teasing Master Takagi-san
- Tenchi Muyo! War on Geminar
- Tenshi Nanka ja Nai
- A Terrified Teacher at Ghoul School!
- The Twins at St. Clare's (anime)
- This Art Club Has a Problem!
- To Heart
- To Heart 2
- To Love Ru
- Toilet-Bound Hanako-kun
- Tōka Gettan
- Tokimeki Memorial Only Love
- Tokyo ESP
- Tokyo Revengers
- Tomo-chan Is a Girl!
- Tona-Gura!
- Toradora!

- The Torture Club
- Touch (manga)
- Translucent (manga)
- Trinity Seven
- True Tears (Serie TV)
- Tsubasa to Hotaru
- Tsugi wa Ii yo ne, Senpai
- Tsuiraku JK to Haijin Kyōshi
- Tsuki ga Kirei
- Tsumiki Ogami's Not-So-Ordinary Life
- Tsuyokiss
- Twilight Out of Focus
- Typhoon Noruda
- UFO Baby
- Ultimate Girls
- Ultra-Fem Shishihara-kun
- Upotte!!
- Urawa no Usagi-chan
- UsoNatsu
- Utagoe wa Mille-Feuille
- Valvrave the Liberator
- Vampire Knight
- W Juliet
- Wagamama High Spec
- Wandance
- Wandering Son
- We Never Learn
- We Were There (manga)
- Welcome Back, Alice
- Welcome to Demon School! Iruma-kun
- Welcome to Succubus High!
- When Will Ayumu Make His Move?
- Whisper Me a Love Song
- Whistle!
- A White Rose in Bloom
- Why the Hell Are You Here, Teacher!?
- Wind Breaker (manga)
- Wind: A Breath of Heart
- Wolf Girl and Black Prince
- Wonder Egg Priority
- The World God Only Knows
- Yamada-kun and the Seven Witches
- Yano-kun no Futsū no Hibi
- Yoake Mae yori Ruriiro na
- Yoiko
- You and I Are Polar Opposites
- You Got Me, Sempai!
- You Were Experienced, I Was Not: Our Dating Story
- Young Ladies Don't Play Fighting Games
- Your Lie in April
- Yu-Gi-Oh!
- Yu-Gi-Oh! (1998 Serie TV)
- Yu-Gi-Oh! Go Rush!!
- Yu-Gi-Oh! Sevens
- Yugami-kun ni wa Tomodachi ga Inai
- Yuki Yuna Is a Hero
- Yuri Is My Job!
- YuruYuri
- Yuyushiki

Gag

Gag manga (ギャグ漫画) es un género que se centra en representaciones de chistes que hacen reír a los lectores. Aunque a veces se lo equipara con el manga de comedia, en el Japón moderno la mayoría de las comedias se usan con la imagen de una risa saludable, y los chistes no necesariamente tienen como objetivo hacerte sonreír.

Desde el período Meiji, cuando se le llamó “imagen ponch”, hasta mediados del período Taisho, cuando se estableció la palabra manga, y hasta el período Showa, el manga ha sido considerado durante mucho tiempo como algo de lo que se puede reír satirizando la política y la sociedad. La risa es un elemento inseparable del manga, ya sea para adultos o para niños, y no hace falta decir que tiene gags, y no había manga sin ella.

Sin embargo, a finales de la década de 1960 aparecieron libros de historietas para niños que carecían de elementos cómicos. Casi al mismo tiempo, el manga especializado en la risa se hizo popular en revistas para niños, como “Osomatsu-kun” y “Tensai Bakabon” de Fujio Akatsuka. Como resultado, desde finales de la década de 1960 hasta principios de la de 1970, el manga se dividió en gekiga sin elementos humorísticos y gag. Se estableció el género del manga gag.

El manga para adultos, que había sido la corriente principal del manga hasta entonces y todavía era inseparable de la risa y tenía fuertes elementos de humor y sin sentido, fue superado por el manga de historias y el manga de broma para jóvenes, y en 1970, se publicó la revista de manga para adultos de Bungeishunju. El género en sí estaba en declive, con la publicación de “Manga Reader”.

Tank Yoshida, que causó furor en la década de 1980, a menudo se cita como el origen del manga “absurdo”. Sin embargo, Eiji Otsuka no está de acuerdo con esto, y en términos de la historia del manga, “Fuguri Nikki” de Hideo Azuma (ganador del décimo premio Neiun) publicado entre 1978 y 1979 debe considerarse la raíz del absurdo gag.

Sin embargo, las obras del tipo “manga absurdo” existían incluso antes de Azuma, incluidas obras de manga de vanguardia de escritores de estilo Gallo como Nejishiki de Yoshiharu Tsuge, “Arashi of Love” de Yoshiharu Ebisu, “Sakura Gaho” de Genpei Akasegawa y “Tensai Bakabon” y otros manga gag de Fujio Akatsuka, Kunio Hase,

Mitsutoshi Furuya, Yoshira Torikazu y Fujio Productions, así como trabajos gag sin sentido de Yasuji Tanioka, Tatsuhiko Yamagami, Tsubame Kamogawa, George Akiyama, Akiryuzan y Taro Minamoto se han referido colectivamente a ellos como “bromas absurdas”.

Además, incluso los cómics de fantasmas y los cómics de chicas que no necesariamente pretenden ser chistes pueden ser reevaluados en años posteriores en el contexto de chistes absurdos debido a la novedad o lo absurdo de su contenido. El sello de reimpresión de manga de Ota Publishing “QJ Manga Sensho”, supervisado por Yoshihiro Yonezawa y Kentaro Takekuma, ha reimpreso muchos manga de alquiler con un estilo especial, incluido “Kaidan Ningen Clock” de Seiichiro Tokunami (Akebono Publishing). Además, Rensuke Oshikiri creó su trabajo en un estilo que mezclaba horror y gags, consciente del sabor del “horror tipo Hibari” del “horror que sólo parece un gag” en el manga de terror de alquiler.

En el pasado, se crearon obras de “manga absurdo” en el período de la Nueva Ola, desde finales de los años 1970 hasta principios de los años 1980, incluida la revista de cómics alternativa “Monthly Manga Garo” (1964-2002) publicada por Seirindo, que fue lanzadas en la década de 1960, revistas Manga mania que se lanzaron una tras otra en 1999, o Yoshiyuki Ebisu, Takashi Nemoto, Hajime Yamano (el marido de Nekojiru), Hiromi Hiraguchi, Suehiro Maruo, Kazuichi Hanawa, Kazuhiro Watanabe, Hanako Yamada, J Taro Sugisaku, Michio Hisauchi y otros. Los lugares de publicación se limitaban a revistas menores y libros eróticos muy clandestinos, como libros de máquinas expendedoras escritos por escritores “Garo-kei”, revistas de drama erótico y revistas SM de maníacos.

Katsuichi Nagai, fundador de Seirindo y primer editor en jefe de Garo, recuerda aquella época: “En el pasado, hubo momentos en que otros editores no publicaban mis libros porque me etiquetaban como del tipo Garo”. Se dice que en ese momento había un entendimiento común en la industria de que “no trabajaría como mayor”.

Desde mediados de la década de 1980, “Bonobono” de Mikio Igarashi, “Kojien” de Koji Aihara y “Kattini Shirokuma” se hicieron populares. El Premio Aihara se estableció en “Big Comic Spirits” (Shogakukan), que fue serializado por Koji Aihara, y contribuyó a la producción de artistas de manga gag más jóvenes como Nobuyuki Hori y Shunji Enomoto.

En 1989, “Es contagioso” de Yoshida Tank comenzó la serialización y se convirtió en un símbolo del género manga absurdo. Shin Sobue estuvo a cargo del diseño del libro, y intencionalmente cometió errores tipográficos e hizo que la encuadernación pareciera un libro impreso de manera irregular, exudando un absurdo desde la construcción misma del libro.

Después de eso, cada revista juvenil presentó las actividades de los artistas de manga absurdos que representaban a cada revista, y se estableció el auge del manga de broma absurda. De esta manera, los artistas de manga absurdos cambiaron su campo principal de revistas menores a revistas importantes.

El escritor Ponch Aoki describe “Papa wa Nueva Guinea” de Seina Takano como “una obra que se puede decir que alcanzó la cima del auge” durante este período.

En la década de 2000, con la expansión de Internet, se publicó un número cada vez mayor de obras de manga amateur en sus propios sitios web, sitios de publicación de manga, sitios de publicación de imágenes de chistes, sitios de publicación de imágenes, sitios de publicación de videos, etc. En comparación con las obras profesionales, hay fuertes elementos independientes como originales de 2 canales, parodias, absurdo, sangre y caos. Un número cada vez mayor de artistas de manga aficionados, como Domushi Kobayashi, Nyaro Melon, Karino Takatsu y Unyopomi Chobora, que han ganado popularidad mediante la publicación de manga gag en Internet, están publicando sus trabajos en revistas de manga. Además, las series de manga mordazas han comenzado a aparecer en sitios administrados por editores. Los ejemplos incluyen “Daily Life of a High School Boy” (Yasunobu Yamauchi) que actualmente se serializa en Gangan ONLINE y “Majokko Tsukune-chan WEB” (Hiroaki Magari) que actualmente se serializa en la versión web de Monthly Shōnen Sirius.

- Obras populares
  - Gintama
  - Osomatsu-san
  - Crayon Shin-chan
  - Nichijou
  - Sakamoto desu ga?
  - Bobobo-bo Bo-bobo
  - Azumanga Daioh
  - Danshi Koukousei no Nichijou
  - Saiki Kusuo no Psi-nan
  - Keroro Gunsou (Sgt. Frog)
  - Excel Saga
  - Seto no Hanayome
  - Plastic Nee-san
  - Detroit Metal City

- Panty & Stocking with Garterbelt
- Hoozuki no Reitetsu
- Yondemasu yo, Azazel-san
- Kochikame
- Beelzebub
- Ika Musume
- Full Metal Panic? Fumoffu
- Jungle wa Itsumo Hare nochi Guu
- Hataraku Maou-sama!
- Joshiraku
- Hen Zemi
- Cromartie Koukou (Cromartie High School)
- Aho Girl
- Uchuu Patrol Luluco
- Binbougami ga!
- Gabriel DropOut
- Hidamari Sketch
- Ore-sama Teacher
- Gag Manga Biyori
- Kill Me Baby
- Working!!
- Muteki Kanban Musume
- Chio-chan no Tsuugakuro
- Teekyuu
- Pop Team Epic
- Lucky☆Star
- Kyou kara Ore wa!!
- Arakawa Under the Bridge
- Mitsudomoe
- Shirokuma Café
- Baka to Test to Shoukanjuu
- Mairimashita! Iruma-kun
- Tenshi na Konamaiki
- Sore Ike! Anpanman
- Mr. Osomatsu
- Shimoneta to Iu Gainen ga Sonzai Shinai Taikutsu na Sekai

Fantasía

Los manga de fantasía (ファンタジー漫画) abordan historias que están basadas en fantasía, ambientada en un mundo de fantasía diferente a la realidad o contiene elementos mágicos o fantásticos.

El manga japonés comenzó como un medio para niños, y era común que las obras representaran eventos mágicos y misteriosos que no ocurrirían en la realidad, por lo que nunca fueron vistos como manga de fantasía, nunca se definió como un género.

Frieren: Beyond Journey's End (2020), *Pandora Hearts* (2006) y *One Piece* (1997) son tres ejemplos de grandes referentes en el género

Si lo miramos con ojos actuales, obras como "El caballero de la cinta" (1953) de Osamu Tezuka y "Hoshi no Tategoto" (1960) de Eiko Mizuno pueden considerarse obras pioneras del manga de fantasía en toda regla es posible.

Las obras que podrían clasificarse como manga de fantasía se dibujaron principalmente como cómics para niñas, pero a partir de 1990 comenzaron a dibujarse también en cómics para niños y jóvenes. Mangas de fantasía como "Monthly G Fantasy" (Enix, ahora Square Enix) en 1993 y "Monthly ASUKA Fantasy DX" (Kadokawa Shoten, posteriormente revisado a "Fandera") en 1994. En la década de 2000 se publicaron revistas manga de temática fantástica como "Mugenkan" (Asahi Sonorama/Asahi Shimbun Publishing).

- Obras destacadas
  - 5 Seconds Before a Witch Falls in Love
  - 7th Time Loop
  - 9th Sleep
  - 12 Beast
  - Absolute Duo
  - Accel World
  - The Adventures of the Little Prince (Serie TV)
  - Aesop World
  - Aesthetica of a Rogue Hero
  - Afterschool Charisma
  - Akashic Records of Bastard Magic Instructor
  - Akenomori
  - Alderamin on the Sky
  - Alice & Zoroku
  - Aliens Area
  - Amagi Brilliant Park
  - Amakusa 1637
  - Amon Saga
  - Andersen Monogatari (Serie TV)
  - Angel Beats!
  - Angel/Dust
  - Angel/Dust Neo
  - Angel's Egg
  - Angel's Feather
  - Angel's Hill
  - Angelic Runes
  - Angelique (video game series)
  - +Anima
  - Animal Academy: Hakobune Hakusho
  - Animal Land
  - Anmitsu Hime
  - Ao no Fūin
  - Arabian Nights: Sinbad's Adventures

- Arc the Lad
- An Archdemon's Dilemma: How to Love Your Elf Bride
- Aria (manga)
- Ariadne in the Blue Sky
- Arion (manga)
- Armor Shop for Ladies & Gentlemen
- Assassins Pride
- Aura: Koga Maryuin's Last War
- Ayakashi Triangle
- Azfareo no Sobayōnin
- B. Ichi
- Baby Birth
- Baby Felix
- Backstabbed in a Backwater Dungeon
- Baka and Test
- BakéGyamon
- Bakugan Battle Brawlers
- The Banished Former Hero Lives as He Pleases
- Banished from the Hero's Party
- Barrage (manga)
- Basara (manga)
- Bayonetta: Bloody Fate
- Beast Complex
- The Beast Player
- Beast Tamer
- Beastars
- Beet the Vandel Buster
- Beyond the Beyond (manga)
- Bibliophile Princess
- Bikini Warriors
- Black Clover
- Black Gate (manga)
- Black Knight (manga)
- Black Rock Shooter
- Black Rose Alice
- Black Summoner
- Bladedance of Elementalers
- Bloody Cross
- Blue Blink
- Blue Dragon (Serie TV)
- Blue Reflection Ray
- Bokura no Kiseki
- Bond(z)
- Boruto
- Bottle Fairy
- Bride of the Barrier Master
- The Brilliant Healer's New Life in the Shadows
- Broken Angels (manga)
- Brotherhood: Final Fantasy XV
- Build King
- Burn the Witch (manga)
- By the Sword (manga)
- Bye Bye, Earth
- Called Game
- Campione!
- Carnival Phantasm
- Cats of the Louvre
- Celestial Method
- Cells at Work!
- Chaika: The Coffin Princess
- Chain Chronicle
- Chaos Dragon
- Cheeky Angel
- Chibi Devi!
- Chillin' in Another World with Level 2 Super Cheat Powers
- Chillin' in My 30s After Getting Fired from the Demon King's Army
- Chivalry of a Failed Knight
- Chocolate Vampire
- Cinderalla
- Cinnamoroll
- Clannad (film)
- Classical Medley
- Classroom for Heroes
- The Classroom of a Black Cat and a Witch
- Clear (video game)
- Clockwork Planet
- Clover (Clamp manga)
- Coji-Coji
- The Concierge at Hokkyoku Department Store
- Crimson Prince
- Crimson Spell
- Crimson-Shell
- Croket!
- D.N.Angel
- Da Capo III
- Damekko Dōbutsu
- Dare ga Yūsha o Koroshita ka
- Dawn of the Arcana
- The Dawn of the Witch
- Dazzle (manga)
- The Deer King
- "Deji" Meets Girl
- Delicious in Dungeon
- Deltora Quest (Serie TV)
- Demon and Song
- Demon King Daimao
- Demon Love Spell
- The Demon Prince of Momochi House
- The Demon Sword Master of Excalibur Academy
- Detatoko Princess
- The Detective Is Already Dead
- The Devil Is a Part-Timer!
- Diamond in the Rough (manga)
- Digimon Adventure tri.
- Digimon Adventure: Last Evolution Kizuna
- Digimon Frontier
- Digimon Fusion
- Digimon Tamers
- Digimon Tamers: Battle of Adventurers
- The Do-Over Damsel Conquers the Dragon Emperor
- Does a Hot Elf Live Next Door to You?
- Dokunie Cooking
- Doors of Chaos
- Dr. Ramune: Mysterious Disease Specialist
- Dragon Age: Dawn of the Seeker
- Dragon Ball (manga)
- Dragon Ball (Serie TV)
- Dragon Ball Super
- Dragon Ball Super: Broly
- Dragon Ball Super: Super Hero
- Dragon Drive
- Dragon Fist (manga)
- Dragon Goes House-Hunting
- Dragon Knight (video game series)
- The Dragon Knight's Beloved
- Dragon Knights
- Dragon Quest
- Dragon Quest: The Adventure of Dai
- Dream Eater Merry
- Dream Saga
- Drifting Dragons
- Duel Masters
- Duel Masters Rev.
- Dungeon Friends Forever
- Dungeon People
- Duranki (manga)
- E's
- Earthian
- The Eccentric Doctor of the Moon Flower Kingdom
- Einen Koyō wa Kanō Deshō ka
- Elementalors
- Elf Princess Rane
- Endo and Kobayashi Live! The Latest on Tsundere Villainess Lieselotte
- Endro!
- Eternal Filena
- Even Given the Worthless "Appraiser" Class, I'm Actually the Strongest
- The Exiled Heavy Knight Knows How to Game the System
- Exquisite Blood: The Heretic Onmyoji
- Eye of the Dog, Jyuzo
- Fairy Tail
- Fairy Tail Zero
- Fairy Tail: 100 Years Quest
- The Family Circumstances of the Irregular Witch
- Fantasia Sango
- Farming Life in Another World
- Fate/Grand Order – Absolute Demonic Front: Babylonia
- Fena: Pirate Princess
- Fencer of Minerva
- Fighting Foodons
- Final Fantasy: Legend of the Crystals
- Final Fantasy: Unlimited
- The Fire Hunter
- The First King Adventure
- Fortune Arterial
- Four Knights of the Apocalypse
- Four Shōjo Stories
- Foxy Lady (manga)
- Free Collars Kingdom
- Frieren
- From Old Country Bumpkin to Master Swordsman
- The Frontier Lord Begins with Zero Subjects
- Fushigi no Kuni no Alice
- Fushigi Yûgi: Byakko Senki
- Fushigi Yûgi: Genbu Kaiden
- Gate 7
- Gate Keepers
- Gauche the Cellist (film)
- Gdgd Fairies
- The Genius Prince's Guide to Raising a Nation Out of Debt
- Gensomaden Saiyuki
- A Gentle Noble's Vacation Recommendation
- Gereksiz
- Gestalt (manga)
- Ghost Reaper Girl
- Gibiate
- Gift (2005 video game)
- Gilgamesh (manga)
- Glass Wings
- Go! Go! Itsutsugo Land
- God Mazinger
- Gods' Games We Play
- Gokū no Daibōken
- Gold Kingdom and Water Kingdom
- Goodbye, Dragon Life
- Gorilla no Kami Kara Kago Sareta Reijō wa Ōritsu Kishidan de Kawaiigareru

- Granblue Fantasy: The Animation
- The Great Snake's Bride
- Grimm's Fairy Tale Classics
- Grimoire of Zero
- Guardian Hearts
- .hack//Sign
- Haibane Renmei
- Haigakura
- Hakumei and Mikochi
- Haō Taikei Ryū Knight
- Happiness! (video game)
- Hard-Boiled Cop and Dolphin
- Haruka: Beyond the Stream of Time (manga)
- Hazedon
- Hazure Skill
- Hazure Skill "Kinomi Master"
- Heaven's Lost Property
- Helck (manga)
- Hella Chill Monsters
- Hero Without a Class
- Heterogenia Linguistico
- Hibiki's Magic
- The Hidden Dungeon Only I Can Enter
- Hime-sama Goyōjin
- Hollow Regalia
- Hoshi o Katta Hi
- Humanity Has Declined
- Humanoid Monster Bem
- Hunter × Hunter
- The Hunters Guild: Red Hood
- Hybrid × Heart Magias Academy Ataraxia
- Hyde & Closer
- I Couldn't Become a Hero, So I Reluctantly Decided to Get a Job
- I Got a Cheat Skill in Another World and Became Unrivaled in the Real World, Too
- I Kept Pressing the 100-Million Button and Came Out on Top
- I Left My A-Rank Party to Help My Former Students Reach the Dungeon Depths!
- I May Be a Guild Receptionist, But I'll Solo Any Boss to Clock Out on Time
- I Parry Everything
- I Was Reincarnated as the 7th Prince so I Can Take My Time Perfecting My Magical Ability
- I.O.N (manga)
- I'm a Behemoth, an S-Ranked Monster, but Mistaken for a Cat, I Live as an Elf Girl's Pet
- I'm a Noble on the Brink of Ruin, So I Might as Well Try Mastering Magic
- I'm Giving the Disgraced Noble Lady I Rescued a Crash Course in Naughtiness
- I'm Gonna Be An Angel!
- I've Somehow Gotten Stronger When I Improved My Farm-Related Skills
- Iblard Jikan
- The Ice Guy and His Cool Female Colleague
- The Iceblade Sorcerer Shall Rule the World
- Ichi the Witch
- If It's for My Daughter, I'd Even Defeat a Demon Lord
- Immortal Rain
- In the Name of the Mermaid Princess
- The Insipid Prince's Furtive Grab for The Throne
- Interspecies Reviewers
- Interstella 5555: The 5tory of the 5ecret 5tar 5ystem
- Inukami!
- Irina: The Vampire Cosmonaut
- Is It Wrong to Try to Pick Up Girls in a Dungeon?
- Ishura
- It's My Life (manga)
- Ixion Saga DT
- Jewelpet Attack Travel!
- Jibaku-kun
- Joō no Hana
- Josephina the Whale
- Joshi Kōsei to Mahō no Note
- Jungle de Ikou!
- Juuni Senshi Bakuretsu Eto Ranger
- Kai-hen Wizards
- Kaijū-iro no Shima
- Kaiu Shirai x Posuka Demizu: Beyond The Promised Neverland
- Kamichu!
- KamiKatsu
- Kamisama Game
- Kamui (2001 manga)
- Kannazuki no Miko
- Kappa no Kaikata
- Karneval (manga)
- Katana Maidens: Toji No Miko
- Kazan (manga)
- Kaze no Stigma
- Kero Kero Chime
- The Key to the Kingdom
- Kilala Princess
- Kimagure Orange Road
- Kimi no Kakera
- The King Kong Show
- The King's Beast
- King's Proposal
- Kino's Journey
- Manga Time Kirara
- Kiss the Scars of the Girls
- Koihime Musō
- Konohana Kitan
- KonoSuba: An Explosion on This Wonderful World!
- Kōtetsu Sangokushi
- Kūsō no Sora Tobu Kikaitachi
- Kyōran Kazoku Nikki
- Kyousougiga
- Lagrange: The Flower of Rin-ne
- Lance N' Masques
- Land of the Lustrous
- Land of the Lustrous (Serie TV)
- Last Order: Final Fantasy VII
- Last Round Arthurs
- Legal Drug
- The Legend of Snow White
- The Legendary Hero Is Dead!
- Legendz
- Let This Grieving Soul Retire!
- Level 1 Demon Lord and One Room Hero
- Leviathan: The Last Defense
- Like the Clouds, Like the Wind
- Liselotte & Witch's Forest
- The Littl' Bits
- Little Nemo: Adventures in Slumberland
- Little Pollon
- A Little Snow Fairy Sugar
- Living for the Day After Tomorrow
- Living for Tomorrow
- Looking for a Home (film)
- The Lord of the Rings: The War of the Rohirrim
- Lord of Vermilion: The Crimson King
- Lucifer and the Biscuit Hammer
- Luck Stealer
- Maburaho
- Madō no Keifu
- Maebashi Witches
- Magi: Adventure of Sinbad
- Magi: The Labyrinth of Magic
- Magic Tree House (film)
- Magical Buffs: The Support Caster is Stronger Than He Realized!
- The Magical Girl and the Evil Lieutenant Used to Be Archenemies
- Magical Taruruto
- Magical Warfare
- Magical × Miracle
- Magician's Academy
- Magico (manga)
- Magimoji Rurumo
- Magus of the Library
- Magical Circle Guru Guru
- Makai Senki Disgaea
- Mama wa Shōgaku 4 Nensei
- Manaria Friends
- Manga Fairy Tales of the World
- Maoyu
- MapleStory (Serie TV)
- Mashima Hero's
- Mashin Hero Wataru
- Mashle
- Material Puzzle
- May I Ask for One Final Thing?
- Me & Roboco
- Megami Paradise
- Mermaid Scales and the Town of Sand
- Millennium Actress
- Million Arthur (Serie TV)
- Mimic Royal Princess
- The Misfit of Demon King Academy
- Miss Kobayashi's Dragon Maid
- Mistress Fortune
- Miyuki-chan in Wonderland
- Modest Heroes
- Moeyo Ken (anime)
- Mojacko
- Momotarō no Umiwashi
- Mon Colle Knights
- The Monkey King (manga)
- Monster Girl Doctor
- Monster Hunter Orage
- The Monster Kid
- Monster Musume
- Monster Strike
- Moonlight Act
- Moonlight Mask
- Moriking
- The Most Notorious "Talker" Runs the World's Greatest Clan
- Mouryou Kiden
- Mrs. Pepper Pot (Serie TV)
- Mugen Spiral
- Muka Muka Paradise
- Mukuware Nakatta Murabito A, Kizoku ni Hirowarete Dekiai Sareru Ue ni
- Munto
- Mushibugyō

- My Daughter Left the Nest and Returned an S-Rank Adventurer
- My Happy Marriage
- My Instant Death Ability Is So Overpowered
- My Master Has No Tail
- My Unique Skill Makes Me OP Even at Level 1
- The Mysterious Cities of Gold (2012 Serie TV)
- The Mysterious Cities of Gold
- The Mystic Archives of Dantalian
- Nagi-Asu: A Lull in the Sea
- Nanami-chan
- Naruto
- Naruto (Serie TV)
- Naruto: The Seventh Hokage and the Scarlet Spring
- Nazca (Serie TV)
- Negima!?
- Neko Majin
- Neo Angelique Abyss
- Neo Ranga
- New Moomin
- New Saga
- Night on the Galactic Railroad (film)
- Night Wizard!
- Nina the Starry Bride
- Ninja Senshi Tobikage
- Ninku
- A Nobody's Way Up to an Exploration Hero
- Noiseman Sound Insect
- Noozles
- Nora, Princess, and Stray Cat
- Nui!
- Nurse Hitomi's Monster Infirmary
- O-Parts Hunter
- Oh My Goddess!
- Ojarumaru
- Once Upon a Witch's Death
- One Piece
- One Piece (1999 Serie TV)
- One: Kagayaku Kisetsu e
- Onegai! Samia-don
- Onigiri (video game)
- Onihime VS
- Orfina (manga)
- Orion (manga)
- The Ossan Newbie Adventurer
- Otaku Elf
- The Other Side of Secret
- Our Home's Fox Deity
- Our Last Crusade or the Rise of a New World
- Panzer World Galient
- Pass the Monster Meat, Milady!
- Pavane for a Dead Girl
- Peacock King
- Persona 4: The Animation
- Peter Grill and the Philosopher's Time
- Peter Pan: The Animated Series
- Phantom Quest Corp.
- Phoenix (Japanese Serie TV)
- Phoenix (manga)
- Piccolino no Bōken
- Pita-Ten
- Pixie Pop
- Planet Ladder
- A Playthrough of a Certain Dude's VRMMO Life
- Plunderer (manga)
- The Poe Clan
- Pokémon (Serie TV)
- Pokémon Adventures
- Pom Poko
- Popotan
- The Price of Smiles
- Prince Freya
- Princess Minerva
- Private Tutor to the Duke's Daughter
- Promise of Wizard
- Puzzle & Dragons X
- Queen's Blade
- Queen's Blade Rebellion
- Qwan
- Radiant (manfra)
- Ragnarok the Animation
- Rakudai Majo
- Ranking of Kings
- Rave Master
- Re:Creators
- Reborn to Master the Blade: From Hero-King to Extraordinary Squire
- Red Data Girl
- Reign of the Seven Spellblades
- Revolutionary Girl Utena
- Rewrite (video game)
- RG Veda
- Rokka: Braves of the Six Flowers
- Romance of Darkness
- Romelia Senki
- Ronja, the Robber's Daughter (2014 Serie TV)
- RPG Real Estate
- Ruin Explorers
- Rune Soldier
- RuriDragon
- Saban's Adventures of the Little Mermaid
- Sacrificial Princess and the King of Beasts
- Sagrada Reset
- Saint Cecilia and Pastor Lawrence
- Saint Seiya
- Saiyuki (manga)
- Saiyuki Gaiden
- Saiyuki Ibun
- Saiyuki Reload
- Saiyuki Reload (Serie TV)
- Saiyuki Reload Blast
- Saiyuki Reload Gunlock
- Saiyuki Reload: Zeroin
- Saiyuki: Requiem
- Sakura Hime: The Legend of Princess Sakura
- Samurai Girl: Real Bout High School
- Sands of Destruction
- Sarazanmai
- Sasaki and Peeps
- The Sea Prince and the Fire Child
- Secrets of the Silent Witch
- Sega Hard Girls
- Sengoku Youko
- Senki Senki Momotama
- Senyu
- The Seven Deadly Sins (manga)
- The Seven Princes of the Thousand-Year Labyrinth
- Shangri-La Frontier
- Shattered Angels
- Seven Senses of the Reunion
- Shina Dark
- Shining Tears X Wind
- Shinkyoku Sōkai Polyphonica
- Shinzo
- Shoulder-a-Coffin Kuro
- Shunkan Lyle
- Sisters of Wellber
- Slayers Excellent
- Slayers Gorgeous
- Slayers Great
- Slayers Premium
- Slayers Return
- Slayers Special (OVA)
- Slayers The Motion Picture
- Sleepy Princess in the Demon Castle
- Snow White with the Red Hair
- So, I Can't Play H!
- Soara and the House of Monsters
- Sohryuden: Legend of the Dragon Kings
- Somali and the Forest Spirit
- Sorcerer on the Rocks
- Sorry for My Familiar
- Soul Link
- Soul Rescue
- Spice and Wolf
- St. Dragon Girl
- Steel Fist Riku
- Steel Jeeg
- The Stories of Girls Who Couldn't Be Magicians
- Strange Dawn
- The Strange Tale of Panorama Island
- Stray Little Devil
- The Strongest Tank's Labyrinth Raids
- Sudachi no Maōjō
- Sugar Apple Fairy Tale
- Suiiki
- Superior (manga)
- Suppose a Kid from the Last Dungeon Boonies Moved to a Starter Town
- Sweet Reincarnation
- The Sword of Paros
- The Sword of Shibito
- Sword Oratoria
- A Tale of the Secret Saint
- Tales of Wedding Rings
- Tanken Driland
- Tatakau Shisho
- Tatsuki Fujimoto Before Chainsaw Man
- Tayutama: Kiss on my Deity
- Tearmoon Empire
- Ten de Shōwaru Cupid
- Tenchi Forever! The Movie
- Tenchi Muyo! Ryo-Ohki
- Tenchi the Movie 2: The Daughter of Darkness
- Tenchi the Movie: Tenchi Muyo in Love
- Tenchi Universe
- Tengai Retrogical
- Terrarium in Drawer
- A Terrified Teacher at Ghoul School!
- Testarotho
- The Relative Worlds
- Three Tales (film)
- Thumbelina: A Magical Story
- Time Stranger Kyoko
- Time Travel Tondekeman
- 'Tis Time for "Torture," Princess
- To Your Eternity
- Tōka Gettan
- The Too-Perfect Saint
- Toriko
- Toto!: The Wonderful Adventure
- Tournament of the Gods

- Towa no Quon
- Tower Dungeon
- Tsubaki to Tsumihoroboshi no Door
- Tsubasa: Those with Wings
- Tsuki wa Higashi ni Hi wa Nishi ni
- TsumaSho
- Twelve Months (1980 film)
- Twinkle Crusaders
- Ultra Maniac
- Ultramarine Magmell
- The Unaware Atelier Master
- Undefeated Bahamut Chronicle
- Undersea Super Train: Marine Express
- Unlimited Fafnir
- Unnamed Memory
- UQ Holder!
- Uruha no Sekai de Arisugawa
- Utawarerumono
- Utsunomiko
- Val × Love
- Valkyrie Complex
- Vampire Dormitory
- Vampire Game
- Vermeil in Gold
- The Vexations of a Shut-In Vampire Princess
- The Villainess and the Demon Knight
- Villainess Level 99
- Vivre Yōsai-ten
- Wake Up, Sleeping Beauty
- Wandering Witch: The Journey of Elaina
- Warlords of Sigrdrifa
- The Water Dragon's Bride
- The Weakest Tamer Began a Journey to Pick Up Trash
- Welcome to Demon School! Iruma-kun
- Welcome to Succubus High!
- White Cat Project
- Why Does Nobody Remember Me in This World?
- Will It Be the World or Her?
- Windaria
- Wish (manga)
- Wistoria: Wand and Sword
- Witch Hat Atelier
- Witch Hat Atelier Kitchen
- Witch Life in a Micro Room
- The Witch of Artemis
- Witch Watch
- A Witch's Love at the End of the World
- The Witches' Marriage
- Wolfsmund
- Wonder Egg Priority
- The Wonderful Adventures of Nils (Serie TV)
- The Wonderful Wizard of Oz (Serie TV)
- The Wonderland
- World Fairy Tale Series
- World Famous Fairy Tale Series
- The World Is Still Beautiful
- World of the S&M
- World War Blue
- Xam'd: Lost Memories
- Yami to Bōshi to Hon no Tabibito
- Yashahime
- Ys (anime)
- Yu-Gi-Oh! (1998 Serie TV)
- Yu-Gi-Oh! Arc-V
- Yu-Gi-Oh! Arc-V (manga)
- Yu-Gi-Oh! Duel Monsters
- Yu-Gi-Oh! Zexal
- Yuki ni Tsubasa
- Yume Kira Dream Shoppe
- Yumeiro Patissiere
- Yurikuma Arashi
- Yūsha Party o Tsuihō Sareta Shiro Madōshi, S-Rank Bōkensha ni Hirowareru
- Z Mazinger
- Zatch Bell!
- Zenmai Zamurai
- Zombiepowder.
- Zoobles! (Serie TV)

Ciencia ficción

El Manga SF (エスエフまんが) se refiere al manga que tiene como tema la ciencia o la pseudociencia, o que se utiliza como fondo de escenario o utilería. El término "SF" aquí se refiere a novelas de ciencia ficción, y los cómics que representan contenido similar a los escritos en novelas se denominan cómics de ciencia ficción.

Aunque antes había manga que se consideraba ciencia ficción, el flujo principal de manga con temática de ciencia ficción en Japón comenzó después de la Segunda Guerra Mundial, con "Doctor Mars" (1947) y "Astro Boy" de Osamu Tezuka (1952-), y comenzó con manga para niños de Mitsuteru Yokoyama, Leiji Matsumoto, Fujiko Fujio, Go Nagai, Shotaro Ishinomori y otros. Más tarde, cuando Moto Hagio, Keiko Takemiya y otros comenzaron a dibujar ciencia ficción en manga para niñas, el contenido se volvió aún más diverso y desarrollado. Obras como "AKIRA" de Katsuhiro Otomo y "Appleseed" de Masamune Shirow son bien conocidas en el extranjero.

- Obras destacadas

- 6 Angels
- 7 Billion Needles
- 009-1
- 16bit Sensation
- 20th Century Boys
- 21 Emon
- 2001 Nights
- A, A Prime
- A.I. Revolution
- A.I.C.O. -Incarnation-
- Accel World
- Ad Astra per Aspera (manga)
- Ageku no Hate no Kanon
- Agravity Boys
- Ai no Kusabi
- AKB0048
- Alien from the Darkness
- Alive: The Final Evolution
- All Esper Dayo!
- All You Need Is Kill
- The Amazing 3
- Amazing Nurse Nanako
- Amuri in Star Ocean
- Andromeda Stories
- Angel Links
- Angelic Layer
- Anime Ganbare Goemon
- Aokana - Four Rhythms Across the Blue
- Apollo's Song
- Aposimz
- Appleseed XIII
- Aquarian Age: Sign for Evolution
- Aquarion Evol
- Aquarion: Myth of Emotions
- Arata-naru Sekai
- Arc the Lad
- Arcadia of My Youth: Endless Orbit SSX
- Aria (manga)
- Arm of Kannon
- Armored Police Metal Jack
- Arpeggio of Blue Steel
- Aruvu Rezuru: Kikaijikake no Yōseitachi
- Asadora!
- Ashi-Girl
- Assassination Classroom
- Astro Boy
- Astro Note
- Atom: The Beginning
- B – The Beginning
- B't X
- Babel (2012 manga)
- Bagi, the Monster of Mighty Nature
- Balance Policy
- Battle Athletes
- Battle of the Planets
- Battle Royale (manga)
- Between the Sky and Sea
- Big X
- Billy Bat
- Birdman Anthology
- Birdmen (manga)
- Birdy the Mighty
- Birth (1984 film)
- Black Cat (manga)
- Black Paradox
- Black Torch

- Blade of the Moon Princess
- Blank Slate (manga)
- Blue Archive
- Blue Drop
- Blue Hole (manga)
- Blue Sheep Reverie
- Blue Sonnet
- Blue Submarine No. 6
- Bodacious Space Pirates
- Bomber Girl
- Brave Bang Bravern!
- Brave Beats
- Break of Dawn (manga)
- Brynhildr in the Darkness
- Bubblegum Crash
- Bubblegum Crisis
- Burn Up!
- Burn-Up Scramble
- Buzzer Beater (manga)
- Cagaster of an Insect Cage
- Captain Future
- Captain Kuppa
- Casshan: Robot Hunter
- Cat Planet Cuties
- A Certain Scientific Railgun
- A Certain Scientific Railgun: Astral Buddy
- Chameleon Jail
- Chaos;Child
- Chargeman Ken!
- Chicago (manga)
- Chimpui
- Chirality (manga)
- Chobits
- Classroom Crisis
- Coicent
- Cosmo Warrior Zero
- Cosmos (manga)
- Coyote Ragtime Show
- Crusher Joe
- Cutie Honey
- Cutie Honey Universe
- Cyber Team in Akihabara
- Cyborg 009
- Cyborg 009 VS Devilman
- D4 Princess
- Dai Dark
- Dallos
- Daphne in the Brilliant Blue
- Darker than Black
- Darker than Black: Gemini of the Meteor
- Darker than Black: Shikkoku no Hana
- Darkside Blues
- The Darwin Incident
- Dead Dead Demon's Dededede Destruction
- Dead End (manga)
- Deca-Dence
- Deep Insanity
- Den-noh Coil
- Designs (manga)
- Destroy and Revolution
- Deus Vitae
- The Devil of the Earth
- Di Gi Charat
- Di Gi Charat Nyo!
- Die Wergelder
- Digimon Adventure tri.
- Digimon Adventure: Last Evolution Kizuna
- Dinosaur Sanctuary
- Dirty Pair: Project Eden
- Divergence Eve
- DNA²
- Dr. Stone
- Dokachin the Primitive Boy
- Dokkoida?!
- Doll (manga)
- Dominion (manga)
- Domu: A Child's Dream
- Doraemon
- Download (OVA)
- Dr. Slump
- Drifting Net Cafe
- E's
- Eagle Riders
- Earth Maiden Arjuna
- Earthchild
- Earthian
- Eden (2021 Serie TV)
- ĒlDLIVE
- Emanon (manga)
- Embraced by the Moonlight
- The Enemy's the Pirates!
- Estab Life
- ÉX-Driver
- Excel Saga
- Exception (Serie TV)
- The Family's Defensive Alliance
- Fantasista Doll
- Fantastic Children
- Fireball (manga)
- Five Numbers!
- The Five Star Stories
- FLCL
- Fly Me to the Moon (manga)
- Fool Night
- Fort of Apocalypse
- Four Shōjo Stories
- Fourteen (manga)
- Fractale
- Freedom Project
- Freezing (manga)
- Full Metal Panic!
- Full Metal Panic? Fumoffu
- Full-Blast Science Adventure – So That's How It Is
- Fullmetal Alchemist: Brotherhood
- Fungus and Iron
- Futaba-kun Change!
- Future Diary
- G-Force: Guardians of Space
- Galactic Patrol Lensman
- Galaxy Angel
- Galaxy Angel II
- A Galaxy Next Door
- The Galaxy Railways
- Gamera Rebirth
- Gamerz Heaven
- Gankutsuou: The Count of Monte Cristo
- Gantz
- Gantz: E
- Gantz: G
- Gatchaman (OVA)
- Gatchaman Fighter
- Gatchaman II
- Gate Keepers
- Gate Keepers 21
- Gdleen
- Gene Bride
- The Gene of AI
- Generator Gawl
- Genesis Survivor Gaiarth
- Geniearth
- Genma Wars
- Gigant (manga)
- Gilgamesh (manga)
- Ginga Patrol PJ
- Gintama
- Girls' Last Tour
- Girly Air Force
- Glass Fleet
- Global Garden
- Godzilla Singular Point
- Grand Dolls
- Green Legend Ran
- Guardian of Darkness
- Guilty Crown
- Gulliver's Travels Beyond the Moon
- Gun Frontier
- Gundam: Requiem for Vengeance
- The Guyver: Bio-Booster Armor
- Gyakuten! Ippatsuman
- Hakugei: Legend of the Moby Dick
- Halo Legends
- Hana to Oku-tan
- Hand Maid May
- Hand Shakers
- Hanoka
- HappinessCharge Pretty Cure!
- Harlock Saga
- Haruhi Suzumiya
- Heat Guy J
- Heavenly Delusion
- Heavenly Delusion (Serie TV)
- Hikari-Man
- Hikkatsu! Strike a Blow to Vivify
- Himitsu – Top Secret
- Himitsu no AiPri
- Hitori Bocchi no Chikyū Shinryaku
- Hoshi no Ko Chobin
- Hoshi no Ko Poron
- Hoshizora Kiseki
- How Many Light-Years to Babylon?
- Hurricane Polymar
- Hybrid Child
- Hyper Doll
- Hyper Police
- Hyper Rune
- Hyper Speed GranDoll
- I Dream of Mimi
- I Kept Pressing the 100-Million Button and Came Out on Top
- I'm the Evil Lord of an Intergalactic Empire!
- IC in a Sunflower
- Id – Invaded
- The Idaten Deities Know Only Peace
- Ikigami: The Ultimate Limit
- Immortal Hounds
- In Search of the Lost Future
- Inazuma Eleven: Ares
- Inazuma Eleven: Orion no Kokuin
- Inazuman
- Indian Summer (manga)
- Interstella 5555: The 5tory of the 5ecret 5tar 5ystem
- Inuyashiki
- Iria: Zeiram the Animation
- Irina: The Vampire Cosmonaut
- Iriya no Sora, UFO no Natsu
- The Irregular at Magic High School: The Movie – The Girl Who Summons the Stars
- Island (video game)
- The Isolator (novel series)
- Itadakiman

- Jaco the Galactic Patrolman
- Japan (1994 manga)
- Junk: Record of the Last Hero
- Jura Tripper
- Justy (manga)
- Jyu-Oh-Sei
- Kaiba
- Kaiju Girl Caramelise
- Kaiu Shirai x Posuka Demizu: Beyond The Promised Neverland
- Kakushite! Makina-san!!
- Karakuri Odette
- Karasuma Kyoko no Jikenbo
- Kashimashi: Girl Meets Girl
- Kemurikusa
- Kiddy Girl-and
- Kiddy Grade
- Killing Bites
- Kimagure Orange Road
- Kimi o Shinasenai Tame no Storia
- King of Thorn
- Kino's Journey
- Kite Liberator
- Kiznaiver
- Knights of Ramune
- Kokkoku
- Kon Kon Kokon
- Kowloon Generic Romance
- Kurau Phantom Memory
- Kyūkyoku Chōjin R
- Ladyspo
- Lagrange: The Flower of Rin-ne
- The Legend of Mother Sarah
- Lensman (1984 film)
- Level E
- Library War
- Little Astro Boy
- Little Fluffy Gigolo Pelu
- Log Horizon
- Longing for Home
- Lost Universe
- Lost World (manga)
- Loups=Garous
- Love Flops
- Lovesickness: Junji Ito Story Collection
- Lycoris Recoil
- M.D. Geist
- Made in Abyss
- Mai, the Psychic Girl
- Maico 2010
- Make My Day (Serie TV)
- Malice@Doll
- Mama wa Shōgaku 4 Nensei
- Maoh: Juvenile Remix
- Maps (manga)
- Marginal (manga)
- Marine Boy
- Maris the Chojo
- Mass Effect: Paragon Lost
- MegaMan NT Warrior
- Metal Fighter Miku
- Metallic Rouge
- Metropolis (manga)
- Mezame No Hakobune
- Mīmu Iro Iro Yume no Tabi
- Mirai Keisatsu Urashiman
- Mobile Suit Gundam 0080: War in the Pocket
- Mobile Suit Gundam Thunderbolt
- Mobile Suit Gundam: Hathaway's Flash
- Mojacko
- Mole's Adventure
- Moonlight Mile (manga)
- Mujigen Hunter Fandora
- Multiple Personality Detective Psycho
- Mushinuyun
- Mutant Turtles: Superman Legend
- Muteking, The Dashing Warrior
- My Dear Marie
- My Name Is Shingo
- My Wife Has No Emotion
- Lupin the 3rd: The Mystery of Mamo
- Najica Blitz Tactics
- Nanimo nai Kedo Sora wa Aoi
- Nanohana (manga)
- Neon Genesis Evangelion (franchise)
- Neon Genesis Evangelion: Campus Apocalypse
- Night Head 2041
- Niji-iro Tōgarashi
- Ninja Senshi Tobikage
- No Game No Life
- No. 5 (manga)
- No. 6
- Noein: To Your Other Self
- Oh! Edo Rocket
- Okawari-Boy Starzan S
- On Your Mark
- One Piece
- Orb: On the Movements of the Earth
- The Orbital Children
- Origin (manga)
- Orion (manga)
- Otherside Picnic
- Otherworld Barbara
- Panyo Panyo Di Gi Charat
- Parasyte
- Patlabor
- Penguin Highway
- Peut-être toi
- Pikaia!
- Planet Ladder
- Planetes
- Plastic Little
- Plastic Memories
- Please Put Them On, Takamine-san
- Please Teacher!
- Pluster World
- Pluto: Urasawa x Tezuka
- Precarious Woman Executive Miss Black General
- Prince Planet
- Princession Orchestra
- Project Blue Earth SOS
- The Promised Neverland
- Psychic Squad
- Psycho-Pass 3: First Inspector
- Psycho-Pass Providence
- Psycho-Pass: Inspector Shinya Kogami
- Psyren
- Q-Ko-chan
- Qualia the Purple
- Qualidea Code
- Queen Millennia
- Rai Rai Rai
- Raiden-18
- Ravex in Tezuka World
- Remina
- Renai Bakumatsu Kareshi
- Rescueman
- Revisions (Serie TV)
- Rick and Morty: The Anime
- Rizelmine
- Robo Sapiens
- RoboDz Kazagumo Hen
- Rocket Girls
- Rust Blaster
- Ryū (manga)
- S-CRY-ed
- Saber Marionette J
- Saber Marionette J Again
- Sagrada Reset
- Saikano
- Saint Seiya: Saintia Shō
- Sakura Wars (2019 video game)
- Sakura Wars: The Animation
- Sand Land
- Saturn Apartments
- Secret of Cerulean Sand
- Sengoku Komachi Kurōtan
- Sensor (manga)
- Seraphim 266613336Wings
- Sgt. Frog
- Shangri-La (novel)
- Shikizakura
- Shin Hakkenden
- Shin Shinchō Kōki
- Shinzo
- Shy (manga)
- Silent Möbius
- Simoun (Serie TV)
- Sing a Bit of Harmony
- Sky Blue (film)
- Slave Doll
- Snowball Earth (manga)
- Sol Bianca: The Legacy
- Sonic X
- Sonny Boy (Serie TV)
- Sōsei no Taiga
- Sound of the Sky
- Space Ace (manga)
- Space Battleship Tiramisu
- Space Brothers (manga)
- Space Carrier Blue Noah
- Space Family Carlvinson
- Space Patrol Luluco
- Space Pirate Captain Herlock: The Endless Odyssey
- Space Pirate Mito
- The Special Duty Combat Unit Shinesman
- Spriggan (manga)
- Sprite (manga)
- St&rs
- Star Ocean: The Second Story (manga)
- Star of Guidance
- Star Red
- Star Twinkle PreCure
- Stardust Telepath
- Starving Anonymous
- Steal Moon
- Steel Jeeg
- Steins;Gate
- Steins;Gate (Serie TV)
- Steins;Gate (manga)
- Steins;Gate 0
- Steins;Gate Drama CD Alpha, Beta, and Gamma
- Stone (manga)
- Straight Title Robot Anime
- Stratos 4
- Submarine Super 99
- Summer Wars
- Sundome!! Milky Way
- Super Ball Girls
- Swallowing the Earth

- Sword Art Online
- Sword Art Online Alternative: Gun Gale Online
- Tactical Roar
- Tadashii Kodomo no Tsukurikata!
- Takopi's Original Sin
- Takt Op
- Talentless Nana
- Tanabata no Kuni
- Tank Chair
- Tank Tankuro
- Tatakae! Osper
- Tekkaman: The Space Knight
- Tenchi Muyo! GXP
- Tenken
- Terminator Zero
- Tetsujin 28-go
- Tetsujin 28-go (2004 Serie TV)
- They Were Eleven
- Thunderbirds 2086
- Tide-Line Blue
- Time Bokan
- Time Bokan 2000: Kaitou Kiramekiman
- Time Bokan: Royal Revival
- Time Patrol Bon
- To Every You I've Loved Before (film)
- To Love Ru
- To Me, the One Who Loved You (film)
- Toki no Tabibito: Time Stranger
- Tokyo Alien Bros.
- Tokyo Crazy Paradise
- Tokyo Revengers
- Too Cute Crisis
- Tower of the Future
- Trapped in a Dating Sim: The World of Otome Games Is Tough for Mobs
- Tsuki wa Higashi ni Hi wa Nishi ni
- Tsuritama
- The Tunnel to Summer, the Exit of Goodbyes
- Tuxedo Gin
- Twin Spica
- Uchūsen Sagittarius
- Ultimate Girls
- Ultraman (manga)
- The Ultraman
- Ultraviolet: Code 044
- Ulysses 31
- Un-Go
- Undersea Super Train: Marine Express
- Uninhabited Planet Survive!
- Until Death Do Us Part (manga)
- Urahara
- Urda: The Third Reich
- Urusei Yatsura
- Urusei Yatsura (1981 Serie TV)
- Urusei Yatsura (2022 Serie TV)
- Venus Wars
- Vexille
- Video Girl Ai
- Vivy: Fluorite Eye's Song
- Voltron (Serie TV)
- Wandaba Style
- Welcome to the Space Show
- Wing-Man
- WIXOSS
- Wombs (manga)
- Wonder Beat Scramble
- The World of Narue
- World Trigger
- Xenon (manga)
- Yakitori: Soldiers of Misfortune
- Yamato 2520
- Yasuke (Serie TV)
- Yatterman Night
- Yattodetaman
- Your Forma
- Yu-Gi-Oh! 5D's
- Yu-Gi-Oh! Duel Monsters
- Yu-Gi-Oh! GX
- Yu-Gi-Oh! R
- Yu-Gi-Oh! VRAINS
- YU-NO: A Girl Who Chants Love at the Bound of this World
- Yuria 100 Shiki
- Yurikuma Arashi
- Zaion: I Wish You Were Here
- Zegapain
- Zenderman
- Zero Tester
- Zetman
- Zillion (Serie TV)
- Zombie Hunter

Horror

El manga de horror (ホラーまんが) combina los elementos visuales del manga con las temáticas del horror y lo sobrenatural. Estos relatos no solo buscan causar miedo, sino también desasosiego, repulsión y tensión emocional en los lectores. Se caracteriza por su exploración de lo grotesco, lo inquietante y lo perturbador, a menudo con una atmósfera cargada de suspense. Los artistas de manga de horror juegan con las emociones y las imágenes visuales para crear un impacto psicológico en el lector.

Algunos de los autores más influyentes en el género del manga de horror incluyen a Junji Ito, Kazuo Umezu y Hideshi Hino, quienes han creado historias que exploran el miedo en sus formas más intensas y aterradoras. Estos mangakas son conocidos por sus estilos únicos y su capacidad para sumergir a los lectores en un mundo de pesadillas.

El género se destaca por sus representaciones de monstruos, fantasmas, enfermedades mentales, catástrofes inexplicables y deformaciones físicas o psicológicas, a menudo combinadas con un uso brillante del simbolismo y las metáforas para crear una experiencia sensorial e intelectual de horror.

- Historia

El manga de horror tiene sus raíces en la tradición japonesa de narraciones macabras, como el kaidan que son relatos de fantasmas o cuentos sobre fenómenos sobrenaturales. Durante siglos, Japón ha tenido una rica tradición en cuanto a historias de terror y lo sobrenatural, lo que ha influido directamente en el desarrollo del manga de horror moderno.

El género empezó a tomar forma en la década de 1960, con artistas como Kazuo Umezu (o Umezz), quien es considerado el "padre" del manga de horror. Obras como El Drifting Classroom (1972) y Orochi son ejemplos de su capacidad para crear historias aterradoras mezcladas con temáticas psicológicas y surrealistas. Sus mangas presentaban personajes que enfrentaban horrores físicos y emocionales, con un enfoque especial en los niños y la infancia rota.

A medida que el manga de horror se desarrollaba, el estilo gráfico y las temáticas se volvieron más osadas. Hideshi Hino, por ejemplo, se centró más en la deformidad y la violencia explícita. Su manga Hell Baby es un clásico dentro de este subgénero grotesco.

El horror manga continuó creciendo en popularidad en las décadas de 1980 y 1990, cuando el género comenzó a expandirse hacia audiencias más amplias. Fue durante este tiempo que Junji Ito emergió como una de las figuras más icónicas del horror manga con su estilo único y su enfoque psicológico.

Orochi (1969) de Kazuo Umezu sentó las bases del terror tal y como lo conocemos en el manga, donde se añadieron muchos elementos que posteriormente veríamos habitualmente en obras posteriores

Ito es conocido por obras como Tomie, la cual relata la historia de una chica inmortal que puede volver a la vida una y otra vez después de ser asesinada, causando caos en la vida de quienes la rodean. Otra obra maestra suya es Uzumaki, que explora la obsesión y la locura en un pequeño pueblo que es gradualmente consumido por espirales. La obra de Ito se caracteriza por su increíble capacidad de crear horror a través de lo extraño y lo inexplicable, utilizando imágenes perturbadoras, y su estilo artístico detallado crea un ambiente inquietante.

El manga de horror aborda una amplia gama de temas, pero algunos de los más comunes incluyen:

- Monstruos y criaturas sobrenaturales: Desde fantasmas hasta vampiros y espíritus vengativos, estos seres suelen representar fuerzas incontrolables que causan terror.
- Locura y psicosis: Muchos mangas de horror se centran en la degradación psicológica de los personajes, quienes poco a poco sucumben al miedo, la paranoia o la desesperación.
- Deformidad y lo grotesco: Una obsesión por lo deforme y lo grotesco, tanto en lo físico como en lo psicológico. Las imágenes de cuerpos retorcidos, monstruos híbridos o mutaciones son características del género.
- El miedo a lo desconocido: El terror en el manga a menudo deriva de lo inexplicable, lo que está fuera del control de los personajes y del entendimiento racional.
- El aislamiento: Ya sea físico o emocional, los personajes en mangas de horror suelen encontrarse en situaciones donde están completamente solos frente al terror.

El manga de horror ha inspirado adaptaciones en otros medios, incluidos anime, películas de acción real y novelas. Obras como Uzumaki y Tomie han sido adaptadas tanto en películas como en series de anime, ganando reconocimiento internacional. A medida que el terror japonés, en general, ha crecido en popularidad con éxitos como The Ring y Ju-On (The Grudge), el manga de horror ha jugado un papel clave en esa expansión global.

Junji Ito subió un peldaño más en el género al añadir situaciones aún más grotescas e incómodas de ver en sus obras

El manga de horror sigue evolucionando, y su capacidad para infundir miedo a través de sus potentes imágenes y su enfoque psicológico lo convierte en una parte fundamental del manga en general. La capacidad de los autores para combinar lo grotesco con lo profundamente humano es lo que lo hace tan efectivo y duradero como género.

- Obras destacadas
  - 7 Billion Needles
  - 11eyes: Tsumi to Batsu to Aganai no Shōjo
  - 100 Ghost Stories That Will Lead to My Own Death
  - Alice in Borderland
  - Alive: The Final Evolution
  - Angel of Darkness (anime)
  - Animated Classics of Japanese Literature
  - Another (novel)
  - Arm of Kannon
  - Ayakashi (video game)
  - Ayakashi: Samurai Horror Tales
  - Back When You Called Us Devils
  - Baoh
  - BEM: Become Human
  - Betterman (Serie TV)
  - Bible Black
  - Bio Booster Armor Guyver
  - Bio Hunter
  - Biohazard 4D-Executer
  - The Birds of Death
  - Black Paradox
  - Blood Reign: Curse of the Yoma
  - Blood-C
  - Blood-C: The Last Dark
  - Blood: The Last Vampire
  - Blue Gender
  - Boy's Next Door
  - Call Me Tonight
  - Can You Just Die, My Darling?
  - Chaos;Child (Serie TV)
  - Chaos;Head (Serie TV)
  - Cinderalla
  - Cloverfield/Kishin
  - Corpse Party
  - Corpse Party: Tortured Souls
  - Creature!
  - Dandadan
  - Dante's Inferno: An Animated Epic
  - Dark Gathering
  - Dark Metro
  - Dark Water (short story collection)
  - The Decagon House Murders (manga)
  - Demon Beast Invasion
  - Demon Lord Dante
  - Demon Prince Enma
  - Devil Hunter Yohko
  - Devilman Grimoire
  - Devilman VS. Hades
  - Diabolo (manga)
  - Digimon Ghost Game
  - Dissolving Classroom
  - Divergence Eve
  - Dororon Enma-kun
  - Earl Cain
  - Eko Eko Azarak (manga)
  - The Enigma of Amigara Fault
  - Exception (Serie TV)
  - Fabricant 100
  - Fight! Iczer One
  - Flesh-Colored Horror
  - Fort of Apocalypse
  - Fragments of Horror
  - Fuan no Tane
  - Galerians: Rion
  - Ghost Stories (Japanese Serie TV)
  - Ghost Talker's Daydream
  - Gilgamesh (manga)
  - GoGo Monster
  - Golden Gold
  - Goth (novel)
  - Grand Guignol Orchestra
  - Gregory Horror Show
  - Guardian of Darkness
  - Gyo
  - Hanako and the Terror of Allegory
  - Haunted House (manga)
  - Hauntress
  - Higanbana no Saku Yoru ni
  - Higanjima
  - High-Rise Invasion
  - Highschool of the Dead
  - Higurashi When They Cry
  - Hour of the Zombie
  - The House Spirit Tatami-chan
  - Housing Complex C
  - How to Look for Something Lost
  - Humanoid Monster Bem
  - The Hunters Guild: Red Hood
  - I Am a Hero
  - I Want to Hold Aono-kun so Badly I Could Die
  - The Island of Giant Insects
  - Jinmen (manga)
  - Junji Ito Collection
  - Junji Ito Maniac: Japanese Tales of the Macabre
  - Kagewani
  - Kaidan Restaurant
  - Kakashi (film)
  - Kakurenbo
  - Kamunagara
  - Karada Sagashi
  - Kaya-chan wa Kowakunai
  - Kemonozume
  - King's Game The Animation
  - The Kurosagi Corpse Delivery Service
  - Laughing Target
  - Lily C.A.T.
  - Look Back (manga)
  - Lovesickness: Junji Ito Story Collection
  - Mai-chan's Daily Life
  - Mail (manga)
  - Make My Day (Serie TV)
  - Midori (1992 film)
  - Mieruko-chan
  - Misaki Chronicles
  - Monkey Peak
  - The Monster Kid
  - Monthly Halloween
  - Mōryō no Hako
  - Mystery of the Necronomicon
  - The Night Beyond the Tricornered Window
  - Night Head Genesis
  - Night of the Living Cat
  - Night Warriors: Darkstalkers' Revenge (anime)
  - Nightmares for Sale
  - Ninja Scroll
  - Octopus Girl
  - Orochi (manga)
  - Panorama of Hell
  - Parasyte
  - Phantom Seer
  - Phobia (manga)
  - Pupipō!
  - R.I.P.: Requiem in Phonybrian
  - Rampo Kitan: Game of Laplace
  - Reiko the Zombie Shop
  - Reiwa no Dara-san
  - Remina
  - Reptilia (manga)
  - Resident Evil: Death Island
  - Resident Evil: Infinite Darkness
  - Resident Evil: Vendetta
  - Romance of Darkness
  - Roots Search
  - Sachi's Monstrous Appetite
  - School-Live!
  - School Zone (manga)
  - Secret Chaser
  - Sensor (manga)
  - Shi to Kanojo to Boku
  - Shibuya Goldfish
  - Shiki (novel)
  - Sin: The Movie
  - Skull Man
  - Sōbōtei Kowasubeshi
  - Starving Anonymous
  - The Strange House (manga)
  - The Summer Hikaru Died
  - Super Ball Girls
  - Suspicion (manga)
  - Taimashin
  - Takopi's Original Sin
  - Tatsuki Fujimoto Before Chainsaw Man
  - Terminator Zero
  - Terra Formars
  - A Terrified Teacher at Ghoul School!
  - Tetragrammaton Labyrinth
  - This Monster Wants to Eat Me
  - Thus Spoke Rohan Kishibe
  - Toilet-Bound Hanako-kun
  - Tokko (manga)
  - Tokyo Majin
  - Tokyo Red Hood
  - Tomodachi × Monster
  - Toxic Daughter: Chi-chan
  - Until Your Bones Rot
  - Urotsukidōji
  - Uzumaki
  - Valkyr (manga)
  - Vampire Princess Miyu
  - Violence Jack
  - The Voynich Hotel
  - Welcome to Ghost Mansion
  - Requiem from the Darkness
  - Witchblade (2006 Serie TV)
  - The Yagyu Ninja Scrolls

- Yamishibai: Japanese Ghost Stories
- Yorukumo
- Z: Zed
- Zekkyō Gakkyū
- Zom 100: Bucket List of the Dead
- Zombie Hunter
- Zombie Land Saga

Romance

El manga de romance (恋愛漫画) tiene una evolución fascinante, desde sus orígenes en la primera mitad del siglo XX hasta convertirse en uno de los géneros más populares y diversos del manga actual. Esta evolución ha sido impulsada tanto por cambios culturales en Japón como por la influencia de nuevas generaciones de artistas, cada una aportando su propio estilo y perspectiva.

Los primeros indicios de lo que hoy conocemos como manga de romance surgieron a principios del siglo XX, cuando la industria del manga aún estaba en pañales. En ese entonces, las historias eran en su mayoría koma manga (tiras cómicas), que no solían enfocarse en el romance como tema principal. Sin embargo, en las revistas para mujeres y niñas (conocidas como Shōjo zasshi), comenzaron a aparecer algunas ilustraciones y relatos cortos de amor.

La influencia de Occidente, en particular de la cultura de Hollywood y las películas románticas, empezó a filtrarse en las obras japonesas a partir de la década de 1920 y 1930. Sin embargo, el manga como formato no estaba completamente establecido, y fue después de la Segunda Guerra Mundial cuando el manga, como lo conocemos hoy, comenzó a florecer.

El romance realmente comenzó a consolidarse como un género propio en el manga Shōjo, dirigido a niñas y adolescentes, durante la década de 1950 y 1960. El Shōjo manga comenzó con la influencia del legendario Osamu Tezuka, quien en 1953 creó una de las primeras series de romance conocidas: Ribon no Kishi (o La princesa caballero). Aunque esta obra mezclaba el romance con elementos de fantasía y aventuras, marcó un antes y un después en la representación del amor en el manga.

La Rosa de Versalles (1972) en su momento fue una obra controversial que tuvo una narrativa compleja centradas principalmente en la política y la sexualidad

A medida que el Shōjo manga crecía, artistas masculinos dominaban el panorama, pero durante los años 60, comenzó una revolución en el género con la aparición de un grupo de jóvenes mangakas mujeres conocidas como el Grupo del 24 o el Gekiga Shōjo. Estas creadoras, como Moto Hagio, Keiko Takemiya y Ryoko Ikeda, comenzaron a explorar temas de romance de una manera más profunda y compleja, aportando nuevas emociones y abordando temas como el amor prohibido, la identidad de género, y el amor entre personas del mismo sexo.

Una de las obras más influyentes de esta época es La rosa de Versalles (1972) de Ryoko Ikeda, un manga ambientado en la Revolución Francesa que combina romance, drama histórico y cuestiones de género, con una protagonista femenina fuerte que desafía las normas sociales. Esta obra tuvo un impacto enorme en el manga Shōjo, consolidando el romance como un tema clave y mostrando que podía tener historias sofisticadas y emocionalmente complejas.

Durante las décadas de 1980 y 1990, el manga de romance se diversificó enormemente. Los autores comenzaron a explorar una variedad de subgéneros dentro del romance, y el público se expandió para incluir no solo a chicas jóvenes, sino también a mujeres adultas (manga josei), así como lectores masculinos interesados en historias románticas.

En el Shōjo, surgieron obras que mezclaban el romance con otros géneros populares como el drama escolar, la comedia y la fantasía. Algunas de las obras icónicas de esta época incluyen Kimagure Orange Road (1984) de Izumi Matsumoto, que combinaba romance con elementos sobrenaturales y comedia, y Maison Ikkoku (1980) de Rumiko Takahashi, que se destacó por su enfoque en la vida cotidiana y el amor adulto. Takahashi se convirtió en una de las autoras más importantes del manga de romance, tanto en Japón como a nivel internacional.

Mientras tanto, el romance dirigido a un público más adulto, conocido como josei, comenzó a ganar terreno. El josei manga trataba temas más maduros y realistas en las relaciones amorosas, abordando cuestiones como los desafíos del matrimonio, las relaciones en el lugar de trabajo y la sexualidad. Obras como Happy Mania (1995) de Moyoco Anno exploraron de manera franca y divertida las frustraciones románticas de las mujeres jóvenes adultas.

En los últimos 20 años, el manga de romance ha seguido evolucionando y diversificándose, adaptándose a las demandas y cambios sociales, con historias que reflejan los problemas contemporáneos de las relaciones humanas. El manga Shōjo ha seguido siendo popular, con series como Fruits Basket (1998) de Natsuki Takaya y Kimi ni Todoke (2005) de Karuho Shiina, que han capturado el corazón de millones de lectores con sus retratos dulces y conmovedores del primer amor y las relaciones juveniles.

Por otro lado, el manga josei ha seguido explorando temas más adultos con obras como Nana (2000) de Ai Yazawa, que narra la historia de dos jóvenes mujeres con vidas y aspiraciones muy diferentes, pero unidas por una profunda amistad y sus complicadas relaciones amorosas. Este manga destacó no solo por su enfoque en el romance, sino por su representación realista de las luchas emocionales y las dificultades de crecer.

En 1998 Natsuki Takaya comenzó a publicar *Fruits Basket*. Esta historia se zambulle en argumentos centrados en el trauma emocional, la familia, la identidad y la curación a través de las relaciones

El romance también se ha expandido hacia otros géneros, como la fantasía, la ciencia ficción, y los isekai (mundos alternos), donde el romance puede mezclarse con tramas más amplias. Ejemplos recientes incluyen series como Horimiya (2011), que presenta un romance en el contexto de una comedia escolar, y Tonikaku Kawaii (2018), que ofrece una mezcla de comedia y romance con un toque más surrealista.

El manga de romance actual no se limita solo al formato impreso. Las historias románticas también han encontrado su lugar en plataformas digitales y aplicaciones de manga como Webtoon y Pixiv, donde autores emergentes crean mangas que a menudo exploran temas más inclusivos, como el amor diverso, con gran aceptación por parte de los lectores.

Asimismo, el romance BL (Boys' Love) y GL (Girls' Love), que trata sobre relaciones amorosas entre personas del mismo sexo, ha experimentado un crecimiento significativo en las últimas dos décadas, abriendo más espacios para la representación diversa dentro del manga de romance.

La historia del manga de romance es rica y está en constante evolución. Desde sus inicios con influencias occidentales y los primeros Shōjo manga, hasta la diversificación moderna de subgéneros, el manga de romance ha logrado capturar las complejidades del amor y las relaciones humanas en todas sus formas. Continúa siendo un pilar fundamental en la industria del manga, atrayendo a lectores de todas las edades y géneros, y explorando constantemente nuevas formas de representar el romance en la cultura contemporánea.

- Obras destacadas
  - 3×3 Eyes
  - 5 Seconds Before a Witch Falls in Love
  - 7th Time Loop
  - 7thGarden
  - 11th Cat
  - 200m Saki no Netsu
  - 1122: For a Happy Marriage
  - Absolute Boyfriend
  - After the Rain (manga)
  - Age 12
  - Ageku no Hate no Kanon
  - Air (2005 film)
  - Aishiteruze Baby
  - Akatsuki-iro no Senpuku Majo
  - Akiyama-kun
  - Akogare
  - Alice 19th
  - Alice the 101st
  - Alice-san Chi no Iroribata
  - All My Darling Daughters
  - Allison & Lillia
  - Alpen Rose
  - Amazing Agent Luna
  - And Yet, You Are So Sweet
  - Ane no Kekkon
  - Angelique (video game series)
  - Ani ni Aisaresugite Komattemasu
  - Ani-Imo
  - Animated Classics of Japanese Literature
  - Anoko no Toriko
  - Anonymous Noise
  - Anyway, I'm Falling in Love with You
  - Ao Haru Ride
  - Aokana - Four Rhythms Across the Blue
  - Aomiyuku Yuki
  - Aozora Yell
  - The Apothecary Diaries
  - Aquarion Evol
  - Ask Dr. Rin!
  - Asobiai
  - Assassin & Cinderella
  - Assorted Entanglements
  - Attack No. 1
  - Attack on Tomorrow!
  - Attacker You!
  - Ayaka Is in Love with Hiroko!
  - Baby Love (manga)
  - Backstage Prince
  - Bara no Tame ni
  - Barairo no Ashita
  - The Barbarian's Bride
  - Barefoot Waltz
  - Beast Master (manga)
  - Beasts of Abigaile
  - Beauty and the Beast Girl
  - Beauty and the Beast of Paradise Lost
  - Beauty is the Beast
  - Beck (manga)
  - Between the Sheets (manga)
  - Beyond the Boundary
  - Bibliophile Princess
  - Binetsu Shōjo
  - Bite Maker: The King's Omega
  - Bitter Virgin
  - Black and White: Tough Love at the Office
  - Black Bird (manga)
  - Black Rose Alice
  - Blood Hound (manga)
  - Bloody Cross
  - Bloom Into You
  - Blue Box (manga)
  - Blue Flag (manga)
  - Bonjour Sweet Love Patisserie
  - Book Girl (film)
  - Boy's Next Door
  - Boyfriend (manga)
  - Boys Gilding the Lily Shall Die!?
  - Bride of Deimos
  - Bride of the Barrier Master
  - A Bride's Story
  - Broken Angels (manga)
  - Cactus's Secret
  - Call Me Princess
  - Calorie no Tsuyagoto
  - Candy Candy
  - Canon (manga)
  - Canvas 2: Akane-iro no Palette
  - Captive Hearts (manga)
  - Cat Street (manga)
  - Cause of My Teacher
  - Challengers (manga)
  - Chance Pop Session
  - Change 123
  - Chasing After Aoi Koshiba
  - Cheeky Brat
  - Cherry Juice
  - Chihayafuru
  - Chihiro-kun Only Has Eyes for Me
  - Children Who Chase Lost Voices
  - Chirality (manga)
  - Chivalry of a Failed Knight
  - Chocolate Vampire
  - ChocoTan!
  - Choking on Love
  - Chōyaku Hyakunin isshu: Uta Koi
  - Ciguatera (manga)
  - Clannad (film)
  - Clannad (video game)
  - Classmates (manga)
  - Claudine (manga)
  - Clear (video game)
  - Clover (Toriko Chiya manga)
  - Codename: Sailor V
  - Coffee & Vanilla
  - Coicent
  - Colette Decides to Die
  - A Condition Called Love
  - Convenience Store Boy Friends
  - Cooking with Wild Game
  - La Corda d'Oro
  - The Cornered Mouse Dreams of Cheese
  - Cosmetic Playlover
  - Crimson Spell
  - Crown (manga)
  - Crown of Love (manga)
  - D.N.Angel
  - Dahlia in Bloom
  - Dance Dance Danseur
  - Dance with Devils
  - Darling in the Franxx
  - Dawn of the Arcana
  - Days of Love at Seagull Villa
  - Daytime Shooting Star
  - Dazzle (manga)
  - The Demon Ororon
  - The Demon Prince of Momochi House
  - Dengeki Daisy
  - Densha Otoko
  - A Devil and Her Love Song
  - Diabolik Lovers
  - Diary of a Female Lead: Shujinkou Nikki
  - The Do-Over Damsel Conquers the Dragon Emperor
  - Doctor Elise
  - Dolis
  - Domestic Girlfriend
  - Don't Say Anymore, Darling
  - Dōse Mō Nigerarenai
  - Doubt!!
  - Doughnuts Under a Crescent Moon
  - The Dragon Knight's Beloved
  - Dragonaut: The Resonance
  - Dramacon
  - Dream Saga
  - Dreamin' Sun
  - A Drifting Life
  - Drifting Net Cafe
  - Drowning Love
  - Dusk Maiden of Amnesia
  - E
  - The Earl and the Fairy
  - Earthchild
  - The Eccentric Doctor of the Moon Flower Kingdom
  - Éclair: A Girls' Love Anthology That Resonates in Your Heart
  - Eden of the East
  - Eerie Queerie!
  - The Elder Sister-like One
  - Embracing Love
  - Emma (manga)
  - Eureka Seven
  - Even If You Don't Do It
  - FairlyLife
  - Fantastic Children
  - Farewell to My Alter
  - Fencer of Minerva
  - Fire Tripper
  - Firefly Wedding

- First Love Sisters
- Fish in the Trap
- Flower in a Storm
- Fool's Gold (comics)
- Forbidden Dance
- Fortune Arterial
- Four Shōjo Stories
- Four-Eyed Prince
- Foxy Lady (manga)
- From Far Away
- From Five to Nine (manga)
- Fruits Basket Another
- Full Moon o Sagashite
- The Full-Time Wife Escapist
- Fushigi Yûgi
- Fushigi Yûgi: Byakko Senki
- Fushigi Yûgi: Genbu Kaiden
- Future Diary
- Fuuka (manga)
- Gaba Kawa
- Gakuen Polizi
- Garden Dreams
- The Gender of Mona Lisa
- Genji Monogatari Sennenki
- A Gentle Breeze in the Village
- Georgie!
- Gerard & Jacques
- Gift (2005 video game)
- Girl Friend (manga)
- Girl Friend Beta
- Girl Friends (manga)
- Girl Got Game
- The Girl Who Leapt Through Time (2006 film)
- Girls Beyond the Wasteland
- Given (manga)
- Glass Wings
- Glasslip
- Godannar
- Gokujō!! Mecha Mote Iinchō
- Gold Kingdom and Water Kingdom
- A Good Librarian Like a Good Shepherd
- Good Morning Call
- Gravitation (manga)
- The Great Snake's Bride
- Grimm's Fairy Tale Classics
- Guilty (manga)
- Gunparade March
- Hachimitsu ni Hatsukoi
- Hada Camera
- Hakuba no Ōji-sama
- Hal (2013 film)
- Hana & Hina After School
- Hana to Akuma
- Hana-Kimi
- Hanasakeru Seishōnen
- Hanbun no Tsuki ga Noboru Sora
- Handsome Girl and Sheltered Girl
- Handsome na Kanojo
- Hanjuku-Joshi
- Happy Hustle High
- Happy Marriage!?
- Happy of the End
- Happy-Go-Lucky Days
- Harem Marriage
- Haru Natsu Aki Fuyu
- Haruka: Beyond the Stream of Time (manga)
- Harukoi Otome
- He's My Only Vampire
- The Heart of Thomas
- Her Majesty's Dog
- Here Is Greenwood
- Hey Sensei, Don't You Know?
- High School Debut
- Hikari no Densetsu
- Himitsu no Akko-chan
- Himitsu no Recipe
- His Favorite
- Hito Natsu no Kids Game
- Hitorijime My Hero
- Honey and Clover
- Honey Bitter
- Honey Honey no Suteki na Bouken
- Honey Hunt
- Honey Lemon Soda
- Honey So Sweet
- Honey × Honey Drops
- HoneyComing
- Hoshiuta
- Hoshizora e Kakaru Hashi
- Hot Gimmick
- Hotaru no Hikari (manga)
- Hotarubi no Mori e
- House of the Sun
- How I Met My Soulmate
- How to Grill Our Love
- I Can't Believe I Slept with You!
- I Fell in Love After School
- I Guess I Became the Mother of the Great Demon King's 10 Children
- I Love You So Much, I Hate You
- I Married My Best Friend to Shut My Parents Up
- I See Your Face, Turned Away
- I Wanna Do Bad Things with You
- I Want to Eat Your Pancreas
- I Want to Eat Your Pancreas (film)
- I Want to Hold Aono-kun so Badly I Could Die
- I.O.N (manga)
- Ichigenme... The First Class is Civil Law
- Idol Dreams
- If We Leave on the Dot
- Il gatto sul G
- Ima Koi
- Ima Sugu Oniichan ni Imōto da tte Iitai!
- Imadoki!
- Immortal Hounds
- In Search of the Lost Future
- In the Clear Moonlit Dusk
- In the Name of the Mermaid Princess
- An Incurable Case of Love
- Insomniacs After School
- In/Spectre
- Instant Teen: Just Add Nuts
- Inuyasha
- Iris Zero
- IS – Otoko Demo Onna Demo Nai Sei
- Is It Wrong to Try to Pick Up Girls in a Dungeon?
- Island (video game)
- Itazura na Kiss
- Jingi Naki Mukotori
- Jiu Jiu
- Joō no Hana
- Junjo Romantica: Pure Romance
- Just Listen to the Song
- Ka Shin Fu
- Kakafukaka
- Kamigami no Asobi
- Kamikamikaeshi
- Kamikaze Explorer!
- Kare First Love
- Kase-san
- Katanagatari
- Kaze Hikaru
- Kaze to Ki no Uta
- Kekkaishi
- Kemonozume
- Kick-Heart
- Kilala Princess
- Kimi ni Todoke
- Kindred Spirits on the Roof
- The King's Beast
- Kiss Blue
- Kiss in the Dark (novel)
- Kiss of the Rose Princess
- Kisses, Sighs, and Cherry Blossom Pink
- Kitchen Princess
- Koe de Oshigoto!
- Koi Kaze
- Koi no Tsuki
- Koi o Shiranai Bokutachi wa
- Koi wa Ina Mono Myōna Mono
- Kokoro Button
- Kokuhaku Jikkō Iinkai: Ren'ai Series
- Kowloon Generic Romance
- Kud Wafter
- Kurozuka (novel)
- Kuttsukiboshi
- Kyō wa Kaisha Yasumimasu
- Kyō, Koi o Hajimemasu
- L DK
- La La La (manga)
- La storia della Arcana Famiglia
- Labyrinth of Flames
- Lady Victorian
- Lamune
- Land of the Blindfolded
- Last Quarter (manga)
- The Last Uniform
- The Last: Naruto the Movie
- Le Portrait de Petit Cossette
- Liberty Liberty!

- Library War
- Like a Butterfly
- Like the Clouds, Like the Wind
- Limited Lovers
- Linebarrels of Iron
- Liselotte & Witch's Forest
- Little Busters!
- Little Women (1981 Serie TV)
- Living for Tomorrow
- Living-Room Matsunaga-san
- Lost Song (Serie TV)
- Love and Lies (manga)
- Love Attack!
- Love Me, Love Me Not (manga)
- Love My Life (manga)
- Love of Kill
- Love Pistols
- Love, Election and Chocolate
- Love's Reach
- Loveless (manga)
- Lovers in the Night
- Macross Frontier
- Maeterlinck's Blue Bird: Tyltyl and Mytyl's Adventurous Journey
- Maga-Tsuki
- The Magic Touch (manga)
- The Magical Girl and the Evil Lieutenant Used to Be Archenemies
- Magical Warfare
- Magikano
- Mairunovich
- Make Love & Peace
- Manga Fairy Tales of the World
- March Comes In like a Lion
- Maria-sama ga Miteru
- Marriage Royale
- Mars (manga)
- Mashiroiro Symphony
- Mayo Chiki!
- Memories Off (video game)
- Memories Off 2nd
- Memories Off 5: Togireta Film
- Mermaid Saga
- Metamo Kiss
- Meteor Prince
- Metropolis (manga)
- Midnight Secretary
- Mikazuki ga Waratteru
- Millennium Actress
- Millennium Snow
- Miracle Girls
- The Misfit of Demon King Academy
- Missions of Love
- Mistress Fortune
- Mizuiro 2003
- Mizuno and Chayama
- Mobile Suit Gundam SEED
- Mobile Suit Gundam SEED Destiny
- Monkey High!
- The Moon and the Sandals
- The Moon on a Rainy Night
- More Starlight to Your Heart
- Motokare Retry
- Mugen Spiral
- My Boyfriend in Orange
- My Daddy Long Legs
- My Darling Is a Foreigner
- My Dear, Curse-Casting Vampiress
- My Girlfriend Is a T-Rex
- My Girlfriend's Child
- My Heavenly Hockey Club
- My Wife Has No Emotion
- Nagareboshi Lens
- Nagatan to Ao to: Ichika no Ryōrichō
- Nagi-Asu: A Lull in the Sea
- Naisho no Tsubomi
- Nameless Asterism
- Nana (manga)
- Natsuyuki Rendezvous
- Neighborhood Story
- Neko to Watashi no Kinyōbi
- Neo Angelique Abyss
- Never Give Up!
- Nineteen 19
- No Bra
- No Longer Heroine
- No Touching At All
- Noein: To Your Other Self
- Nōnai Poison Berry
- Nora, Princess, and Stray Cat
- Nosatsu Junkie
- Not Enough Time (manga)
- Not Your Idol
- Noucome
- Now Loading...!
- NTR: Netsuzou Trap
- Obsessive Fangirl Horror
- Ocean Waves
- Ōjōgiwa no Imi o Shire!
- The One I Love (manga)
- One Room
- One Week Friends
- One-pound Gospel
- One: Kagayaku Kisetsu e
- Onegai My Melody
- Only Yesterday (1991 film)
- Ōoku: The Inner Chambers
- Orange (manga)
- Othello (Satomi Ikezawa manga)
- Otoko no Isshō
- Our Fake Marriage
- Our Last Crusade or the Rise of a New World
- Our Wonderful Days
- Outlanders (manga)
- Oyayubihime Infinity
- Passion (manga)
- Peach Girl
- Peach Milk Crown
- Perfect World (manga)
- Persia, the Magic Fairy
- The Person I Loved Asked Me to Die in My Sister's Stead
- Phantom Dream
- Piano: The Melody of a Young Girl's Heart
- Piece (manga)
- Piece of Cake (manga)
- Pietà (manga)
- Pintokona
- Pixie Pop
- Plastic Memories
- Please Save My Earth
- Prétear
- Pretty Poison (manga)
- The Prince in His Dark Days
- Princess Lover!
- QQ Sweeper
- The Qwaser of Stigmata
- R
- RahXephon
- Rakujitsu no Pathos
- Ran and the Gray World
- Read or Dream
- The Reason We Fall in Love
- Red Colored Elegy
- ReLIFE
- Requiem of the Rose King
- ReRe Hello
- Return from Death
- Reversible!
- Revolutionary Girl Utena
- Rewrite (video game)
- Rica 'tte Kanji!?
- Ripe for the Picking
- Ristorante Paradiso
- Romeo and the Black Brothers
- Romeo × Juliet
- The Rose of Versailles
- Rosen Blood
- Rurouni Kenshin
- Rurouni Kenshin (1996 Serie TV)
- Rurouni Kenshin: Reflection
- Rurouni Kenshin: Trust & Betrayal
- Saban's Adventures of the Little Mermaid
- Sacrificial Princess and the King of Beasts
- Saigo no Yūransen
- Saikano
- Sakura Hime: The Legend of Princess Sakura
- Sakura, Saku
- Salad Days (manga)
- Sand Chronicles
- Sasaki and Miyano
- Say I Love You (manga)
- Sazanami Cherry
- School Days (video game)
- Scum's Wish
- Secret of the Princess
- Senpai to Kanojo
- Sensual Phrase
- Sentimental Graffiti
- Shattered Angels
- She Loves to Cook, and She Loves to Eat
- Shiki no Zenjitsu

- Shinkyoku Sōkai Polyphonica
- Shinobi Life
- Shiroi Heya no Futari
- Shishunki Miman Okotowari
- Shitsuren Chocolatier
- Shōjo Sect
- Short-Tempered Melancholic
- Shōnen Princess: Putri Harimau Naoko
- Shout Out Loud!
- Shuffle!
- A Side Character's Love Story
- A Sign of Affection
- Silver Diamond
- Skyscrapers of Oz
- Smells Like Green Spirit
- Snow White with the Red Hair
- Socrates in Love
- Sola (manga)
- Solanin
- Solfege (manga)
- Something's Wrong with Us
- Sora no Iro, Mizu no Iro
- Sounds of Love (manga)
- Spice and Wolf
- A Star Brighter Than the Sun
- Steal Moon
- Stellvia
- Stepping on Roses
- Still Sick
- The Story of Saiunkoku
- Strawberry Fields Once Again
- Strawberry Panic!
- Stray Cat & Wolf
- Strobe Edge
- Such a Treacherous Piano Sonata
- Sugar Dog Life
- Suika (2001 video game)
- Suki Desu Suzuki-kun!!
- Suki ni Naru Sono Shunkan o
- Suki: A Like Story
- Summer (video game)
- Summer Wars
- The Summer You Were There
- Sunday Without God
- Sunroom Nite
- Superior (manga)
- Suzunone Seven!
- Sweet Blue Flowers
- The Sword of Paros
- Syrup: A Yuri Anthology
- A Tail's Tale
- Taisho Otome Fairy Tale
- Takahashi from the Bike Shop
- Takane no Hana
- Takara's Treasure
- The Tale of Genji (1987 film)
- The Tale of Genji (manga)
- Tales of Little Women
- Tales of the Tendo Family
- Tales of Wedding Rings
- Tayutama: Kiss on my Deity
- Tears of a Lamb
- Tekkaman Blade
- Tenchi the Movie 2: The Daughter of Darkness
- Tenken
- Tenshi Ja Nai!!
- Tenshi Nanka ja Nai
- That's My Atypical Girl
- Three Days of Happiness
- The Three Musketeers (1987 Serie TV)
- Throw Away the Suit Together
- Time Stranger Kyoko
- To Every You I've Loved Before (film)
- To Heart
- To Heart 2
- To Me, the One Who Loved You (film)
- Tōka Gettan
- Tokyo Alice
- Tokyo Boys & Girls
- Tokyo Crazy Paradise
- Tokyo Juliet (manga)
- Tokyo Marble Chocolate
- Tomorrow, I'll Be Someone's Girlfriend
- Tonari no Kashiwagi-san
- Tōshō Daimos
- A Town Where You Live
- Tramps Like Us
- Transparent Light Blue
- Trapp Family Story
- Triangle Heart
- True Love (manga)
- True Tears
- True Tears (Serie TV)
- Truly Kindly
- Tsubasa to Hotaru
- Tsubasa: Reservoir Chronicle
- Tsugi wa Ii yo ne, Senpai
- Tsuki ga Kirei
- The Tunnel to Summer, the Exit of Goodbyes
- Twin Star Exorcists
- Twinkle Crusaders
- Twinkle Stars
- The Two of Them Are Pretty Much Like This
- The Tyrant Falls in Love
- Ui × Kon
- UsoNatsu
- Usotsuki Paradox
- V.B. Rose
- Vampire Dormitory
- Vampire Game
- Velvet Kiss
- Venus Capriccio
- Venus in Love
- The Villainess and the Demon Knight
- The Vision of Escaflowne
- Voices of a Distant Star
- VS (1999 manga)
- W Juliet
- Waiting for Spring (manga)
- Wakakusa no Charlotte
- Wake Up, Sleeping Beauty
- Wandance
- The Water Dragon's Bride
- We Started a Threesome!
- Welcome Back, Alice
- When Marriages Fracture
- When We're in Love
- Whenever Our Eyes Meet... A Women's Love Anthology
- White Album 2
- A White Rose in Bloom
- Why Raeliana Ended Up at the Duke's Mansion
- Will I Be Single Forever?
- The Wind Rises
- Wind: A Breath of Heart
- The Window of Orpheus
- World Fairy Tale Series
- World Famous Fairy Tale Series
- The World Is Still Beautiful
- X-Day (manga)
- Yakuza Fiancé
- Yakuza Lover
- Yamaguchi-kun Isn't So Bad
- Yoake Mae yori Ruriiro na
- Yobi, the Five Tailed Fox
- Yokujō Climax
- Yona of the Dawn
- Yorukumo
- Yosuga no Sora
- Yotsunoha
- You Got Me, Sempai!
- Your Lie in April
- Yuki ni Tsubasa
- Yume no Shizuku, Kin no Torikago
- Yume Yume Yu Yu
- Yuri Life
- Zaion: I Wish You Were Here
- Zone of the Enders: 2167 Idolo
- A Zoo in Winter
- Zutto Mae Kara Suki Deshita

Deportes

El manga deportivo (スポーツ漫) se centra en historias relacionadas con deportes y otras actividades atléticas y competitivas. Aunque las obras animadas japonesas que representan deportes se publicaron ya en la década de 1920, el manga deportivo no surgió como una categoría discreta hasta. A principios de la década de 1950, el género alcanzó prominencia en el contexto de la ocupación de Japón en la posguerra y ganó visibilidad significativa durante y después de los Juegos Olímpicos de Verano de 1964 en Tokyo. El manga deportivo es uno de los géneros más populares de manga y anime. Se le atribuye la introducción de nuevos deportes en Japón y la popularización de los deportes existentes.

El elemento central de una serie de manga de deportes es la representación de un deporte específico. El género incluye una amplia gama de deportes de origen tanto japonés como no japonés, incluidos deportes de gran popularidad (por ejemplo, béisbol, fútbol americano, boxeo, ciclismo…), deportes comparablemente especializados y esotéricos (por ejemplo, carreras callejeras, gimnasia rítmica, tenis de mesa, baloncesto en silla de ruedas) y otras actividades y actividades ampliamente competitivas (por ejemplo, billar, shogi, mahjong, go).

Una fórmula popular para las historias de manga deportivas es spo-kon (sporne), un acrónimo de deportes y konjō (心性, literalmente. 'agallas' o 'determinación'). Cuando era niño, decide convertirse en el "mejor del mundo" en un deporte y se entrena para aumentar sus aptitudes. El héroe a menudo busca emular a su padre o lograr una meta que su padre no pudo lograrlo. A menudo, el héroe entrena bajo la tutela de un entrenador o figura paterna que es duro e implacable en sus métodos de entrenamiento; el "entrenador oni" o "entrenador del diablo" es un personaje común en; tales historias. Otras fórmulas de historia comunes incluyen personajes desvalidos que logran el éxito frente a probabilidades asombrosas, y aficionados que inesperadamente descubren que tienen un talento natural para un deporte.

El manga deportivo es un género popular entre los lectores jóvenes, particularmente los lectores de manga shōnen (cómics para niños). La estructura típica de una historia de manga deportivo es fácilmente comprensible para el público más joven: el conflicto se sublima en un evento deportivo, se produce un clímax generado a través de la acción del deporte, y el conflicto termina con una línea de meta literal o metafórica. El escritor Paul Gravett señala que "al final, un héroe de manga deportivo está destinado a ganar o perder, así que la emoción surge al leer cómo supera todos los desafíos con determinación y honestidad".

En Manga! Manga! The World of Japanese Comics, el autor Frederik L. Schodt sostiene que el manga deportivo se distingue de los cómics deportivos estadounidenses y europeos por su enfoque en temas y temas inspirados en el bushido que utilizan los deportes como "una metáfora del esfuerzo humano y los temas comunes en el manga deportivo incluyen la amistad y la camaradería, el trabajo en equipo y el altruismo, la firmeza y la determinación, prevalecer sobre las dificultades, y supokon-kei (una contracción de supōtsu-konjō-kei, que se traduce literalmente como 'fuerza de voluntad en el género deportivo').

El género también se destaca por sus representaciones muy estilizadas de la acción de los deportes, como diseños discordantes, líneas rápidas, efectos de sonido, figuras borrosas y en escorzo y encuadres de estilo cinematográfico. A Star of the Giants se le atribuye ser pionera en muchos "efectos especiales" que ahora son comunes en el anime, como paradas de tiempo, desaceleraciones, primeros planos extremos y el estrechamiento de la pantalla en momentos de drama graso.

La descompresión es una técnica de narración común utilizada en el manga deportivo para aumentar el drama y el suspenso, con juegos o eventos individuales que frecuentemente duran cientos de páginas o múltiples episodios. La serie de manga Slam Dunk, por ejemplo, se caracteriza por presentar una temporada de baloncesto de cuatro meses de la escuela secundaria a lo largo de seis años de historias semanales serializadas.

- Historia

Animal Olympic Games, un cortometraje animado de 1928 dirigido por Yasuji Murata, es considerado por los críticos como el primer anime deportivo. La película se inspiró en los Juegos Olímpicos de Verano de 1928 en Ámsterdam y fue indicativo de una influencia occidental en los deportes eso vendría a dar forma al género, como en los cortos animados posteriores Our Baseball Game (1930) también dirigido por Murata y Baseball in the Forest (1934) dirigido por Siichi Harada.

Aunque los deportes occidentales se han practicado en Japón desde la era Meiji, las fuerzas estadounidenses durante la ocupación de Japón desempeñaron un papel activo en el fomento de la adopción de deportes como el béisbol, el boxeo y la lucha libre. El judo, el karate y el kendo fueron prohibidos en los planes de estudio de las escuelas japonesas como parte de un esfuerzo más amplio para suprimir actividades que se consideraban promotoras de la beligerancia o la agresión. La prohibición fue levantada en 1950 por el general Douglas MacArthur, lo que dio lugar a una auge de popularidad tanto para los deportes en general como para el manga deportivo.

La serie de manga de judo Igaguri-kun de Eiichi Fukui, publicada por primera vez en la revista de manga Bōken'ō en 1952, es señalada por Frederik L. Schodt como la primera serie de manga de deportes el género a través de títulos como Dokaben y Star of the Giants, el primero de los cuales ha vendido más de 48 millones de copias. Eventos deportivos de la vida real que podrían filmarse con una sola cámara fija (como la lucha libre profesional o el sumo) se convirtieron en deportes televisados populares, lo que disuadió a los creadores de anime y manga de intentar adaptarlos. Jonathan Clements y Helen McCarthy señalan que los creadores se dieron cuenta de que el género "resistía en mostrar al público (...) cosas que no obtendrían tan fácilmente; acción en vivo".

Los Juegos Olímpicos de Verano de 1964 en Tokyo provocaron un auge en la popularidad del manga y el anime deportivos. La medalla de oro de Japón en voleibol femenino en estos juegos vio un aumento en la popularidad de los deportes femeninos en Japón, y un aumento correspondiente en la popularidad del manga deportivo en la demografía shōjo (manga para niñas) y josei (manga para mujeres). La popularidad de las series de manga deportivo shōjo como Attack No. 1, el primer anime deportivo para una audiencia femenina se les atribuye la introducción de una mayor diversidad de deportes en el género, incluidos el ballet y el tenis así como la primera adaptación al anime de un manga deportivo con Star of the Giants en 1968.

En la década de 1970, el merchandising se convirtió en un importante motor de ventas del anime, lo que llevó a una proliferación de series como Speed Racer que tenían potencial como juguetes de béisbol y que también resurgirían como un tema popular para el género vio una disminución en la popularidad del manga deportivo, a medida que la ciencia ficción y la fantasía surgieron como los géneros dominantes del medio series como Touch de Mitsuru Adachi, publicada por primera vez en 1981, pusieron en primer plano el romance y un entorno suburbano que reflejaba la creciente clase media de Japón la serie ha sido traducida para audiencias internacionales al español, portugués, francés e italiano.

En la década de 1990, el género se expandió hacia deportes esotéricos como la pesca y las carreras de botes, mientras que en la década de 2000 se produjo una creciente popularidad del manga deportivo con elementos de fantasía (Eyeshield 21) o que se centran en actividades sedentarias como el go o el gin rummy. Las historias de kon con acción estilizada y protagonistas rudos disfrutaron de un resurgimiento de popularidad en la década de 2010, como lo demuestran series como Ping Pong the Animation y Kuroko's Basketball. El manga sigue siendo popular en la década de 2020, incluso como comedia romántica, isekai y manga de batalla han ascendido hasta convertirse en los géneros dominantes del manga shōnen. Moe Tsuchiya, editor en jefe de la revista de manga deportiva Comic Bull, señaló que este cambio puede atribuirse a los gustos cambiantes de los lectores, citando los generalmente más lentos, ritmo del manga deportivo en relación con estos otros géneros.

- Impacto

El manga deportivo se encuentra entre los géneros más populares de manga y anime. Se ha considerado "una parte vital del medio desde sus inicios" y ayudó a ser pionero en las narrativas de manga donde los protagonistas "luchan por triunfar", un tropo común en el manga shōnen contemporáneo. Patrick Drazen señala en Anime Explosion! que el manga deportivo es el mejor ejemplo de un género de manga donde los héroes "luchan por la perfección" en un intento de "hacer lo mejor que pueden".

Aparte de las pequeñas revistas especializadas en manga de golf Golf Comic y Golf Comic Athlete, no hay revistas de manga dedicadas exclusivamente al manga deportivo, ya que el género es omnipresente en las publicaciones principales. En 2010, el manga deportivo compuso el 33,3% de las series de manga en Revista Weekly Shōnen y 10,5% de las series manga en Weekly Shōnen Jump.

Al manga deportivo se le atribuye la introducción de nuevos deportes en Japón y la popularización de los deportes existentes. El fútbol de asociación se hizo popular en Japón a través del Capitán Tsubasa, y los miembros del equipo nacional de fútbol de Japón en la Copa Mundial de la FIFA de 2002 citaron la serie como entre sus influencias. En

2017, NHK transmitió Bokura wa Manga de Tsuyokunatta (Nos hicimos fuertes a través del manga), una serie documental sobre atletas que superaron dificultades después de inspirarse en el manga deportivo una exposición sobre manga deportivo para 2020 antes de los Juegos Olímpicos de verano de 2020 en Tokyo, calificando el género como "una herramienta perfecta para comprender la evolución del deporte en el Japón de la posguerra".

Los títulos del género deportivo suelen estar influenciados por los principales eventos deportivos o están programados para lanzarse al mismo tiempo que los principales eventos deportivos. Ejemplos notables incluyen Attack on Tomorrow, que se lanzó en 1977 para capitalizar la victoria de Japón en la Copa Mundial de Voleibol Femenino FIVB de 1977; la adaptación cinematográfica de anime de Yawara!, cuyo estreno estaba previsto para los Juegos Olímpicos de verano de 1996; y la nueva versión animada de Attacker You!, cuyo estreno estaba previsto para los Juegos Olímpicos de verano de 2008.

- Obras destacadas

Año	Título	Deportes
1928	*Animal Olympic Games*	Variado
1952	*Igaguri-kun*	Judo
1966	*Speed Racer*	Automovilismo
1966	*Star of the Giants*	Béisbol
1968	*Ashita no Joe*	Boxeo
1968	*Attack No. 1*	Voleibol
1968	*Tiger Mask*	Lucha libre
1970	*Akakichi no Eleven*	Fútbol de asociación
1971	*Karate Master*	Karate
1972	*Dokaben*	Béisbol
1973	*Abu-san*	Béisbol
1973	*Aim for the Ace!*	Tenis
1974	*Pro Golfer Saru*	Golf
1976	*Ashita e Kick-off*	Fútbol americano
1977	*Arrow Emblem: Hawk of the Grand Prix*	Automovilismo
1977	*Attack on Tomorrow*	Voleibol
1977	*Ring ni Kakero*	Boxeo
1978	*Football Hawk*	Fútbol americano
1978	*Ganbare!! Tabuchi-kun!!*	Béisbol
1978	*Kinnikuman*	Lucha libre
1979	*Dash Kappei*	Baloncesto
1981	*Captain Tsubasa*	Fútbol de asociación
1981	*Musashi no Ken*	Kendo
1981	*Touch*	Béisbol, Gimnasia
1982	*Plawres Sanshiro*	Robot wrestling
1983	*Blazing Transfer Student*	Boxeo
1984	*Attacker You!*	Voleibol
1985	*F*	Automovilismo
1985	*Ganbare, Kickers!*	Fútbol de asociación
1985	*Hikari no Densetsu*	Gimnasia rítmica
1985	*Mahjong Hishō-den: Naki no Ryū*	Mahjong
1986	*Bataashi Kingyo*	Natación
1986	*Slow Step*	Softball

Año	Título	Deportes
1986	*Yawara!*	Judo
1987	*Break Shot*	Billar
1987	*Offside*	Fútbol de asociación
1987	*One-pound Gospel*	Boxeo
1987	*Rough*	Natación
1988	*Miracle Giants Dome-kun*	Béisbol
1989	*Dear Boys*	Baloncesto
1989	*Hajime no Ippo*	Boxeo
1989	*Honō no Tōkyūji: Dodge Danpei*	Dodgeball
1990	*Shoot!*	Fútbol de asociación
1990	*Slam Dunk*	Baloncesto
1990	*Wangan Midnight*	Street racing
1991	*Baki the Grappler*	Artes marciales
1991	*Go!! Southern Ice Hockey Club*	Hockey sobre hielo
1991	*Moero! Top Striker*	Fútbol de asociación
1992	*H2*	Béisbol
1992	*Kizuna: Bonds of Love*	Kendo
1993	*Shippū! Iron Leaguer*	Mecha sports
1993	*Tough*	Artes marciales
1994	*Ganba! Fly High*	Gimnasia
1994	*Goal FH*	Fútbol de asociación
1994	*Harlem Beat*	Baloncesto
1994	*Jaja Uma Grooming Up!*	Hípica
1994	*Major*	Béisbol
1994	*Metal Fighter Miku*	Neo pro-wrestling
1994	*Midori no Makibaō*	Hípica
1994	*Soccer Fever*	Fútbol de asociación
1995	*Ashen Victor*	Motorball
1995	*Dan Doh!!*	Golf
1995	*I'll*	Baloncesto
1995	*Initial D*	Street racing
1996	*Grander Musashi*	Fishing sport
1996	*Hana-Kimi*	Track and field
1996	*Mars*	Motorcycle racing
1996	*Monkey Turn*	Hydroplane racing
1997	*Buzzer Beater*	Baloncesto
1997	*Super Yo-Yo*	Yo-yo competitivo
1998	*One Outs*	Béisbol
1998	*Princess Nine*	Béisbol
1998	*Rising Impact*	Golf
1998	*Whistle!*	Fútbol de asociación
1999	*Angels in the Court*	Voleibol
1999	*Girl Got Game*	Baloncesto

Año	Título	Deportes
1999	*Hikaru no Go*	Go
1999	*The Prince of Tennis*	Tenis
1999	*Real*	Baloncesto en silla de ruedas
2000	*éX-Driver*	Street racing
2000	*Inu Neko Jump!*	Salto de longitud
2000	*Nasu*	Ciclismo
2002	*Air Gear*	Inline skating
2002	*Daigunder (Bakuto Sengen Daigunder)*	Mecha, Militar
2002	*Eyeshield 21*	Fútbol americano
2002	*Hungry Heart: Wild Striker*	Fútbol de asociación
2002	*My Heavenly Hockey Club*	Hockey sobre hielo
2003	*Cinderella Nine*	Béisbol, Cricket
2003	*Crimson Hero*	Voleibol
2003	*Ginban Kaleidoscope*	Figure skating
2003	*Rideback*	Motor
2004	*Bamboo Blade*	Kendo
2004	*Big Windup!*	Béisbol
2004	*Run for money: The great mission (Tousouchuu: Great Mission)*	Tag, Parkour
2004	*Shion no Ō*	Shogi
2004	*Suzuka*	High jump
2005	*Capeta*	Karts
2005	*Idaten Jump*	Ciclismo
2005	*Kenkō Zenrakei Suieibu Umishō*	Natación
2005	*Over Drive*	Ciclismo
2005	*Shōjo Fight*	Voleibol
2005	*Sugar Princess*	Figure skating
2006	*81diver*	Shogi
2006	*Ace of Diamond*	Béisbol
2006	*Dash!*	Cheerleading
2006	*Run with the Wind*	Running
2006	*Saki*	Mahjong
2006	*The Knight in the Area*	Fútbol de asociación
2007	*Baby Steps*	Tenis
2007	*Chihayafuru*	*Karuta*competitivo
2007	*Dive!!*	Buceo
2007	*Giant Killing*	Fútbol de asociación
2007	*March Comes in Like a Lion*	Shogi
2007	*Nononono*	Ski
2008	*Amanchu!*	Biceo
2008	*Badminton Girl*	Badminton
2008	*BaggataWay*	Lacrosse
2008	*Ben-To*	Artes marciales
2008	*Beyblade*	Mecha, Beyblading

Año	Título	Deportes
2008	*Inazuma Eleven*	Fútbol de asociación
2008	*Kuroko's Basketball*	Baloncesto
2008	*Yowamushi Pedal*	Ciclismo
2009	*Basquash!*	Mecha Baloncesto
2009	*Redline*	Automovilismo
2009	*Sayonara, Football*	Fútbol de asociación
2009	*Tailenders*	Automovilismo
2010	*Gurazeni*	Béisbol
2010	*High Score Girl*	Videojuegos
2010	*Nana Maru San Batsu*	Preguntas
2010	*Pretty Rhythm*	Prism dance skate
2010	*Sabagebu!*	Airsoft
2010	*Stella Women's Academy, High School Division Class C*[3]	Airsoft
2011	*Asahinagu*	Naginata
2011	*B-Daman Crossfire*	Mecha, B-Daman
2011	*Bakuon!!*	Motociclismo
2011	*Cheer Boys!!*	Cheerleading
2011	*Encouragement of Climb*	Montañismo
2011	*Little Battlers Experience (Danball Senki)*	Mecha
2011	*Minami Kamakura High School Girls Cycling Club*	Ciclismo
2011	*Pretty Rhythm: Aurora Dream*	Prism show
2011	*Supinamarada!*	Hockey sobre hielo
2011	*Welcome to the Ballroom*	Baile de salón
2012	*All Out!!*	Rugby union
2012	*Cross Game*	Béisbol
2012	*Cross Manage*	Lacrosse
2012	*Girls und Panzer*	Militar
2012	*Haikyu!!*	Voleibol
2012	*Keijo!!!!!!!!*	Lucha libre de ficción
2012	*Kengan Ashura*	Artes marciales
2012	*Levius*	Boxeo metal
2012	*Long Riders!*	Ciclismo
2012	*Pretty Rhythm: Dear My Future*	Prism show
2012	*Prince of Stride*	Running, Parkour
2012	*Victory Kickoff!!*	Fútbol de asociación
2013	*After School Dice Club*	Juegos de mesa
2013	*Aoharu × Machinegun*	Airsoft
2013	*Days*	Fútbol de asociación
2013	*Free!*	Natación
2013	*Gundam Build Fighters*	Mecha, Gunpla
2013	*Hanebado!*	Badminton
2013	*Pretty Rhythm: Rainbow Live*	Prism show
2013	*Pretty Rhythm: All Star Selection*	Prism show

Año	Título	Deportes
2014	*Hinomaru Sumo*	Sumo
2014	*Keppeki Danshi! Aoyama-kun*	Fútbol de asociación
2014	*Oi! Tonbo*	Golf
2014	*Waiting for Spring*	Baloncesto
2015	*2.43: Seiin High School Boys Volleyball Team*	Voleibol
2015	*Aoashi*	Fútbol de asociación
2015	*Burning Kabaddi*	Kabaddi
2015 (2013)	*Death Parade (Death Billiards)*	Billar
2015	*Harukana Receive*	Voley playa
2015	*King of Prism*	Prism show
2015	*Rifle Is Beautiful*	Air rifle
2015	*The Ryuo's Work Is Never Done!*	Shogi
2015	*Sōkyū Boys*	Balonmano
2016	*Anima Yell!*	Cheerleaders
2016	*Farewell, My Dear Cramer*	Fútbol de asociación
2016	*How Heavy Are the Dumbbells You Lift?*	Levantamiento de peso
2016	*Shakunetsu no Takkyu Musume*	Tenis de mesa
2016	*Tamayomi*	Béisbol
2016	*Tsurune*	Kyūdō
2016	*Yuri on Ice*	Figure skating
2017	*Animation x Paralympic*	Deportes paralimpicos
2017	*Iwa-Kakeru! -Climbing Girls-*	Escalada
2017	*MF Ghost*	Street racing
2017	*RoboMasters: The Animated Series*	Mecha
2017	*Two Car*	Motociclismo
2017	*Uma Musume Pretty Derby*	Hípica
2018	*Blue Lock*	Fútbol de asociación
2018	*Golden Sakura*	Mahjong
2018	*Gundam Build Divers*	Videojuegos, Mecha, Gunpla
2018	*Ippon Again!*	Judo
2018	*Megalo Box*	Mecha Boxeo
2018	*Oblivion Battery*	Béisbol
2018	*Try Knights*	Rugby union
2019	*Hoshiai no Sora*	Tenis
2019	*Kandagawa Jet Girls*	Jet Racing
2020	*Appare-Ranman!*	Automovilismo, steampunk
2020	*Breakers*	Parasports
2020	*Taisou Zamurai*	Gimnasia
2020	*Wave!!: Surfing Yappe!!*	Surf
2021	*Bakuten!!*	Gimnasia rítmica
2021	*Blue Box*	Badminton
2021	*Little Hands*	Balonmano
2021	*PuraOre! Pride of Orange*	Hockey sobre hielo

Año	Título	Deportes
2021	*RE-MAIN*	Water polo
2021	*SK8 the Infinity*	Longboard
2021	*Skate-Leading Stars*	Figure skating
2022	*Birdie Wing: Golf Girls' Story*	Golf
2022	*Fanfare of Adolescence*	Hípica
2022	*Futsal Boys!!!!!*	Futsal
2022	*Ryman's Club*	Badminton
2022	*Tribe Nine*	Extreme Béisbol
2023	*Overtake!*	Automovilismo
2024	*Highspeed Etoile*	Automovilismo
2024	*Narenare: Cheer for You!*	Cheerleaders
2024	*Rinkai!*	Ciclismo Keirin

Música

El manga musical (音楽漫画) se refiere principalmente al manga basado en música.

La definición de música manga no es fija. Algunas personas piensan que solo se refiere a obras que tienen como tema la música, mientras que otras piensan que incluye manga en general que incluye escenas de actuación. En la lista de obras de manga musical publicada por la Biblioteca de Manga Contemporánea, cuyo director es Minoru Naiki, director de la Sociedad Manga de Japón, el criterio para juzgar es “la frecuencia de uso de escenas musicales”, y para las obras en las que es difícil trazar una línea, se determina que “la frecuencia de uso de escenas musicales” es el criterio. El proceso de selección tiene en cuenta si la obra intenta expresar el sonido del sonido y si representa activamente un interés en la música.

Hay historias románticas históricas ambientadas en Occidente o en países y ciudades ficticias, e historias sobre cómo vivir la juventud a través de la música y bandas ambientadas en el mundo familiar. En el pasado, muchos de los personajes del manga musical eran personajes hermosos, talentosos y aspiracionales, pero en las obras de la era Heisei, la cantidad de personajes familiares de tamaño natural ha aumentado. Muchos de ellos están dibujados como manga dirigidos a mujeres, pero algunos se publican en revistas de manga para jóvenes y niños, como “BECK”. Es uno de los géneros importantes en el manga femenino. Dado que el manga se desarrolla en un medio que no produce sonido, muchos artistas de manga tienen dificultades para expresar el sonido. Desde principios del siglo XXI, “Nodame Cantabile” ha provocado el auge del manga musical, y el manga musical se ha convertido en películas y dramas uno tras otro, y cada vez hay más obras exitosas disponibles. Al mismo tiempo, este manga y su situación se están desarrollando en la que la visualización se convierte en una gran oportunidad para que las personas entren en contacto con la música clásica.

El manga musical tiene una larga historia. En la era de los cómics de libros rojos, había biografías de grandes figuras basadas en músicos clásicos de la vida real, y en la siguiente era de los cómics de libros de alquiler, había “canciones infantiles/cómics populares” basados en cantantes populares reales de la época. Desde entonces han continuado obras que llevan nombres de cantantes reales.

El manga musical como manga de historias se desarrolló principalmente en torno al manga de niñas. En 1958, Tetsuya Chiba comenzó a serializar “Mama's Violin”, que presentaba a una niña que toca el violín en un “club de chicas”. Este trabajo, que fue la primera serialización de una revista de Chiba después de su debut, fue extremadamente popular entre las chicas jóvenes, y se dice que ocupó el segundo lugar en la segunda encuesta de lectores de la serie y permaneció en el primer lugar hasta el final de la serie. Sin embargo, muchos artistas de manga en ese momento desconocían el estado real de la interpretación de los instrumentos musicales y, como resultado, a menudo creaban obras que podrían describirse como absurdas y extrañas.

En la década de 1960, Eiko Mizuno, conocida como la única en Tokiwaso, comenzó a trabajar en muchas comedias románticas ambientadas en Occidente. Entre ellos, “White Troika”, que comenzó a publicarse en 1964, está ambientada durante la Revolución Rusa y presenta como personaje principal a una chica rusa que aspira a

convertirse en cantante de ópera. Además, en 1969, comenzó la serialización de “Fire!”, que se considera el creador del manga de rock para niñas y fue un hito importante en los trabajos de manga para niñas de Mizuno. La historia de un joven estadounidense que deja un asilo de ancianos y aspira a convertirse en cantante de rock se convirtió en un tema candente ya que incorporó los antecedentes históricos de la época, como la guerra de Vietnam y el surgimiento de la contracultura, en tiempo real. Se dice que es el origen de las historias de la banda y también fue popular entre los fanáticos masculinos del manga.

Mama’s violin (1958), una de las precursoras

En la década de 1970, el manga musical se estableció como género. En 1975, la dramaturga Riyoko Ikeda comenzó a serializar “La ventana de Orfeo”. La historia comienza en una escuela de música ficticia en Ratisbona, en el sur de Alemania, y se cuenta en cuatro partes, ambientadas en Alemania, Rusia y Austria, y entrelaza hechos históricos como la Primera Guerra Mundial y la Revolución Rusa. La música profunda de Beethoven aparece a menudo en la historia, y la historia se enriquece con la aparición de un pianista de la vida real (Wilhelm Backhaus). Al año siguiente, 1976, las piezas de la escuela de música “Concierto de Viena” y “Variaciones” coescritas por Keiko Takemiya y Norie Masuyama, quienes eran miembros principales del Salón Oizumi y eran conocidos como la “Clase de 24 años” fueron liberados. Masuyama, quien estuvo a cargo de la obra original, era un aspirante a pianista, por lo que a través de estas obras, se difundió entre los lectores un conocimiento especializado sobre la música y los sentimientos de los músicos se “expresaron con sentimiento real” por primera vez. Hemos escrito sobre las diferencias entre un piano de cola normal y un piano de cola, la relación entre el tamaño del teclado y la mano y las poses sutiles de las personas que tocan instrumentos de cuerda, para que los lectores que aman los instrumentos musicales no se sientan antinaturales. Al mirarlos, incluso los detalles más pequeños están cuidadosamente representados. En ese momento, Takemiya tenía tanto conocimiento sobre la forma de los instrumentos musicales que podía dibujar la mayoría de los instrumentos de la orquesta en el aire. Además, en 1978, Michi Tarasawa, uno de los miembros del grupo Post-24 Year, creó “Ángeles bávaros”, que siguió el modelo del coro de niños de Tölz, que existía en Baviera, en el sur de Alemania. Se dice que creó una oportunidad para difundir la popularidad del coro, que hasta entonces no era muy conocido en Japón.

Beck (2000) realzó la popularidad del género junto con *Nodame Cantabile* (2001) en los años 2000

A partir de la década de 1980 comenzó a aumentar el número de obras con protagonistas de tamaño natural ambientadas en Japón. En 1980, Fusako Kuramochi comenzó a serializar “Chopin siempre en mi bolsillo”, una historia

de amor de una estudiante de secundaria cuya madre es pianista y asiste a una escuela de música en Japón. Se dice que muchas niñas comenzaron a aprender piano gracias a este trabajo, y la escena final del concierto en particular es conocida como una escena famosa. Entre los trabajos dirigidos a hombres, Atsushi Kamijo inició “TO-Y” en 1985 en “Weekly Shōnen Sunday”. La historia muestra al protagonista, que solía estar en una banda de punk rock, haciendo su debut en solitario en la industria del entretenimiento y su éxito. Aunque el personaje principal es un cantante, esta obra se distingue por su método de expresar el “sonido” sólo a través de imágenes, sin utilizar ninguna “letra” ni “onomatopeya” en las escenas de actuación. En cuanto al manga juvenil, en 1988 Fujihiko Hosono publicó por entregas el tema de jazz “BLOW UP!” en “Big Comic Superior”. Además, Osamu Tezuka, que aprendió a tocar el piano cuando era niño y tenía un profundo conocimiento de la música, también dibujó varios cómics musicales a lo largo de su vida. “Ludwig B”, que se basó en Beethoven y comenzó en 1987, nunca se completó debido a la muerte de Tezuka el 9 de febrero de 1989, mientras se serializaba.

- Obras destacadas
  - Nana
  - Beck
  - Detroit Metal City
  - Your Lie in April
  - Blue Giant
  - Piano no Mori
  - Shiori Experience
  - K-On!
  - Fukumenkei Noise
  - Given
  - Mashiro no Oto
  - Sakamichi no Apollon
  - Love Live! School Idol Project
  - Hibike! Euphonium
  - Aozora Yell
  - Tari Tari
  - Nodame Cantabile
  - Re:Life in a Different World from Zero-Ex
  - Uta no Prince-sama
  - Kanojo to Kanojo no Neko
  - Full Moon wo Sagashite
  - Rockin’ Heaven
  - Otohime Diver
  - Bocchi the Rock
  - Kirara Fantasia
  - Wake Up, Girls!
  - K-ON! Shuffle
  - Carole & Tuesday
  - Takt Op. Destiny
  - Show by Rock!!
  - Shining Star
  - Idol Dreams
  - White Album
  - Dream Festival!
  - 12-Sai.
  - Eri Nobara
  - Idol Jihen
  - Kami no Kodomo
  - BanG Dream!
  - Starmyu
  - Kirameki no Lion Boy
  - Ponkotsu Ponko
  - Miss Monochrome
  - Macross Delta
  - Tenshi no 3P!
  - I-Chu
  - La Corda d’Oro
  - PriPara
  - Macross Frontier
  - Lemon Angel Project
  - Shigatsu wa Kimi no Uso
  - Angel Beats!
  - Anonymous Noise
  - Idolish7
  - Hatsune Mix
  - Diva x Diva
  - Mimi wo Sumaseba
  - Shōnen Note
  - Soreike! Anpanman
  - Utauyo!! Miracle
  - Mekakucity Actors
  - AKB49: Renai Kinshi Jourei
  - Super Lovers
  - Haikyuu!! (OVA: Special Ending)
  - Koe no Katachi
  - Chiisana Koi no Melody
  - Kyo kara Maoh!
  - Trombone Shorty
  - Futarigurashi
  - Mizuiro Jidai
  - Miyazawa-san Chi no Kyou no Gohan
  - Hanamaru Youchien
  - Baka and Test: Summon the Beasts
  - Genshiken
  - Colorful (Iwaoka Meme)
  - Dandan Yakusoku
  - Gin no Saji
  - Kamisama Hajimemashita
  - Chihayafuru
  - Hoshi wa Utau
  - Kaikan Phrase
  - Hoshi no Koe
  - Futatsu no Spica
  - K-Project
  - Isshunkan no Romance
  - Hitorijime My Hero
  - Sekai no Owari ni Shiba Inu to
  - Watashi no Shōnen
  - Kirameki no Lion Boy
  - Fujimi Orchestra
  - Bakuman
  - Kimi ni Todoke
  - Skip Beat!
  - Arakawa Under the Bridge
  - Kiss x Sis
  - Sore ga Seiyuu!
  - Shuukan Shōnen Hachi
  - Idol K
  - Kore wa Zombie Desu ka?
  - Kimi to Boku

Cocina

Manga de cocina (りょうり), también conocido como manga gourmet es un género donde cocinar, comer o beber es un elemento central de la trama. El género alcanzó gran popularidad a principios de la década de 1980 como resultado del "boom gourmet" asociado con la burbuja económica japonesa.

En Manga! Manga! The World of Japanese Comics, el autor Frederik L. Schodt clasifica el manga de cocina como un tipo de "manga de trabajo", una categoría vaga definida por historias sobre actividades y profesiones que enfatizan la "perseverancia frente a probabilidades imposibles, la artesanía, y la búsqueda de la excelencia", y cuyos protagonistas son frecuentemente "jóvenes de entornos desfavorecidos que ingresan a una profesión y se convierten en los 'mejores de Japón'". Los capítulos individuales de manga de cocina generalmente se centran en un plato específico, y los pasos. Si bien las historias todavía incorporan elementos narrativos estándar como la trama y el desarrollo de los personajes, con frecuencia se pone un énfasis significativo en los aspectos técnicos de cocinar y comer. Las historias de cocina manga a menudo presentan descripciones detalladas o ilustraciones fotorrealistas de el plato en sí; a menudo también se incluye una receta para el plato.

El manga de cocina es una categoría de múltiples géneros, y se han producido historias de manga de cocina que se centran en el romance, el crimen, el misterio y muchos otros géneros. La edad y el género del protagonista de un manga de cocina generalmente indican su público objetivo con hombres y mujeres formando la audiencia del género; mientras que la preparación de comida casera está estereotipada como trabajo de mujeres en Japón como en Occidente, la cocina profesional y el conocimiento tienden a considerarse actividades masculinas. Incluye historias sobre una variedad de cocinas del mundo y no se limita exclusivamente a historias sobre la cocina japonesa.

- Historia

Si bien el manga ha contenido durante mucho tiempo referencias a la comida y la cocina, el manga de cocina no surgiría como un género discreto hasta la década de 1970. Los tres manga que se consideran precursores del género moderno son Totsugeki Ramen (Weekly Shōnen Jump, 1970) de Mikiya Mochizuki, Cake Cake Cake (Nakayoshi, 1970) de Moto Hagio y Aya Ichinoki, y Kitchen Kenpo (Shimbun Akahata, 1970) de Mieko Kamei El aumento del interés por los manga gourmet y de cocina se ha relacionado con el aumento del ingreso familiar medio en la década de 1970 y la capacidad de las familias japonesas comunes y corrientes de comer fuera de casa.

Cake Cake Cake (1970) cuenta la historia sobre una chica que no tiene talentos especiales, ni siquiera para cocinar, pero que ama los dulces y los pasteles más que nada en el mundo, y podía hacer panqueques fantásticos. Su amor por los pasteles la lleva a París, donde se convierte en aprendiz de pastelería

Hōchōnin Ajihei (Ajihei el cocinero) de Jirō Gyū y Jō Big, serializado en Weekly Shōnen Jump de 1973 a 1977, se considera uno de los primeros títulos de manga de cocina. Hōchōnin Ajihei estableció varias de las convenciones. Todavía está presente en el manga de cocina actual, incluidas las reacciones exageradas de las personas que comen la comida como una forma de transmitir su delicia al lector que quizás nunca haya probado los ingredientes en la imagen y la batalla culinaria donde un juez calificado describe el sabor al lector.

Yakitate!! Japan (2004) combina las características del género con el humor absurdo

El género alcanzó una gran popularidad a principios de la década de 1980 como resultado del "boom gourmet" de Japón; por lo tanto, el crecimiento económico asociado con la burbuja económica japonesa amplió el acceso a los artículos de lujo y provocó que la apreciación de la buena comida, la buena mesa y las artes culinarias se convirtiera en intereses y pasatiempos populares. Durante este período, Oishinbo (literalmente The Gourmet) se publicó por primera vez en la revista de manga Big Comic Spirits, la serie de 103 volúmenes se convertiría en el manga de cocina

de mayor circulación de todos los tiempos. Oishinbo se destaca por cambiar el enfoque del manga de cocina de la habilidad o el oficio de un artesano al discernimiento de un crítico. El arte es extremadamente restringido en comparación con el manga de cocina anterior y los personajes muestran su buen gusto a través de monólogos sobre la pureza de los ingredientes o técnicas utilizadas para extraer el mejor sabor. Junto con Oishinbo, los otros dos mangas de cocina de larga duración que influyeron en este período fueron The Chef (1985) de Tadashi Katou y Cooking Papa (Weekly Morning, 1986) de Tochi Ueyama.

A principios de la década de 2000, el manga de cocina comenzó a centrarse más en alimentos cotidianos o asequibles. La representación de las especialidades de restaurantes reales se volvió común, así como la inclusión de recetas al final del capítulo del manga o del episodio del anime, una técnica en la que Cooking Papa fue pionera. Oishinbo hizo una pausa en 2014, hubo una explosión de manga de comida y cocina con un enfoque limitado. Los temas incluyeron de todo, desde ekiben hasta hamburguesas y anguila.

Hasta la fecha se han producido cerca de 1.000 series manga del género culinario.

- Obras destacadas

Año	**Título**	**Creador/es**
1970	*Cake Cake Cake*	Aya Ichinoki y Moto Hagio
1970	*Totsugeki Ramen*	Mikiya Mochizuki
1973	*Hōchōnin Ajihei*(*Ajihei the Cook*)	Jirō Gyū y Jō Big
1978	*Choco Cookie no Okurimono*	Akino Mimura
1982	*Hōchō Mushuku*	Yasuyuki Tagawa
1982	*Super Kuishinbo*	Jirō Gyū y Jō Big
1982	*Tekka no Kenpei*	Yuichiro Obayashi y Yasuyuki Tagawa
1983	*Oishinbo* (*The Gourmet*)	Tetsu Kariya y Akira Hanasaki
1984	*Prince of Curry*	Izumi Kawahara
1985	*Banzai Oryouri Papa*	Shirou Azuma y Sanpei Yamada
1985	*Bar Lemon Heart*	Mitsutoshi Furuya
1985	*The Chef*	Tadashi Katou
1985	*Cooking Papa*	Tochi Ueyama
1985	*Ippon Bouchou Mantarou*	Jō Big
1986	*Aji Ichi Monme* (*A Pinch of Seasoning*)	Zenta Abe y Yoshimi Kurata
1986	*Delicious Koitaro*	Kouichi Saitou y Tomohisa Nagao
1986	*Mister Ajikko*	Daisuke Terasawa
1987	*Shiritsu Ajikari Gakuen*	Koka Akane y Toshio Tanigami
1987	*Yumeiro Cooking*	Riku Kurita
1988	*Natsuko no Sake*	Akira Oze
1991	*Oh! My Konbu*	Yasu Akimoto y Takahiro Kamiya
1992	*Shōta no Sushi* (*Shōta's Sushi*)	Daisuke Terasawa
1994	Kodoku no Gourmet	Jiro Taniguchi y Masayuki Kusumi
1994	*Sake no Hosomichi*	Hosoki Roswell
1995	*Chūka Ichiban!* (*Cooking Master Boy!*)	Etsushi Ogawa
1995	*Iron Wok Jan*	Shinji Saijyo
1996	*Delicious!*	Miyuki Kobayashi
1998	*Fighting Foodons*	Naoto Tsushima
1999	*Antique Bakery*	Fumi Yoshinaga
1999	*Edomae no Shun*	Mori Tsukumo y Terushi Satō

Año	Título	Creador/es
1999	*Natsu no Kura*	Akira Oze
1999	*Shoku King*	Shigeru Tsuchiyama
2000	*Cuisinier*	Mitsuru Nishimura y Masato Naka
2000	*Tsukiji Uogashi Sandaime* (*The Taste of Fish*)	Mitsuo Hashimoto
2001	*Addicted to Curry*	Kazuki Funatsu
2001	*Mōtto! Ojamajo Doremi*	Toei Animation
2002	*Edomae Sushi Shokunin: Kirara no Shigoto*	Hikari Hayakawa y Kozou Hashimoto
2002	*KuiTan*	Daisuke Terasawa
2002	*Muteki Kanban Musume* (*The Unbeatable Delivery Girl*)	Jun Sadogawa
2002	*Yakitate!! Japan* (*Freshly Baked!! Japan*)	Takashi Hashiguchi
2003	*Sōta no Hōchō*	Yūichirō Sueda y Kei Honjō
2004	*Bambino!*	Tetsuji Sekiya
2004	*Bartender*	Yasuhiro Imagawa
2004	*Drops of God*	Tadashi Agi y Shu Akimoto
2004	*Kitchen Princess*	Miyuki Kobayashi
2005	*Mixed Vegetables*	Ayumi Komura
2005	*Not Love But Delicious Foods Make Me So Happy*	Fumi Yoshinaga
2005	*Teppan Shōjo Akane!!*	Takeo Aoki y Hitoshi Ariga
2006	*Angel's Frypan*	Etsushi Ogawa
2006	*Ekiben Hitoritabi*	Kan Sakurai y Jun Hayase
2006	*Gokudō Meshi* (*Scoundrels' Meals*)	Shigeru Tsuchiyama
2006	*Gu Ra Me!: Daisaishou no Ryourinin*	Mitsuru Oosaki y Mitsuru Nishimura
2006	*Shin'ya Shokudō* (*Midnight Diner*)	Yarō Abe
2007	*Dining Bar Akira*	Tomoko Yamashita
2007	*What Did You Eat Yesterday?*	Fumi Yoshinaga
2008	*Toriko*	Mitsutoshi Shimabukuro
2008	*Yumeiro Patissiere*	Natsumi Matsumoto
2009	*Bakumeshi!* (Food Explosion)	Shigeru Tsuchiyama
2009	*Cookin' Idol Ai! Mai! Main!*	
2009	*Gurume Tantei Ryouji*	Tadashi Katou
2009	*Hana no Zubora-Meshi* (*Hana's Sloppy Meals*)	Masayuki Kusumi y Etsuko Mizusawa
2009	*Himitsu no Recipe* (*Secret Recipe*)	Milk Morinaga
2009	*Shoku no Gunshi*	Masayuki Izumi
2010	*Hell's Kitchen*	Mitsuru Nishimura
2010	*Internet Shopping Prince Yoshimi Ida*	Shiho Takase
2011	*BQ Cooking!*	Ten Nakamura
2011	*A Chef of Nobunaga*	Mitsuru Nishimura
2011	*Cook Doppo*	Gouta Yamanaka y Jinnosuke Uotsuka
2011	*Izakaya Sachiko*	Hozumi
2011	*Wakakozake* (*Wakako Sake*)	Chie Shinkyu
2012	*Food Wars!: Shokugeki no Soma*	Yūto Tsukuda y Shun Saeki
2012	*Gourmet Girl Graffiti*	Makoto Kawai
2012	*Isekai Izakaya "Nobu"* (*Other World Izakaya "Nobu"*)	Natsuya Semikawa

Año	Título	Creador/es
2012	*Itsuka Tiffany de Choushoku wo*	Makihirochi
2012	*Kū Neru Futari Sumu Futari*	Kinoko Higurashi
2013	*Ms. Koizumi Loves Ramen Noodles*	Naru Narumi
2013	*Nagisa Shokudou*	Kamiya Fujisawa
2013	*Piacevole!* (*Piace: Watashi no Italian*)	Atsuko Watanabe
2013	*Restaurant to Another World*	Junpei Inuzuka
2013	*Sushi Ichi!*	Etsushi Ogawa
2013	*Sweetness and Lightning*	Gido Amagakure
2014	*Bonjour Sweet Love Patisserie*	Noriaki Akitaya
2014	*Bōkyaku no Sachiko* (*A Meal Makes Her Forget*)	Jun Abe
2014	*Cooking with Wild Game*	EDA y Kochimo
2014	*Dagashi Kashi*	Kotoyama
2014	*Delicious in Dungeon*	Ryōko Kui
2014	*Hokusai to Meshi sae Areba*	Sanami Suzuki
2014	*Izakaya Bottakuri*	Shiwasuda y Takimi Akikawa
2014	*Oishii Kamishama* (*Delicious Venus*)	Tohru Fujisawa
2014	*Papa to Oyaji no Uchi Gohan*	Yuu Toyota
2014	*Saboriman Ametani Kantarou*	Tensei Hagiwara y Inoue ABD
2015	*Bishoku Tantei Akechi Gorou* (*Gourmet Detective*)	Akiko Higashimura
2015	*Gohan no Otomo*	
2015	*Honjitsu no Burger* (*Today's Burger*)	Umetarou Saitani y Rei Hanagata
2015	*Osake wa Fūfu ni Natte kara* (*Love Is Like a Cocktail*)	Crystal na Yōsuke
2015	*Our Dining Table*	Ori Mita
2015	*Shinmai Shimai no Futari Gohan*	Yutaka Hiiragi
2015	*Sweet Reincarnation*	Nozomu Koryu
2015	*Takunomi*	Haruto Hino
2015	*Yama to Shokuyoku to Watashi*	Hideo Shinanogawa
2016	*1-nichi Gaishutsuroku Hanchō* (*One Day Pass Foreman*)	Tensei Hagiwara y Nobuyuki Fukumoto
2016	*Amaama-kun no Okashi na Yuuwaku*	Mitsuru Tokino
2016	*Beauty and the Feast* (*Yakumo-san wa Eduke ga Shitai*)	Satomi U
2016	*Campfire Cooking in Another World with My Absurd Skill*	Ren Eguchi
2016	*Dandara Gohan*	Miyuki Tonogaya
2016	*Drifting Dragons*	Taku Kuwabara
2016	*Giant Spider & Me: A Post-Apocalyptic Tale*	Kikori Morino
2016	*Kakuriyo no Yadomeshi: Ayakashi Oyado ni Yomeiri shimasu*	Wako Ioka y Midori Yuuma
2016	*Maiko-san chi no Makanai-san* (*The Caterer at the Maiko Manor*)	Aiko Koyama
2016	*Misoshiru de Kanpai!*	Sai Sasano
2016	*Today's Menu for the Emiya Family*	TAa
2017	*Have a Coffee After School, in Another World*	Kazamidori
2017	*Isekai Omotenashi Gohan*	Shinobumaru y Medamayaki
2017	*Kirakira Pretty Cure a la Mode*	Toei Animation
2017	*Love Kome: We Love Rice*	
2017	*Sengoku Komachi Kuroutan: Noukou Giga*	Hajime Sawada y Kyouchikutou

Año	Título	Creador/es
2018	*Fermat no Ryouri*	Yuugo Kobayashi
2018	*Gokushufudō*	Kousuke Oono
2018	*Isekai Kitchen*	Gohan Okome y Ichiho Katsura
2018	*Skill "Daidokoro Shoukan" wa Sugoi!: Isekai de Gohan Tsukutte Point Tamemasu*	
2019	*Sugar Dog Life*	Yoriko
2020	*Aikagi-kun to Shiawase Gohan*	Hajime Kuromugi
2020	*Yaiteru Futari* (*How to Grill Our Love*)	Shiori Hanatsuka
2020	*Zange Meshi*	Hatsumi Kodama

Misterio

El manga de misterio (推理漫画) se refiere a obras que tratan sobre el misterio (o el suspenso). También se le llama manga de misterio, manga de suspenso y manga de detectives.

En el caso del manga, son posibles trucos que aprovechan el vídeo, como insertar imágenes para mostrar la distribución de las habitaciones y las personas, y dibujar evidencia importante en el borde del fondo.

El autor de “Kindaichi Case Files” (Fumiya Sato) utilizó un método para representar al criminal cometiendo el crimen antes de que se resolviera, y también se utilizó en “Detective Conan”.

Debido a su gran popularidad y facilidad de modificación, existen muchas versiones cómicas de Sherlock Holmes, así como parodias y pastiches que toman prestado su nombre.

Hasta la década de 1980, había pocos mangas que trataran sobre misterios. Por esta época, había una falta de manga de misterio, pero también hubo un auge del manga de terror en el campo de misterio más amplio, con “Halloween” (Asahi Sonorama), “Suspiria” (Akita Shoten) y “Horror M” (Bunkasha) se volvió popular, cuando el auge disminuyó a principios de siglo, gradualmente pasó a revistas de manga de misterio, y “Hi Mystery” (Sora Publishing, 1996-2005) que se puede decir que es la precursora de las revistas que agresivamente convertían los misterios en cómics, además de “Suspiria” (posteriormente retitulada “Suspiria Mystery”, 1987-2012), “Mystery DX” (Kadokawa Shoten, 1992-2003), “Mystery Be Street” (Gentosha, 2002-2003), y aunque ambas fueron descontinuadas, fue el pico de las revistas de manga de misterio. Aunque duró poco, la popularidad de las revistas de manga de misterio llevó a la popularización de las novelas de misterio como manga.

- Historia

La revista manga mensual “Shadow”, publicada por primera vez en 1956, llevaba el subtítulo “Detective Book” y se centraba en novelas de suspense y cuentos cortos de misterio. Fue innovadora en la era del manga de alquiler, cuando los cómics completos de más de Las 100 páginas eran la norma y la revista se convirtió en un gran éxito. Le siguieron muchas revistas de misterio, como “Maze” de Wakagi Shobo, “Machi” de Central Publishing, “Matenrou” de Usatsuki Shobo y “Matenrou” de Tokyo Topsha. Detective” (Deka). Se hizo popular durante el mismo período con la serie de películas “Tarao Bannai”, el programa de radio “¿Quién es el culpable?”, donde adivinaste al culpable, el programa de variedades “Sólo yo sé”, y la televisión drama “Nichimanaji Jumping Out”, el boom detectivesco derivado de la existencia de dramas radiofónicos y series de películas como “Shōnen Tanteidan”.

Los mangas populares incluyen “Shōnen Detective Misaki Ichiro” de Kazuo Umezu, “Top Shop Joe” de Joji Enami, “Homicide Division” de Joya Kagemaru y “Typhoon Goro” de Takao Saito. Desde la década de 1950 hasta la de 1960, las historias de detectives se produjeron en masa no sólo en manga de alquiler sino también en revistas de manga dirigidas a lectores más jóvenes, y aunque la resolución de misterios no era el objetivo principal, difundieron un estilo de misterio en toda regla.

Entre las adaptaciones cómicas basadas en novelas, se encuentran “El fantasma de las veinte caras” de Fujiko Fujio A (1959-1960, Shōnen) y “Yatsu Tomb Village” de Joya Kagemaru (1968-1969, Weekly Shōnen Magazine). Este último desencadenó un auge de resurgimiento en la década de 1970 de las obras de Seishi Yokomizo de Kadokawa Bunko, pero eran principalmente historias de acción con detectives y espías como personajes principales.

En 1969, un grupo de escritores (Oguri Mushitaro original, Tezuka Osamu, Mizuki Shigeru, Yokoyama Mitsuteru, Kuwata Jiro) que parecían haberse inspirado en "Yatsu Tomb Village" crearon una serie llamada "Jingai Makyou" (Shōnen King) y una obra de detectives se produjeron en masa, pero eran diferentes de la escuela ortodoxa que se centraba en resolver misterios. Las historias misteriosas que a menudo eran interesantes en las novelas, como presagios, soluciones lógicas e inesperadas al margen.

Después de eso, la adaptación cómica de las obras de Yokomizo estableció la práctica de convertir las obras de misterio en manga. Comic Novels, una serie de manga publicada por Kodansha de 1984 a 1985 en varias editoriales, es una parte importante del manga de novelas de misterio, pero los intentos de convertir las novelas en manga aún se encuentran en una etapa experimental, una serie en la que no se dedicaron recursos suficientes a la serie. Aunque hubo algunas excepciones como "NERVOUS BREAKDOWN" de Yoshihisa Tagami (Monthly Comic NORA), surgió un nuevo movimiento en las novelas de misterio a finales de los años 1980, pero no llegó al mundo del manga.

El campo del manga de misterio avanzó en las revistas de manga para niñas varios años antes que las revistas de manga para niños, y "Hello Murder", "Stolen After School", "Strawberry Detectives" de Yoko Matsumoto y "Scrumbling Alliance" la primera Las obras originales de las dos obras son Jiro Akagawa (ambas de Nakayoshi), "High School Student Detective Taku Kitazume" de Yahiro Moritsugu (Bessatsu Hana to Yume), "Gateball Murder" de Izumi Kawahara Case" (Hana to Yume), "Detective Diary" de Naoko Kubota (LaLa) y "Golden Star Series" de Atsuko Fujita (Mystery Bonita) están serializados.

Naoki Urasawa es un gran exponente de los elementos de misterio, que en ningún momento duda en plasmar en sus obras. En la foto, *20th Century Boys* (1999)

En la década de 1990, la "Serie Kyo & Ippei" de Yu Kamiya y la "Serie Kanbayashi & Kirika" de Aki Morino fueron bien recibidas y establecieron un estilo de entretenimiento de amplio alcance en Bessatsu Hana to Yume.

Luego, en 1992, apareció "Kindaichi Case Files" de la revista Weekly Shōnen, provocando revuelo y reacción. En un estilo clásico, donde crímenes imposibles continúan frente a personas sospechosas en un círculo cerrado, un chico brillante descubre al verdadero culpable con el nombre de un extraño monstruo y un truco, esta es una historia que atraerá a los fanáticos del misterio y a los chicos fanáticos del manga. Fue un trabajo que hizo época que respondió a las necesidades y sacó a relucir la diversión de resolver misterios de los misterios clásicos. Despertó el interés de los lectores al introducir un elemento de misterio en toda regla en forma de "desafío para los lectores" antes de la sección de respuestas, en forma de un cuestionario premiado. Tras el éxito de este trabajo, Weekly Shōnen Sunday comenzó a serializar Detective Conan en 1994 y se convirtió en un éxito. Entre los manga de misterio de la década de 1990, se dice que obras de nivel particularmente alto son "Kindaichi Case Files", "Detective Conan" y "Q.E.D.

Otras revistas de manga para niños incluyen Ningyo Soshi Ayatsuri Sakon, escrita por Maro Sharaku e ilustrada por Ken Obata, Psychoological Investigator Kusanagi Aoi de Kaoru Tsukishima y Shōnen Detective Q de Shinga Gin (todas publicadas en Weekly Shōnen Jump). Akechi Shonosuke Detective Agency" (Monthly Shōnen Jump) y "Detective Bose 21 Kyusan" (Weekly Shōnen Champion) de Torino Miura fueron serializados, pero son comparables a Kindaichi Shōnen y Conan.

Quizás debido a que el número de manga con temas de misterio aumentó en la misma generación, aparecieron obras como "Comic Mystery Tour" de Hisaichi Ishii y "Saturday Wide Murder Case" de Masami Yuuki que utilizaron el misterio en sí como manga. Además, el manga mahjong ha mostrado su presencia como fuente de manga de misterio, y la serie de obras de Hiromi Aoyama publicadas en Modern Mahjong Original incluyen "Kurenbao Murder

Case", "Daisanyuan Murder Case", "Daishiki Murder Case", y "Kokushi Musou Murder Case", Kenta Fukui dice que aunque el manga mahjong tiene un alto grado de libertad, era natural que apareciera una sección de misterio a gran escala en la vasta colección de obras que tratan con juegos.

Desde la década de 1990 hasta la década de 2000, muchas artistas de manga convirtieron las obras de Yokomizo en manga (JET las convirtió en manga de 1990 a 2004, y en 1991 y 1992, Kiko Tamamaki creó obras como "Kureijima" y "Queen Bee" y "Woman en una jaula").

Fumiko Nagao, quien solía ser asistente de Kagemaru Joya, también hizo múltiples mangas de las obras de Yokomizo de 2001 a 2006. Teniendo en cuenta el auge del resurgimiento, las obras de Yokomizo fueron temas fáciles de convertir en manga.

"Death Note" (2003-2006, Weekly Shōnen Jump), escrita por Tsugumi Ohba e ilustrada por Ken Obata, presenta una misteriosa batalla entre el personaje principal, que es un criminal, y un detective, elementos sociales como la purga de criminales, un escenario de fantasía como Grim Reaper y un escenario de fantasía de Obata se convirtió en un éxito debido a su alta capacidad de dibujo.

A finales de los años 90 y principios del siglo XXI el subgénero de detectives alcanzó otro gran pico de popularidad con series como *Detective Conan* (1994) o *Death Note* (2003)

En la década de 2010 se estableció el término "detective experto" como una forma de incorporar conocimientos. "Refrigerator Detective" (2010-2011, Monthly Comic Zenon) de Ayami Endo, manga de Izumi Sato, que analiza la personalidad y el entorno de las personas observando refrigeradores, obra original de Yasutaka Fujimi, en la que un técnico de electrodomésticos se acerca a la verdad; Murasaki Iwasawa "El detective de electrodomésticos se ríe en silencio" de Reisaku (2011-2013, Champion RED), "La chica que se enamoró de Wasan" (2011-2014), escrita por Makoto Nakagawa e ilustrada por Ken Futanuki, en la que una chica con una genial formación matemática resuelve casos "El diario misterioso del detective animal Madoka" (2013), escrito por Katsu Miyazaki e ilustrado por Keisuke Sato, es un misterio humorístico sobre una chica que es estudiante de secundaria pero también directora de un zoológico y tiene una gran cantidad de animales- 2014, Monthly Shōnen Rival, "The Moon Whispers" (original de Big Comic), escrito por Katsu Miyazaki e ilustrado por Tomo Aoki, en el que un maestro de la observación de fases utiliza la psicología y las habilidades de observación para descubrir crímenes y misterios cotidianos.

- Obras destacadas
  - Monster
  - Death Note
  - Detective Conan
  - The Promised Neverland
  - Erased
  - Higurashi no Naku Koro ni
  - Tokyo Ghoul
  - Attack on Titan
  - Paranoia Agent
  - Zodiac P.I.
  - Doubt
  - Liar Game
  - The Perfect Insider
  - Spiral: The Bonds of Reasoning
  - MPD Psycho
  - God's Left Hand, Devil's Right Hand
  - Umineko no Naku Koro ni
  - Detective Conan
  - Pluto
  - Homunculus
  - Psycho-Pass
  - Ajin
  - Another
  - Judge
  - Shinrei Tantei Yakumo
  - Yokokuhan
  - 20th Century Boys
  - Jigokuraku
  - Zetsuen no Tempest
  - Kamisama no Iutoori
  - Bloody Monday
  - Shiki
  - Yokohama Kaidashi Kikou
  - Mouryou no Yurikago
  - Hikaru no Go
  - Tantei Gakuen Q
  - I Am a Hero
  - Skyhigh
  - Zennou no Noa
  - Jiraishin
  - Kubikiri Cycle
  - Kindaichi Case Files
  - Akumetsu
  - Vampire Juujikai
  - Karakuri Circus

- Moriarty the Patriot
- Subete ga F ni Naru
- Ghost Hunt
- Kuroshitsuji
- Shinrei Tantei Yakumo
- Pandora Hearts
- Youkai Ningen
- Kubera
- Tokyo ESP
- The Kurosagi Corpse Delivery Service
- Majin Tantei Nougami Neuro
- Happiness
- Dimension W
- Boku dake ga Inai Machi
- Ousama Game
- Parasyte
- God Child
- Hell Girl
- One Outs
- Pygmalio
- Kurosagi Shitai Takuhaibin
- Alive: Saishuu Shinkateki Shōnen
- Prophecy
- Shinrei Tantei
- Q.E.D.
- Shinju no Nectar
- Shōnen no Abyss
- Boogiepop and Others
- Kono Koi wa Karasawagi
- Kamisama no Memo-chou
- Gakkougurashi!
- Ibitsu
- Kakegurui
- Tantei Opera Milky Holmes
- Yakusoku no Neverland
- Dusk Maiden of Amnesia
- Gantz
- Golden Kamuy
- Aphorism
- Sun-ken Rock
- Akira
- Kami no Tou
- The Flowers of Evil
- Steins;Gate
- Deadman Wonderland
- Manhole
- Gleipnir
- Goth
- Smokin' Parade
- Coppelion
- Enigma
- ShōnenShōjo
- Immortal Rain
- Tasogare Otome x Amnesia
- XXXHolic
- Astra Lost in Space
- Mirai Nikki
- Fire Punch
- Jisatsu Circle
- MW
- Dorohedoro
- King of Thorn
- Blame!
- Kuro
- Mushishi
- Gankutsuou
- Made in Abyss
- Land of the Lustrous
- Levius
- Shōjo Tsubaki
- Oyasumi Punpun
- Children of the Sea
- Dragon Head
- Eden: It's an Endless World!
- Helter Skelter
- Psychometrer Eiji
- Death Parade
- Jujutsu Kaisen
- Darwin's Game
- Muhyo & Roji's Bureau of Supernatural Investigation
- Ghost in the Shell
- 7 Seeds
- After School Nightmare
- Trinity Blood
- Doubt (Tonogai Yoshiki)
- Fuan no Tane
- Kowloon Generic Romance
- Vagabond
- Mononoke
- Baccano!
- Black Butler
- Kingdom
- Promised Cinderella
- Darker than Black
- Eternal Sabbath
- Shiki no Zenjitsu
- Innocent Rouge
- Uzumaki
- Tomie
- Devilman
- Dead Tube
- Holyland
- The World is Still Beautiful
- Rokka no Yuusha
- Sankarea
- Bungou Stray Dogs
- Summer Time Rendering
- Limit
- Terror in Resonance
- C: The Money of Soul and Possibility Control
- The Ones Within
- Ikigami
- Hyakki Yakoushou
- Zashiki Onna
- Freak Island
- Pupa
- Kowloon Walled City
- Death Sweeper
- Innocent
- Kuuchuu Buranko
- Daisan no Hanayome
- Route End
- Otome no Teikoku
- The Town Where You Live
- Himizu
- Darwin Jihen
- BioMeat: Nectar
- Alive
- Kimi to Kami Hikouki
- Psychic Detective Yakumo
- Bitter Virgin
- Gungrave
- Ayakashi Triangle
- Togari
- Saiteihen no Otoko
- Platinum End
- Acma:Game
- Nijigahara Holograph
- Zashiki Onna
- Biohazard: Marhawa Desire
- Tomodachi Game
- Btooom!
- Black Paradox
- Yokohama Kaidashi Kikou
- Skyhigh Karma
- Tsumitsuki
- Holyland
- Hakubo no Chronicle
- Ibitsu (Ryou Haruto)
- Kowareta Piano to Living Dead
- Alive: The Final Evolution
- Angel Sanctuary
- Kamisama Dolls
- Heads
- Kuuchuu Buranko
- Confession
- Arisa
- Basilisk
- Border
- Sarazanmai
- Waltz
- Deathtopia
- Aragane no Ko
- Jiraishin Diablo
- Dolls
- Limit
- Deadman Wonderland
- Godspeed
- Alive
- Ichi the Killer
- Petshop of Horrors
- Judge (Tonogai Yoshiki)
- Luno
- Kimi ga Uso o Tsuita
- Cage of Eden
- Fuan no Tane Plus
- Shokuryou Jinrui
- Kamen Teacher
- Suicide Island
- Darwin's Incident
- Ichi the Killer
- Black Jack
- Suicide Island
- Midori no Hibi
- Kamiyama-san
- Homunculus
- Hitoribocchi no Chikyuu Shinryaku
- Shōjo Gensou Necrophilia
- Hideout
- Koroshiya Ichi

Médico

El manga médico se refiere a manga con un tema médico, como aquellos que presentan a trabajadores médicos como doctores y enfermeras, o aquellos ambientados en entornos médicos como hospitales y clínicas.

En cuanto al manga con temas de medicina animal, Kotaro Nakagaki discutió si deberían considerarse manga médico, y argumentó que la medicina gráfica y los estudios de supervivencia están dirigidos básicamente a los humanos, y que el manga con temas de medicina animal también es un subtema porque es un tema, a medida que se desarrolla la investigación sobre el manga médico, el manga médico animal puede convertirse en un género separado.

En 1962, el drama médico estadounidense “Ben Casey” se transmitió en Japón y se convirtió en un gran éxito, y al año siguiente, en 1963, varias revistas manga publicaron historias sobre médicos, incluida “Hachinosu Daisho” de Tetsuya Chiba, que fue serializado en la revista Weekly Shōnen 'es un trabajo de los primeros días del manga médico. Sin embargo, el trabajo duró poco porque Chiba se sintió avergonzado por el hecho de que un artista de manga senior, Jiro Tsunoda, le envió una carta escrita en un papel de caligrafía señalando que las representaciones médicas en el trabajo eran incorrectas. Tomoyuki Omote mencionó la posibilidad de adaptar este episodio, pero estuvo de acuerdo en que sería inexacto que el protagonista, un cirujano, escribiera un artículo sobre el cólera. Señaló escenas en las que parecía estar buscando una dirección, como por ejemplo participando en una carrera.

“El General Hachi no Su” está influenciado por “Ben Casey” y la “Clínica de Barba Roja” de Shugoro Yamamoto, pero la atención se centra claramente en aquellos que se mantienen alejados de la atención médica debido a la pobreza común en el manga durante las décadas de 1950 y 1960. En “The Disappearing Girl” de Sanpei Shirato (Nippon Mangasha, 1959), el personaje principal es una niña que sufrió la enfermedad de la bomba atómica después de haber sido expuesta a la bomba atómica en Hiroshima, y entre los manga de chicas de alquiler de la época, Las obras que podrían describirse como “niñas con enfermedades incurables” eran un género popular. Aunque es una obra única, parece haber sido dibujada en esa línea. Además, las tragedias “madre-hijo” también son populares en el manga de chicas de alquiler, y la madre del personaje principal a menudo está muerta o desaparecida, especialmente cuando sufre de tuberculosis, lo que refleja el mundo real. En la vida real, a medida que disminuyó el número de pacientes con tuberculosis, la enfermedad de la bomba atómica se volvió más común, y con el gran éxito de “Mirando el amor y la muerte”, la imagen de una muerte joven, hermosa y pura que recibe cuidados médicos completos Se extendió y la pobreza se convirtió en un panorama lejano. Con el sistema de seguro médico universal establecido en 1961, la atención médica estuvo disponible para todos los ciudadanos por igual, y los pobres, que habían sido separados de la atención médica, fueron esencialmente eliminados. En el programa de variedades “Shabondama Holiday” (1961-1971), un hombre pobre que vive en una casa en ruinas y yace enfermo, similar al representado en “The Vanishing Girl”, aparece en una parodia, y cosas así. En la televisión se ríen de estas cosas. Se ha convertido en una cosa del pasado que puede usarse como broma.

Black Jack (1973, Osamu Tezuka)

Se dice que “Kirihito Sanka”, serializado en Big Comic por Osamu Tezuka en 1970, es el comienzo de un manga médico en toda regla, y la obra trata sobre un médico apasionado por la medicina, que aclara una enfermedad incurable y una lucha de poder en la industria, aparecieron la mayoría de las cosas que luego se tratarían en el manga médico, como la discriminación basada en la enfermedad, y “Black Jack”, que Tezuka serializó en Weekly Shōnen Champion de 1973, se publicó en un momento en que el manga médico aún no se había establecido. Este trabajo, que se publicó bajo el sello de libro “Horror Comics”, fue el mayor éxito del manga médico con ventas

acumuladas que superaron los 100 millones de yenes nació según el patrón de médicos genios, tenía muchos libros en las bibliotecas e inspiró a muchos a convertirse en médicos. Es un clásico que influyó en tanta gente que casi completó el marco narrativo del manga médico junto con “Kirihito Sanka” continúa leyéndose hasta el día de hoy.

“Super Doctor K”, serializada en la revista Weekly Shōnen Magazine por Kazuo Mafune desde 1988, es una larga historia que aprovecha al máximo el sentido de realidad y omnipotencia que es común en el manga médico, y ha sido descrito como el extremo norte de este género. Al acreditar a un médico como diseñador original, el trabajo le da a las habilidades del personaje principal un sentido de realidad y persuasión, y esa supervisión experta se volvió común en el manga médico después de la década de 1980, y fue representada en Black Jack, físico en “Super Doctor K”, creando un equilibrio entre realidad y ficción.

Fue “Animal Doctor” de Rinko Sasaki serializado en Hana to Yume el que definió el subgénero del manga médico animal, y el manga médico en el siglo XXI no había recibido mucha atención hasta entonces. A menudo se lo cita como un pionero en el manga médico aunque a menudo se centra en campos especializados, y la obra no tiene las historias conmovedoras que son comunes en el manga médico, y no incluye tratamiento médico especializado. Aunque no lo es, daba una sensación de realidad a los estudiantes de la facultad de veterinaria de la universidad, la cual fue dibujada en base a los episodios solicitados para la serie. Además, Sasaki le dio crédito a una enfermera por la idea original y la entrevista para “Otanko Nurse”, que comenzó a serializarse en Big Comic Spirits en 1995, y comenzó a verse una tendencia de escenarios realistas en el manga médico, aunque básicamente era una comedia. Es una obra estándar sobre enfermeras por su naturaleza humana, cambios de humor y cómo afrontar la enfermedad y la muerte.

“Nanako the Trainee” de Kozueko Morimoto, que comenzó a publicarse en 1995, fue probablemente el primer manga médico dirigido a mujeres.

“God Hand Teru” de Koki Yamamoto, que comenzó en 2000, es un exitoso manga médico dirigido a niños y con 62 volúmenes, la mayor cantidad en la historia de la revista Weekly Shōnen. Centrado en personas de la industria que son difíciles de encontrar describe la importancia del diagnóstico de medicina interna, la necesidad de anestesiólogos, fisioterapeutas, farmacéuticos clínicos, nutricionistas, ingenieros clínicos y ventas de compañías farmacéuticas, y es útil en la vida diaria. También tiene elementos de un manga informativo que trata sobre la medicina familiar, entrelaza hábilmente realidad y ficción, y está lleno de tratamientos dramáticos, técnicas asombrosas, el sufrimiento de los trabajadores médicos, el drama de los pacientes y el crecimiento del personaje principal en la información médica. Este trabajo ha sido descrito como el manga médico ideal.

Help Man! (2003, Riki Kusaka)

En la década de 2000, se publicaron obras de drama humano como “JIN” de Motaka Murakami, “Dr. Dragon-” de Takatoshi Yamada y “Help Man!” de Riki Kusaka, que fueron creadas con supervisión médica y una investigación exhaustiva. “¡Help Man!” también fue pionero en abordar cuestiones en entornos de atención de enfermería.

“Tsure ga Utsu ni Namashite” de Tetsu Hosokawa se publicó en 2006 apareció como pionero en una época en la que todavía había pocos cómics de ensayos médicos escritos por personas preocupadas por el tratamiento médico.

En la década de 2010, hubo una diversificación de los tipos de atención médica que reflejaban la atención médica real en equipo, los tipos de trabajos médicos y las enfermedades que aparecían.

Los cómics que expresan experiencias individuales subjetivas y complejas en torno a la enfermedad están aumentando, y esto se llama “medicina gráfica”, y en Japón, se creó la Asociación Japonesa de Medicina Gráfica en 2018.

Cuando el nuevo coronavirus se propagó a partir de 2020, “NEW NORMAL DAYS” de Koshitoshi Shiriagari, serializado por Comic Beam, y “Normal Feelings” de Mikio Igarashi, que incorporó la propagación del nuevo coronavirus.

Existe un tipo de súper médico que puede tratar muchas enfermedades y lesiones, empezando por Black Jack, y en este trabajo se priorizó la sobrehumanidad ficticia sobre la realidad. En “JIN-”, el personaje principal es un neurocirujano famoso, pero no es un sobrehumano, y se ha convertido en un sobrehumano relativo al viajar en el tiempo hasta el final del período Edo, cuando la atención médica estaba menos desarrollada que la moderna, y evita la improbabilidad de un súper médico. Sin embargo, incluso si hay súper médicos en un campo específico, no hay nadie que pueda manejar muchos campos médicos, y los trabajos que abordan áreas altamente especializadas son comunes en los trabajos de la década de 2010 en adelante cuanto más no le queda más remedio que negarse al súper médico.

Hay muchos cómics de ensayo que describen las luchas y experiencias de los autores y sus familias, y están abiertos no sólo a los lectores habituales de manga sino también al público en general, y tienen un lugar especial en términos de la demografía receptiva de la cultura manga.

Los manga sobre atención médica animal son raros en comparación con el manga médico dirigido a humanos, y aunque ha habido un gran interés en las mascotas en el mundo real desde la década de 1970, no se ha hecho ningún énfasis en la atención médica animal que protege las vidas de los animales individuales.

- Otras destacadas
  - Ameku Takao's Detective Karte
  - Black Jack (manga)
  - Cells at Work!
  - Cells at Work! Code Black
  - Comical Psychosomatic Medicine
  - Doctor Elise
  - Dr. Kotō Shinryōjo
  - Dokkiri Doctor
  - The Eccentric Doctor of the Moon Flower Kingdom
  - Fragile (manga)
  - Godhand Teru
  - Haibaiyōshi Mizuiro
  - Help Man!
  - In Hand
  - Inochi no Utsuwa
  - Iryū
  - Jin (manga)
  - Kounodori: Dr. Stork
  - Liaison: Kodomo no Kokoro Shinryōjo
  - Monster (manga)
  - Monster Girl Doctor
  - Parallel World Pharmacy
  - Platanus no Mi
  - Radiation House
  - Ray (manga)
  - Rieux o Machinagara
  - Saijō no Meii
  - Say Hello to Black Jack
  - Super Doctor K
  - Tōmei na Yurikago
  - Unmet: Aru Nōgekai no Nikki
  - Unsung Cinderella
  - Welcome to Irabu's Office

<u>Lucha</u>

El manga de lucha se refiere a trabajos que se centran principalmente en las artes marciales. Los manga que representan batallas y competiciones que no involucran artes marciales se denominan comúnmente manga de batalla o manga de acción, y se distinguen del manga de lucha.

Igaguri-kun (1953, Eiichi Fukui)

Se dice que el género comenzó con "Igaguri-kun" (Eiichi Fukui) en 1952. Después de eso, "Judo Issensen" de 1967 (Shinji Nagashima, Yuzuru Saito), "Ashita no Joe" de 1968 (Tetsuya Chiba), "Tiger Mask" (Naoki Tsuji), "Karate Baka" de 1971. Muchos manga de lucha Se crearon obras basadas en las obras de Ikki Kajiwara, como "Ichidai" (Jiro Tsunoda y Jōya Kagemaru).

En 1977, "Ring ni Kakero" (Masami Kurumada) comenzó a serializarse en Weekly Shōnen Jump. Desde la mitad de la historia, los boxeadores luchan entre sí con movimientos especiales sobrehumanos, y se dice que las

representaciones de acción y las batallas de torneos de la misma obra influyeron en el manga de lucha posterior publicado en Weekly Shōnen Jump.

Más tarde, en 1983, "Fist of the North Star" (historia original: Buronson, arte: Tetsuo Hara) comenzó a serializarse en Weekly Shōnen Jump. Debido al gran éxito de "Fist of the North Star", "Weekly Shōnen Jump" ha visto un aumento en el número de mangas de lucha que presentan acción de batalla.

"Grappler Baki" (Keisuke Itagaki) comenzó a serializarse en Weekly Shōnen Champion en 1991. Se trata de una serie de larga duración que actualmente se serializa con un nuevo título, y se caracteriza por representar batallas con varios artistas marciales. El escritor deportivo Yuichi Sekiguchi escribe que el maestro chino de Kempo Retsukaiou, que aparece en el clímax de la Parte 1, el torneo más grande, describe el Mach Tsuki de Katsumi Guchi, el arma definitiva en el mundo del karate, como "el Kempo chino se desarrolló hace 2.000 años" de la escena que fue desestimada con la frase "el lugar por el que pasamos", se dijo que destrozó la ilusión del karate más fuerte que había sido cultivado por la "primera generación de idiotas del karate", y que fue un hito que hizo época, momento en la serie "Baki" y un punto de inflexión en la historia del manga de lucha.

- Obras destacadas
  - Baki the Grappler
  - Hajime no Ippo
  - Dragon Ball
  - Naruto
  - Bleach
  - One Piece
  - Hunter x Hunter
  - Attack on Titan
  - Yu Yu Hakusho
  - Fist of the North Star
  - Kengan Ashura
  - Tokyo Revengers
  - Rurouni Kenshin
  - Shaman King
  - My Hero Academia
  - Dragon Quest: The Adventure of Dai
  - Fate/Stay Night
  - Igaguri-kun
  - Saint Seiya
  - Samurai Champloo
  - Afro Samurai
  - Berserk
  - Vinland Saga
  - Claymore
  - The Seven Deadly Sins
  - Gintama
  - Kenichi: The Mightiest Disciple
  - JoJo’s Bizarre Adventure
  - Toriko
  - Akame ga Kill!
  - Sword Art Online
  - Fairy Tail
  - Mob Psycho 100
  - Dororo
  - Inuyasha
  - Elfen Lied
  - Yu-Gi-Oh!
  - Souten no Ken
  - Tenjou Tenge
  - Record of Ragnarok
  - Shigurui
  - Ranma ½
  - Slam Dunk
  - Ushio and Tora
  - Black Clover
  - Basilisk
  - Samurai Deeper Kyo
  - Kill la Kill
  - The God of High School
  - Air Gear
  - Kurokami
  - Medaka Box
  - Kingdom
  - Katanagatari
  - Ragnarok
  - Ikkitousen
  - Btooom!
  - High School DxD
  - Trigun
  - Fullmetal Alchemist
  - Devilman
  - Appleseed
  - Grappler Baki: New Grappler
  - Ninja Scroll
  - Shinmai Maou no Testament
  - Fate/Zero
  - Overlord
  - Tenchi Muyo!
  - Mahouka Koukou no Rettousei
  - Akira
  - Street Fighter II V
  - S-CRY-ed
  - Soul Eater
  - Kengan Omega
  - No Game No Life
  - Deadman Wonderland
  - Samurai Jack
  - Sword Gai
  - Black Cat
  - Gungrave
  - Megalo Box
  - Karate Shoukoushi Kohinata Minoru
  - Samurai 7
  - Kill Me Baby
  - Mahou Sensei Negima!
  - Persona 4 the Animation
  - Gunslinger Girl
  - Sekirei
  - Hokuto no Ken: Raoh Gaiden
  - Yu-Gi-Oh! Duel Monsters
  - Hidan no Aria
  - Isekai no Seikishi Monogatari
  - Nurarihyon no Mago
  - FLCL
  - Blue Exorcist
  - Toaru Majutsu no Index
  - Darker Than Black
  - Freezing
  - Attack No.1
  - Zatch Bell!
  - Zetman
  - The Qwaser of Stigmata
  - Tenchi Muyo! War on Geminar
  - Ga-Rei: Zero
  - Kaze no Stigma
  - Ao no Exorcist
  - Tokyo ESP
  - Getter Robo
  - Battle Royale
  - Inazuma Eleven
  - Terra Formars
  - Gunsmith Cats
  - Mobile Suit Gundam
  - Kinnikuman
  - Gantz
  - Air Master
  - Magi: The Labyrinth of Magic
  - Big Order
  - Beelzebub
  - BlazBlue
  - GetBackers
  - Shaman King: Flowers
  - Seikoku no Dragonar
  - Chrome Shelled Regios
  - Gundam Wing
  - Golgo 13
  - Ubel Blatt
  - Magic Knight Rayearth
  - Hunter x Hunter: Greed Island
  - The Law of Ueki
  - Project ARMS
  - Hataraku Maou-sama!
  - Dragon Crisis!
  - Kekkaishi
  - Casshern Sins
  - Cyborg 009
  - Nanatsu no Taizai
  - Akatsuki no Yona
  - Rokka no Yuusha
  - Spriggan
  - Ajin
  - Bio Booster Armor Guyver
  - Saiki Kusuo no Psi-nan
  - Rave Master
  - Tiger & Bunny
  - Bakugan Battle Brawlers
  - Skull Man
  - Godzilla: Monster Planet
  - Gun x Sword
  - Great Teacher Onizuka

- Ghost in the Shell
- Kurozuka
- Getter Robo Armageddon
- Violence Jack
- Basilisk: Ouka Ninpouchou
- Saint Seiya: The Lost Canvas
- Vampire Hunter D
- Yu-Gi-Oh! Zexal
- Black Lagoon
- Baki: Son of Ogre
- Saint Seiya Omega
- Psycho-Pass
- Trigun Maximum
- Hellsing
- Kaiji
- Drifters
- World Trigger
- Reborn!
- Chainsaw Man
- Blame!
- Hokuto no Ken: Legend of Raoh
- Sengoku Basara
- Fate/kaleid liner Prisma☆Illya
- Highschool of the Dead
- Shijou Saikyou no Deshi Kenichi
- Crows
- Vagabond
- Tengen Toppa Gurren Lagann
- Guyver
- UQ Holder!
- Radiant
- Basilisk: Kouga Ninpouchou
- Dororo
- Claymore
- Karate Baka Ichidai
- Ares
- Tenchi Souzou Design-bu
- Fist of the North Star: Legends of the Dark King

Histórico

El manga histórico es un tipo de manga que se clasifica por artículos basados en hechos o personas históricas. Para manga que trata sobre la historia con intención educativa.

El manga de temática histórica es un género que fusiona el entretenimiento con la exploración de diversas épocas y eventos, proporcionando una ventana única hacia el pasado desde perspectivas culturales, sociales y personales. Este género tiene sus raíces en las primeras obras de manga del siglo XX, cuando el medio comenzó a reflejar los valores y conflictos de la era. Fue durante la posguerra, sin embargo, que el interés en temas históricos se intensificó, tanto como una forma de revisitar el pasado como de comprender el presente.

Adolf (1982, Osamu Tezuka)

Uno de los primeros exponentes del género histórico fue Osamu Tezuka, cuya obra Adolf explora los temas de la Segunda Guerra Mundial y sus consecuencias. En las décadas de los 70 y 80, surgieron obras más ambiciosas y específicas en cuanto a precisión histórica, como Hi no Tori (Fénix), también de Tezuka, que recorre diferentes épocas de la historia japonesa, y Hadashi no Gen, un relato crudo sobre los efectos de la bomba atómica en Hiroshima. Estos mangas permitieron a los lectores una mayor comprensión de episodios críticos de la historia japonesa y mundial, marcando el inicio de una relación duradera entre el manga y la narrativa histórica.

En los años 90, el género histórico en el manga evolucionó hacia narrativas más detalladas y matizadas, con títulos como Rurouni Kenshin, que transcurre en la era Meiji y combina acción con un trasfondo histórico complejo. Obras como Vagabond y Historie, que reinterpretan la vida de figuras legendarias como Miyamoto Musashi y Alejandro Magno, comenzaron a ganar popularidad a principios de los 2000, combinando investigación histórica con un enfoque artístico refinado y un desarrollo profundo de personajes.

El manga histórico actual abarca una gran diversidad de estilos y épocas, desde la Roma antigua en Thermae Romae, la Edad Media europea en Vinland Saga, hasta el Japón medieval en Sengoku y el período Edo en Ooku: The Inner Chambers. Estas obras no solo destacan por su fidelidad histórica, sino también por su capacidad de tejer temas sociales contemporáneos, lo que ha ampliado el atractivo del género para audiencias globales.

Hoy en día, el manga de temática histórica sigue siendo uno de los géneros más respetados y versátiles, con autores que buscan dar voz a los acontecimientos y figuras que moldearon el mundo. Con una narrativa que equilibra el

entretenimiento y el análisis cultural, el manga histórico continúa evolucionando y explorando épocas menos conocidas o historias olvidadas, conectando el pasado con el presente de formas que solo el manga puede lograr.

Vagabond (1998, Takehiko Inoue) es un manga escrito e ilustrado por Takehiko Inoue centrada en un guerrero solitario que sigue el camino de la espada a través del combate mortal de artes marciales. Retrata un relato ficticio de la vida del espadachín japonés Miyamoto Musashi, basado en la novela Musashi de Eiji Yoshikawa

- Obras destacadas

- 3000 Leagues in Search of Mother
- A-un (manga)
- Ad Astra: Scipio and Hannibal
- Ai no Gakko Cuore Monogatari
- Akagari: The Red Rat in Hollywood
- Akatsuki no Inu
- Alpen Rose
- Amakusa 1637
- The Ambition of Oda Nobuna
- Angie Girl
- Angolmois: Record of Mongol Invasion
- Animated Classics of Japanese Literature
- Anime Himitsu no Hanazono
- Anne no Nikki
- Anne no Nikki: Anne Frank Monogatari
- Anne of Green Gables (1979 Serie TV)
- Arabian Nights: Sinbad's Adventures
- Areyo Hoshikuzu
- Around the World with Willy Fog
- Arte (manga)
- Asagiro: Asagi Ōkami
- Ashi-Girl
- Ashita no Nadja
- Babel (2017 manga)
- Baiyaku Kakebachō Kazuryū
- Bakumatsu Gijinden Roman
- Barefoot Gen
- Barefoot Gen (1976 film)
- Barefoot Gen (1983 film)
- Barefoot Gen 2
- Barefoot Gen Part 3: Battle of Hiroshima
- Barefoot Gen: Explosion of Tears
- Belle and Sebastian (Japanese Serie TV)
- Black Sun (manga)
- The Blue Wolves of Mibu
- Brave 10
- A Bride's Story
- Buddha (manga)
- Candy Candy
- Cesare (manga)
- Cestvs: The Roman Fighter
- Chibisan Date
- Chiruran: Shinsengumi Requiem
- Chōyaku Hyakunin isshu: Uta Koi
- Claudine (manga)
- The Cockpit (OVA)
- Coquelicot-zaka kara
- Descending Stories: Showa Genroku Rakugo Shinju
- Dog of Flanders (Serie TV)
- Dogtanian and the Three Muskehounds
- A Drifting Life
- The Dull Sword
- The Eccentric Doctor of the Moon Flower Kingdom
- Eikou no Napoleon – Eroica
- Emma (manga)
- Ero Ninja Scrolls
- Farewell, My Odin
- Fenrir (manga)
- Firefly Wedding
- Furari
- Futagashira
- Gamaran
- Gantz: E
- Garden Dreams
- Georgie!
- Gerard & Jacques
- Giovanni's Island
- Golden Kamuy
- Goodbye, My Rose Garden
- Gosick
- Gosu (manhwa)
- Grave of the Fireflies
- Gunjō Senki
- Haikara-San: Here Comes Miss Modern
- Haikara-San: Here Comes Miss Modern (film)
- Heidi, Girl of the Alps
- The Heike Story (anime)
- Hello! Lady Lynn
- Hengoku no Schwester
- Hetalia: Axis Powers
- Hi Izuru Tokoro no Tenshi
- Hi no Matoi
- Hidamari no Ki
- Historie
- Honey Honey no Suteki na Bouken
- Hyouge Mono
- I Saw It
- Ichi-F
- In This Corner of the World (film)
- Innocent (manga)
- Instant History
- Isabella Bird in Wonderland
- Isobe Isobē Monogatari
- Issak
- Jeanie with the Light Brown Hair (Serie TV)
- Jin (manga)
- Joō no Hana
- Jū: Ninpō Makai Tenshō
- Kai Doh Maru
- Kamui (1964 manga)
- Kanda Gokura-chō Shokunin-Banashi
- Kangibanka
- Katri, Girl of the Meadows
- Kaze Hikaru
- Kedamame
- Kei no Seishun
- Keiji (manga)
- Kenkaku Shōbai
- Khan: Kusa to Tetsu to Hitsuji
- King of Wolves
- Kingdom (manga)
- The Knife and the Sword
- Kochoki
- Kon'nichiwa Anne: Before Green Gables
- Konpeki no Kantai
- Kōtetsu Sangokushi
- Koudelka (manga)
- Kurogane (manga)
- Lady Napoleon
- Lady Victorian
- Lady!!
- Last Samurai Standing
- Laura, the Prairie Girl
- Legend of Chun Hyang
- The Legend of Condor Hero
- The Legend of Zorro (anime series)
- Like the Clouds, Like the Wind
- Lime-iro Senkitan
- Little Women (1981 Serie TV)
- Lord (manga)
- Lovers in the Night
- Lucy-May of the Southern Rainbow
- Ludwig B
- Ludwig II (manga)
- Mai Mai Miracle
- A Man Called Pirate
- Manchuria Opium Squad

- Maple Town
- Me and the Devil Blues (manga)
- Meiji Gekken: 1874
- Message to Adolf
- Mibu Gishiden
- Midori (1992 film)
- Les Misérables (manga)
- Les Misérables: Shōjo Cosette
- Miss Hokusai
- Momotarō no Umiwashi
- Momotaro: Sacred Sailors
- Monarch: The Big Bear of Tallac
- More Starlight to Your Heart
- Musashi (manga)
- My Dear Detective: Mitsuko's Case Files
- My Patrasche
- My Stepmother and Stepsisters Aren't Wicked
- The Mysterious Cities of Gold (2012 Serie TV)
- The Mysterious Cities of Gold
- Nagatan to Ao to: Ichika no Ryōrichō
- Nekogahara
- New Lone Wolf and Cub
- Niji-iro Tōgarashi
- Ninja Bugeichō
- Ninja Girl & Samurai Master
- Nobody's Boy: Remi
- Nobunaga Concerto
- Nobunaga o Koroshita Otoko
- Ōdō no Inu
- Oi! Ryoma
- Onihei Hankachō
- Orb: On the Movements of the Earth
- Ōten no Mon
- Peacemaker Kurogane
- Peleliu: Guernica of Paradise
- PLINIVS
- Porphy no Nagai Tabi
- Princess Principal
- Princess Sara
- Rakudai Ninja Rantarō
- Rascal the Raccoon
- Red River (manga)
- Remi, Nobody's Girl
- Requiem of the Rose King
- Revenger (Serie TV)
- Robin Hood (1990 Serie TV)
- Romeo and the Black Brothers
- The Rose of Versailles
- The Royal Tutor
- Rurouni Kenshin
- Rurouni Kenshin (1996 Serie TV)
- Rurouni Kenshin (2023 Serie TV)
- Rurouni Kenshin: Master of Flame
- Rurouni Kenshin: Restoration
- Rurouni Kenshin: The Hokkaido Arc
- Rusted Armors
- Ruy, the Little Cid
- Ryōma ga Yuku
- Sabu to Ichi Torimono Hikae
- Saiyuki Ibun
- Sakura-Gari
- Samurai Champloo
- Samurai Crusader
- Samurai Executioner
- Sanada Taiheiki (novel)
- Sangokushi (manga)
- Santiago: Rebellion Shimabara
- Sasuke (manga)
- Satsuma Gishiden
- Sayonara Sorcier
- Sengoku (manga)
- Sengoku Komachi Kurōtan
- Seven Shakespeares
- Shana ou Yoshitsune
- Sharaku (manga)
- Shine On! Bakumatsu Bad Boys!
- Shinkurō, Hashiru!
- Shinobi no Kuni
- Shōjo Tsubaki
- Shōwa Tennō Monogatari
- Showa: A History of Japan
- Shut Hell
- Sidooh
- Sirius the Jaeger
- Sōten Kōro
- Spear of Wind
- Steel of the Celestial Shadows
- The Stingiest Man in Town
- The Story of Perrine
- The Story of Pollyanna, Girl of Love
- The Summit of the Gods
- Taisho Otome Fairy Tale
- Takemitsuzamurai
- The Tale of Genji (1987 film)
- The Tale of Genji (manga)
- Tales of Little Women
- Tales of the Tendo Family
- Ten no Hate Made – Poland Hishi
- Tengen Hero Wars
- Tenkaichi: Nihon Saikyō Bugeisha Ketteisen
- Testarotho
- Tetsujin 28-go
- The Three Musketeers (1987 Serie TV)
- Tono to Inu
- Tono to Issho
- Trapp Family Story
- Tsuwamonogatari
- Usotoki Rhetoric
- Vagabond (manga)
- The Valiant Must Fall
- Vinland Saga (manga)
- Vinland Saga (Serie TV)
- Vlad Drăculea (manga)
- Wakakusa no Charlotte
- Wild Rock
- The Wind Rises
- The Window of Orpheus
- Winter Cicada
- Wolfsmund
- Woodpecker Detective's Office
- The Yagyu Ninja Scrolls
- Yukibana no Tora
- Yume no Shizuku, Kin no Torikago
- Zipang (manga)
- Zomia (manga)

Ensayo

El manga de ensayo (エッセイまんが) se llama así porque se puede comparar con un ensayo literario. En términos de contenido, se suele utilizar para describir historias, conocimientos y temas junto con las impresiones del autor.

Como ensayo puro, lo que importa es la forma, no el contenido, y la característica básica de la forma general de la obra es que el autor aparece como un narrador que se dirige al lector en lugar de retratarlo como una historia dramática. En términos generales, el desarrollo de un ensayo es el desarrollo de los pensamientos y reflexiones que el autor comparte con el lector.

Por lo tanto, sólo porque sea una autobiografía o una memoria del pasado, o simplemente porque el autor sea un personaje de la historia que se cuenta, no lo convierte en un ensayo. Además, si hay un texto explicativo en la obra y el autor es el comentarista, no es un ensayo. Incluso si lo hay, no es razón para que sea un ensayo.

Hay muchos manga de historias reales que escriben sobre eventos que sucedieron en la vida del creador del manga y sus impresiones, y estos también se llaman ensayos cómicos.

El “Comic Essay Theatre” de Media Factory (actualmente KADOKAWA) lo define como “¿Podemos llamarlo “un cómic basado en la experiencia del autor”, que es diferente del manga común?” Debido a que el énfasis está en la legibilidad y el tema sobre los personajes y la dirección, existe una fuerte tendencia a que los dibujos sean simples y desglosados.

El formato del manga de comentario de conocimientos es similar, por lo que a veces se incluye en el manga de ensayo.

Además, aunque el contenido de la obra es básicamente no ficción, hay obras que son ficción utilizando el formato de manga de ensayo (por ejemplo, “Can I Get a Divorce?” de Hiroko Nohara), y obras que son básicamente no ficción pero son ficticias. Hay bastantes obras que están dibujadas de tal manera que la verdad se ve confusa al entrelazar falsedades (por ejemplo, “Mandama Diary Series” de Sakura Tamakichi, “Ii Denshi” de Mizushina Takayuki).

El estilo de dibujo manga de ensayo/ensayo se originó del hecho de que los cómics para niñas se publicaron originalmente en las mismas revistas que las novelas para niñas, por lo que el texto a veces se escribía fuera de los globos de diálogo. “Emiko Story” de Shotaro Ishinomori (1962) es la forma clara de esto, y se incluyen fragmentos posteriores en las obras de Shoko Nishitani, y su “Hana Petal Diary” (serializado desde finales de 1967) es un diario. Bajo la apariencia de un estilo epistolar, los textos que a veces aparecen son más ensayísticos que representaciones psicológicas. En términos de representaciones psicológicas, el “Diario de Mayuko” de Yamatoki, que se publicó poco después, y el “Cotton Country Star” de Yumiko Oshima, que recibió mucha atención de lectores y entusiastas en su momento en 1978, se denominan discursos. Destacan los globos como representaciones psicológicas. Lo anterior fue en el marco del manga de historia para niñas. Luego, en “Okame Hachimoku” de Nanae Sasa (Big Comic For Lady, 1982), que era un nuevo campo para los adultos en ese momento, el contenido y el formato de la obra en su conjunto quedaron claramente establecidos en forma de diario + ensayo de una manera cómica (Este no es un diario de una historia real. La persona en la historia que parece un diario es diferente del narrador (autor) del ensayo). Después de ser serializado durante varios años, este trabajo ganó el 19º Premio a la Excelencia de la Asociación de Caricaturistas de Japón (1990).

Emiko Story (1962, Shotaro Ishinomori)

Durante mucho tiempo, los artistas de manga han dibujado cómics extra que describen eventos recientes y experiencias de la vida real en libros, pero en la década de 1980, dichos cómics comenzaron a establecerse como obras independientes. El investigador de manga Miho Takeuchi cree que “Chibi Maruko-chan” de Sakura Momoko, que ha sido serializado en la revista de manga para niñas “Ribon” desde 1986, es un manga de ensayo que va más allá de los límites de las lectoras femeninas debido a su Diseño de paneles simple y simplificado y líneas de dibujo. Además, esta obra se convirtió en un gran éxito cuando se convirtió en anime, y se puede decir que se sumó al sentido común de que una historia desde una perspectiva de narración + una historia cotidiana = una obra brillante y convertida en un gag. Nobunaga Minami considera que el manga estilo diario ilustrado que apareció a finales de los años 1980 (por ejemplo, “Croquette Tsushin” de Tamiko Akahoshi, “Mirinboshi Tsushin” de Natsuki Matsui y “The Cauliflower's Talk” de Mon) son los precursores del manga de ensayo, fue introducido por primera vez en 1985 por Miki Tori en términos de combinar ensayos y manga gag.

A principios de la década de 1990, los cómics sobre puericultura se publicaban principalmente por entregas en revistas de puericultura (por ejemplo, “I'm an Angel, You're a Devil” de Miruku Tajima, “Mommy Poyopoyo Zaurus ga Suki” de Takako Aonuma, “Mommy Poyopoyo Zaurus ga Suki” de Kei Ishizaka “The Baby Has Come”) y se consolidó como género. Además, Haruko Otagaki publicó un “Ensayo de ilustración” que combina ilustraciones y texto en la revista de minicómics “Story Feature”, que abre el manga de observación diaria, y el manga reportaje de Rieko Saibara (“Grudge Michelin”, “Torizu Kiko”) etc. abrió una nueva idea llamada Buraiha.

Desde la década de 2000, la revista “Da Vinci” de Media Factory (actualmente KADOKAWA) ha utilizado al ya mencionado Otagaki y otros para popularizar el término “ensayo cómico”. Entre ellos, “Darling is a Foreigner” (2002) de Satari Oguri, que describe la experiencia especial del matrimonio internacional y la vida cotidiana, se convirtió en

un gran éxito y se convirtió en la base del estilo “Comic Essay”. Desde entonces, ha habido un aumento en la cantidad de manga publicados en la web. Recientemente, han aparecido premios de manga que se limitan al manga de ensayo, como el “Pequeño Gran Premio de Ensayo Cómico”, celebrado en colaboración con “Da Vinci”.

Reportero

Un manga reportero es un manga en el que un artista de manga investiga personalmente y presenta personas, eventos, experiencias reales, etc. También llamado manga informativo o manga reportaje.

Un tipo de manga de historia real. El material clandestino que es difícil de fotografiar durante el reportaje (comúnmente conocido como "Ura-mono"), como la serie de reportajes "Fuzoku Tamashii" de Hiromi Hiraguchi sobre sex-shops, ha aparecido durante mucho tiempo en los mangas de reportajes. Por otro lado, a partir de la década de 1980, revistas Aniparo como "Fan Road" comenzaron a publicar informes sobre eventos y ventas de doujinshi en formato manga, y comenzó a verse una fusión con el manga de ensayo pop. Desde la década de 1990, Rieko Saibara fue pionera en la línea Buraiha con títulos como "Maajan Horoki", "Gen Michelin" y "Torigami Kiko", y ganó seguidores como "Damenz Wow~ka~" de Mayumi Kurata 'y publicó un informe manga. Se estableció como un género importante. Han comenzado a aparecer mangas como "Ogotte Rock, Paper, Scissor Team" de Yoko Gendai, en el que los artistas de manga asumen el desafío de desafiarse a sí mismos al estilo de los comediantes. Los temas comunes para los reportajes manga incluyen relatos de viajes, comida gourmet, juegos de azar y entrevistas. Básicamente, hay muchos temas que pertenecen a la subcultura y pocas obras sociales.

Es una condición necesaria para que el propio artista de manga aparezca como un personaje en la obra, e incluso si la obra está dibujada en base a una investigación, si aparece un personaje ficticio, muchas veces no se considera un manga reportaje.

El formato manga del informe se utiliza a veces como publicidad para descripciones de productos, etc.

Mecha

Mecha, también conocido como robot gigante o simplemente robot, es un género de anime y manga que presenta mechas en batalla. El género se divide en dos subcategorías: "superrobot", que presenta robots de gran tamaño e inverosímiles, y "robot real", donde los robots se rigen por una física realista y limitaciones tecnológicas.

Las series de mechas cubren una amplia variedad de géneros, desde acción hasta comedia y drama, y el género se ha expandido a otros medios, como las adaptaciones de videojuegos. Mecha también ha contribuido a la popularidad de los robots a escala.

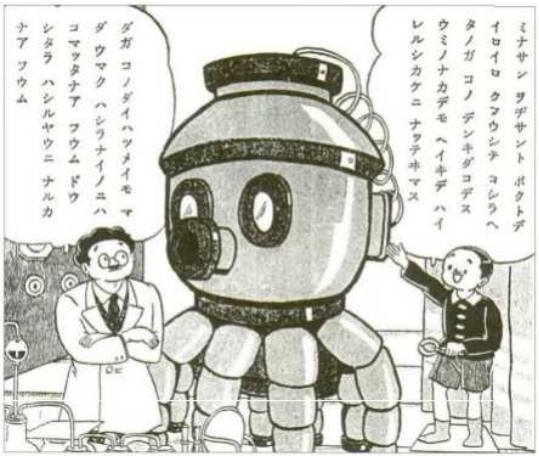
- Historia

El manga corto Electric Octopus (デンキダコ, Denki Dako) de 1940 presentaba un pulpo mecánico pilotado y propulsado. El manga de propaganda de Yokoyama Ryūichi de 1943 The Science Warrior Appears in New York (科学戦士ニューヨークに出現す, Kagaku Senshi New York ni Shutsugensu) presentaba un mecha humanoide gigante propulsado por vapor y empuñando una espada.

La primera serie del género mecha fue el manga Tetsujin 28 de Mitsuteru Yokoyama de 1956, que también se lanzó como anime en 1963. Yokoyama se inspiró en Osamu Tezuka para convertirse en creador de manga y comenzó a serializar el manga en Shōnen, una revista icónica para niños, en 1956. En esta serie, el robot, que fue creado como un último esfuerzo para ganar el Campeonato Mundial, La Segunda Guerra Mundial, dirigida por el ejército japonés, fue controlada de forma remota por el protagonista Shotaro Kaneda, un detective de doce años y un "niño prodigio". La historia resultó tener un inmenso atractivo masivo e inspiró a generaciones de imitadores.

En 1972, Go Nagai definió el género de los superrobots con Mazinger Z, que se inspiró directamente en la serie anterior. Tuvo la idea de crear un mecha que la gente pudiera controlar como un coche, mientras esperaba cruzar una calle concurrida. El concepto se volvió "explosivamente popular", convirtiendo el manga y el anime en un éxito. La serie también fue la génesis de diferentes tropos del género, como la idea de un robot como una "entidad dinámica" que podría unirse con otras máquinas o humanos para volverse imparable. El crítico de anime Fred Patten escribió que casi todos los mechas Las tramas del anime, como los programas del monstruo de la semana, eran en

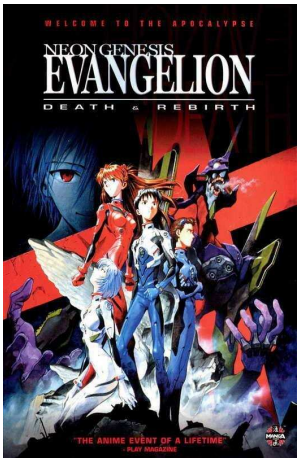
realidad metáforas para volver a luchar en la Segunda Guerra Mundial y defender a Japón y su cultura de la invasión occidental.



Denki Dako (1940)

En 1977, se había creado una gran cantidad de anime de súper robots, incluidos Brave Raideen y Danguard Ace. El mercado de juguetes de súper robots también creció, generando juguetes de metal fundido a presión como la serie Chogokin en Japón y los Shogun Warriors en los EE.UU., que fueron (y siguen siendo) muy populares entre los niños y coleccionistas. El género de los súper robots se comercializó fuertemente y se estancó, creando una oportunidad para la innovación, que fue aprovechada por Yoshiyuki Tomino en 1979 con la creación de Mobile Suit Gundam, una compleja "saga espacial" que se llamó la "Star Wars de Japón" y dio origen al género de robots reales, que presentaba una tecnología más realista y cruda. A Tomino no le gustaban las historias estereotipadas y la publicidad abierta de los programas de súper robots en los que había trabajado, y quería crear una película donde los robots se usaran como herramientas. Si bien la respuesta a Gundam fue tibia al principio, los esfuerzos de los fanáticos dedicados llevaron a que se convirtiera en un éxito. Creó un mercado masivo para los robots modelo mecha y se convirtió en una industria que le generó a Bandai 42,8 mil millones de yenes en 2004. Posteriormente se crearon muchas series de robots reales y otros medios, como Full Metal Panic! y la serie de videojuegos Armored Core.

En 1990 se estrenó Patlabor, una película animada dirigida por Mamoru Oshii que popularizó el género y la estética de los mechas en Occidente. Neon Genesis Evangelion, creado por Hideaki Anno en 1995, fue una gran influencia en el género de los súper robots, llegando cuando el género de robots reales era dominante en la televisión. Una deconstrucción de los tropos clásicos del anime de mechas, reformuló al inventor/padre "santo" como una figura siniestra y al protagonista adolescente entusiasta como un introvertido "vacilante". Debido a sus inusuales temas psicológicos, el programa se convirtió en un gran éxito, y además provocó que la cultura del anime japonés se extendiera amplia y rápidamente por todo el mundo.



Neon Genesis Evangelion (1995, Hideaki Anno)

El género del anime mecha (así como las películas japonesas de kaiju) recibió un reconocimiento occidental homenaje con la película de 2013 Pacific Rim dirigida por Guillermo del Toro. De manera similar, el género fue inspirador para el juego de disparos en primera persona de 1998 Shogo: Mobile Armor Division desarrollado por Monolith Productions.

- Super robot

Algunos de los primeros mechas que aparecieron en el manga y el anime fueron los "súper robots" (スーパーロボット sūpā robotto). El género de los súper robots presenta robots gigantes similares a superhéroes que a menudo son únicos y producto de una civilización antigua, extraterrestres o un genio loco. Estos robots suelen ser pilotados por adolescentes japoneses a través de comandos de voz o enlace ascendente neuronal, y a menudo están alimentados por fuentes de energía místicas o exóticas. Sus habilidades se describen como "cuasi-mágicas".

- Robot real

El género posterior de robots reales (リアルロボット riaru robotto) presenta robots que no tienen superpoderes míticos, sino que usan armas y fuentes de energía en gran medida convencionales, aunque futuristas, y a menudo se producen en masa a gran escala para su uso en guerras. El género de robots reales también tiende a presentar personajes más complejos con conflictos morales y problemas personales. Por lo tanto, el género está dirigido principalmente a adultos jóvenes en lugar de niños. Su base de fanáticos ha comparado el género con la ciencia ficción dura y está fuertemente asociado con las ventas de modelos de juguetes populares como Gunpla.

Uno de los "padres fundadores" del diseño de robots reales fue Kunio Okawara, quien comenzó trabajando en Gundam y continuó con otras series de robots reales como Armored Trooper Votoms.

Mobile Suit Gundam (1979) es considerada en gran medida la primera serie en introducir el concepto de robot real y, junto con The Super Dimension Fortress Macross (1982), formaría la base de lo que la gente más tarde llamaría anime de robots reales. En una entrevista con Yoshiyuki Tomino y otros miembros del equipo de producción en la edición de abril de 1989 de Newtype, sobre sus puntos de vista sobre el primer anime de Gundam que no fue dirigido por él, comentó sobre el realismo del programa, en el que ve a los patrocinadores, Sunrise, como enemigos imaginarios de Gundam, ya que no aceptaron un cierto nivel de realismo. Armored Trooper Votoms es visto por la revista Famitsu como el pináculo del anime de robots reales.

Los conceptos detrás de los "robots reales" que lo distinguen de los animes de robots anteriores son los siguientes:

El robot se utiliza como una máquina industrial con manipuladores similares a brazos y es fabricado por empresas militares y comerciales de varias naciones.

El concepto de producción industrial y procesos de fabricación comercial apareció por primera vez en la historia de los programas de robots, introduciendo un lenguaje de fabricación como "producción en masa" (MP), "prototipo" y "tipo de prueba".

Mientras que los superrobots clásicos suelen utilizar ataques especiales activados por comandos de voz, los robots reales utilizan más comúnmente versiones ampliadas/avanzadas operadas manualmente de armas de infantería, como láseres/rayos de partículas, armas de fuego, armas cuerpo a cuerpo (espadas, hachas, etc.) y escudos.

Los robots reales utilizan principalmente armas a distancia que requieren un suministro de munición.

Los robots reales requieren un mantenimiento periódico y, a menudo, son propensos a funcionar mal y a averiarse, como las máquinas reales.

- Tipos

Este subgénero omnipresente presenta mechas pilotados internamente como vehículos. La primera serie en presentar estos mechas fue Mazinger Z (1972) de Go Nagai. En una entrevista de 2009, Go Nagai afirmó que la idea le vino a la mente cuando estaba atrapado en un atasco de tráfico y deseaba que su coche pudiera tener brazos y piernas para caminar sobre los coches de delante. Otros ejemplos incluyen Science Ninja Team Gatchaman (1972), Mobile Suit Gundam (1979), The Super Dimension Fortress Macross (1982) y Tengen Toppa Gurren Lagann (2007). Hay series que tienen mechas pilotadas que también están en la categoría de sensibles, generalmente debido a un sistema de IA para ayudar y cuidar al piloto, como aparece en Blue Comet SPT Layzner (1985) y Gargantia on the Verdurous Planet (2013), o volviéndose locos porque el mecha tiene aspectos biológicos, como aparece en Neon Genesis Evangelion (1995).

Estos son mechas que tienen la capacidad de ser conscientes de sí mismos, pensar y, a veces, sentir emociones. La fuente de sensibilidad varía desde extraterrestres, como los personajes principales de la serie animada japonesa y

producida en Estados Unidos, The Transformers (1984), hasta inteligencia artificial o inteligencia sintética, como los robots de Dragon's Heaven (1988) y Brave Police J-Decker (1994) hasta magia, como Da-Garn de The Brave Fighter of Legend Da-Garn (1992). La primera serie que presentó un robot gigante consciente, también el primer anime de mechas en color, fue Astroganger (1972).

Estos son mechas que se controlan externamente. El primer anime de mechas, Tetsujin 28-go (1966), y Giant Robo (1967) son ejemplos famosos.

Un mecha transformable puede transformarse entre un vehículo estándar (como un avión de combate o un camión de transporte) y un robot mecha de combate. El concepto de mecha transformable fue iniciado por el diseñador de mechas japonés Shōji Kawamori a principios de la década de 1980, cuando creó la línea de juguetes Diaclone en 1980 y luego la franquicia de anime Macross en 1982. Algunos de los diseños de mechas transformables más icónicos de Kawamori incluyen el VF-1 Valkyrie de las franquicias Macross y Robotech, y Optimus Prime (llamado Convoy en Japón) de las franquicias Transformers y Diaclone. El concepto se hizo más popular a mediados de los años 1980, con Macross: Do You Remember Love? (1984) y Zeta Gundam (1985) en Japón, y con Transformers (adaptación de 1984 de Diaclone) y Robotech (adaptación de 1985 de Macross) en Occidente.

Esto se refiere a mechas que son exoesqueletos motorizados en lugar de ser pilotados como vehículos, como en Genesis Climber MOSPEADA (1983), Bubblegum Crisis (1987) y Active Raid (2016); fusionarse con el mecha, como en Detonator Orgun (1991) y The King of Braves GaoGaiGar (1997); combinarse con los robots, como en Transformers: Super-God Masterforce (1988); o volverse mecánicos ellos mismos, como en Brave Command Dagwon (1996) y Fire Robo (2016).

- Obras destacadas
  - 86 (novel series)
  - Ai City
  - Akane Maniax
  - Aldnoah.Zero
  - Alice Gear Aegis
  - All Purpose Cultural Cat-Girl Nuku Nuku DASH!
  - AM Driver
  - Amaim Warrior at the Borderline
  - Ambassador Magma
  - Ancient Girl's Frame
  - Aquarion Logos
  - Aquarion: Myth of Emotions
  - Argento Soma
  - Argevollen
  - Ariel (novel series)
  - Ark (film)
  - Armored Trooper Votoms
  - Armored Trooper Votoms: Pailsen Files
  - Aura Battler Dunbine
  - Back Arrow
  - Baldr Force
  - Basquash!
  - Battle Skipper
  - Battleground Workers
  - Beast Wars II: Lio Convoy's Close Call!
  - Betterman (Serie TV)
  - Blassreiter
  - Blue Comet SPT Layzner
  - Blue Gender
  - Bokurano
  - Brain Powerd
  - Brave Bang Bravern!
  - Broken Blade
  - Bubblegum Crash
  - Bubblegum Crisis
  - Bubblegum Crisis Tokyo 2040
  - BBK/BRNK
  - Buddy Complex
  - Bullbuster
  - Burn-Up W
  - Burst Angel
  - Busou Shinki
  - The Candidate for Goddess
  - Cannon God Exaxxion
  - Chō Jikū Robo Meguru
  - Chō Kōsoku Galvion
  - Chōsoku Henkei Gyrozetter
  - Choriki Robo Galatt
  - Code Geass
  - Code Geass: Akito the Exiled
  - Code Geass: Rozé of the Recapture
  - Combat Mecha Xabungle
  - Comet Lucifer
  - Cross Ange
  - Cybuster
  - D.I.C.E.
  - Dai-Shogun – Great Revolution
  - Daigunder
  - Daimidaler: Prince vs Penguin Empire
  - Dennō Bōkenki Webdiver
  - Detonator Orgun
  - Devadasy
  - Dinosaur War Izenborg
  - Dinozaurs
  - Dragonaut: The Resonance
  - Dual! Parallel Trouble Adventure
  - Dynamic Heroes
  - Ehrgeiz (Serie TV)
  - The End of Evangelion
  - Engage Planet Kiss Dum
  - Eureka Seven
  - Evangelion: 1.0 You Are (Not) Alone
  - Evangelion: 2.0 You Can (Not) Advance
  - Evangelion: 3.0 You Can (Not) Redo
  - Evangelion: 3.0+1.0 Thrice Upon a Time
  - Expelled from Paradise
  - Fafner in the Azure
  - Fang of the Sun Dougram
  - Fight! Iczer One
  - Firestorm (Serie TV)
  - First Squad
  - Flag (Serie TV)
  - Force Five
  - Frame Arms Girl
  - Gad Guard
  - Galaxy Fräulein Yuna
  - Gargantia on the Verdurous Planet
  - Geneshaft
  - Genesis Survivor Gaiarth
  - Giant Gorg
  - Gigantic Formula
  - Gin'iro no Olynssis
  - Ginga Hyōryū Vifam
  - The Girl Who Leapt Through Space
  - Godzilla: City on the Edge of Battle
  - Godzilla: Planet of the Monsters
  - Good Morning Althea
  - Granbelm
  - Gravion

- Grey (manga)
- Gridman Universe
- Guilty Crown
- Gun Sword
- Gunparade March
- Hero of Robots
- Heroic Age (Serie TV)
- Hikarian
- Ichigeki Sacchu!! HoiHoi-san
- ID-0
- Idolmaster: Xenoglossia
- IGPX
- Infinite Ryvius
- Infinite Stratos
- Innocent Venus
- Invincible King Tri-Zenon
- Jewelpet Attack Travel!
- Jinki: Extend
- Jushin Liger (Serie TV)
- K.O. Beast
- Kannazuki no Miko
- Key the Metal Idol
- Kikaider
- Kirameki Project
- Kishin Corps
- Knight's & Magic
- Knights of Sidonia
- Kurogane Communication
- Kuromukuro
- Last Hope (Serie TV)
- Lime-iro Senkitan
- Linebarrels of Iron
- M.D. Geist
- M3: The Dark Metal
- Machine Robo Rescue
- Macross
- Macross Delta
- Macross Frontier
- Magic Knight Rayearth
- Majestic Prince (franchise)
- Mars Daybreak
- Martian Successor Nadesico: The Motion Picture – Prince of Darkness
- Mazinger Z vs. The Great General of Darkness
- MazinSaga
- Megaton Musashi
- Metal Armor Dragonar
- Metallic Rouge
- Misaki Chronicles
- Musashi, the Samurai Lord
- Negadon: The Monster from Mars
- Neo Ranga
- Neon Genesis Evangelion
- Neon Genesis Evangelion (franchise)
- Neon Genesis Evangelion (manga)
- Neon Genesis Evangelion: Death & Rebirth
- Nobunaga the Fool
- Overman King Gainer
- Panzer World Galient
- Patlabor: The New Files
- Patlabor: The Serie TV
- Planet With
- Planzet
- Platinumhugen Ordian
- Power Stone (Serie TV)
- Psycho Armor Govarian
- Re:Creators
- Red Baron (Serie TV)
- Regalia: The Three Sacred Stars
- Revisions (Serie TV)
- Rideback (manga)
- Robo Formers
- Robot Carnival
- Robot Girls Z
- Robotech
- Robotech II: The Sentinels
- Robotech: Love Live Alive
- Robotech: The Movie
- Robotics;Notes
- RS Project -Rebirth Storage-
- Sailor Victory
- Sakugan
- Sakura Wars
- Samurai 7
- School Shock
- Science Ninja Team Gatchaman
- Shattered Angels
- Shinkansen Henkei Robo Shinkalion
- Sky Girls
- SSSS.Dynazenon
- SSSS.Gridman
- Starship Troopers (OVA)
- Stellvia
- Strain: Strategic Armored Infantry
- Super Dimension Century Orguss
- Super Dimension Fortress Macross
- Super Robot Wars Original Generation: Divine Wars
- Super Robot Wars Original Generation: The Animation
- Super Robot Wars Original Generation: The Inspector
- Techno Police 21C
- Tekkaman Blade
- Tenchi Muyo! War on Geminar
- Tomica Bond Combination Earth Granner
- Tomica Hyper Rescue Drive Head Kidō Kyūkyū Keisatsu
- Transformers Go!
- Transformers: Armada
- Transformers: Armada (comic book)
- Transformers: Energon
- Transformers: The Headmasters
- Transformers: Victory
- Transformers: Zone
- Trava: Fist Planet
- Ultimo (manga)
- Undefeated Bahamut Chronicle
- Utawarerumono
- Valvrave the Liberator
- Vandread
- Viper's Creed
- Virus Buster Serge
- The Vision of Escaflowne
- Voices of a Distant Star
- Voltron: Fleet of Doom
- A Wind Named Amnesia
- Xam'd: Lost Memories
- Xenosaga: The Animation
- Yamato Takeru (Serie TV)
- Yatterman
- Z-Mind
- Z.O.E. Dolores, I
- Zegapain
- Zoids Wild
- Zoids: Chaotic Century
- Zoids: Fuzors
- Zoids: Genesis
- Zoids: New Century
- Zone of the Enders: 2167 Idolo

Ecchi

Ecchi (エッチ) es un término coloquial en el idioma japonés que se utiliza para referirse a acciones sexuales juguetonas. Como adjetivo, se utiliza con el significado de "sexy", "sucio" o "travieso"; como verbo, ecchi suru (エッチする o Hする) significa "tener sexo", y como sustantivo, se utiliza para describir a alguien de comportamiento lascivo. Es más suave que la palabra japonesa ero (エロ de "eros" o "erótico"), y no implica perversión como lo hace el hentai.

La palabra ecchi ha sido adoptada por los fanáticos occidentales de los medios japoneses para describir obras con connotaciones sexuales. En la cultura occidental, se ha llegado a utilizar para referirse a la sexualidad suave o lúdica, a diferencia de la palabra hentai, que connota perversión o fetichismo. Las obras descritas como ecchi por los fans occidentales no muestran relaciones sexuales ni genitales, pero se hace referencia a temas sexuales. Los temas ecchi son un tipo de fan service y se pueden encontrar en la mayoría de los manga shōnen y seinen de comedia y anime de harén.

La transcripción correcta de la palabra エッチ en la notación Hepburn es "etchi". Sin embargo, en el mundo occidental se escribe típicamente como "ecchi".

Etchi en sí mismo es simplemente una abreviatura de hentai. No existe distinción entre hentai "hardcore" y etchi "softcore" en japonés.

Hentai fue introducido en el período Meiji como un término para el cambio de forma o transformación en la ciencia y la psicología. En este contexto, se utilizó para referirse a trastornos como la histeria o para describir fenómenos paranormales como la hipnosis o la telepatía. Poco a poco, el significado se expandió hasta tener el significado de no estándar. En la década de 1910, se utilizó en sexología en la expresión compuesta "hentai seiyoku" (変態性欲, deseo sexual anormal, que se reformula como "perversión sexual" en los tiempos modernos) y se hizo popular dentro de la teoría de la desviación sexual (Hentai seiyoku ron), publicada por Eiji Habuto y Jun'ichirō Sawada en 1915. En la década de 1920, muchas publicaciones trataron sobre los deseos sexuales desviados y el movimiento ero guro nansensu. Goichi Matsuzawa lo llama un período caracterizado por un "auge del hentai". En la década de 1930, la censura se volvió más común, lo que llevó a que se publicaran menos libros sobre este tema.

La ropa corta o transparente es un elemento típico en obras consideradas en Occidente como ecchi

Después de la Segunda Guerra Mundial, en la década de 1950, el interés por el hentai se renovó y la gente a veces se refería a él simplemente por la primera letra en inglés, H (pronunciada como エッチ). En 1952, la revista Shukan Asahi informó que una mujer que fue manoseada por un extraño en una sala de cine reaccionó con "ara etchi yo" ("oye, eso es perverso"). En este contexto, etchi debe entenderse como sexualmente atrevido y es sinónimo de iyarashii (嫌らしい, sucio o repugnante) o sukebe (すけべ, una persona con el sexo en la cabeza). A partir de esto, la palabra etchi comenzó a ramificarse y asumir nuevas connotaciones. En la década de 1960, etchi comenzó a ser utilizado por los jóvenes para referirse al sexo en general. En la década de 1980, se utilizaba para referirse al sexo, como en la frase etchi suru (tener sexo).

Además del término ecchi, a menudo se utilizan otros neologismos como sekkusu para referirse al sexo. Ahora, ecchi se utiliza como calificativo para cualquier cosa relacionada con contenido erótico o pornográfico. Su significado exacto varía según el contexto, pero en general, es más similar a la palabra inglesa "naughty" (cuando se usa como adjetivo). Los medios japoneses tienden a utilizar otras palabras, por ejemplo, ero-manga (エロ), manga para adultos (アダルト) o anime/manga para personas mayores de 18 años (18 禁アニメ, 18 禁). El prefijo "H-" también se utiliza a veces para referirse a géneros pornográficos, por ejemplo, H-anime, H-manga, etc.

Hay muchos elementos que pueden clasificar una obra como ecchi, pero estos elementos tienen que aparecer con bastante frecuencia (por ejemplo, en todos los episodios de un programa). Gráficamente hablando, se utilizan diferentes técnicas para mostrar imágenes sexys, generalmente revelando partes del cuerpo femenino como la espalda o los senos. Algunos de estos patrones son recurrentes, como las escenas en una ducha, aguas termales (onsen) o escenas de lucha en las que se rasgan las ropas. La imaginación de los personajes también es un recurso común para mostrar sus fantasías sexuales, así como las escenas de transformación de las chicas mágicas. Al final, cualquier excusa es válida para mostrar a un personaje parcial o totalmente desnudo.

La censura con rayos de luz artificial es un método común para ocultar algunos elementos en las series de televisión de anime. El grado de censura puede variar ampliamente entre las distintas cadenas de televisión, incluso entre aquellas que transmiten la serie al mismo tiempo

Los niveles de desnudez varían mucho entre las obras, dependiendo del público al que van dirigidas y de las preferencias de los autores. Por ejemplo, en algunos casos, aunque los pechos se muestran en la pantalla, los pezones y los genitales están ocultos por accesorios, ropa o efectos. Este tipo de censura fue típica en el caso de Lala Satalin Deviluke en To Love Ru, Blair en Soul Eater y Asuka Langley Soryu en Neon Genesis Evangelion. Por el contrario, en Ladies versus Butlers! y otros animes similares, los pezones son claramente visibles a través de la ropa, sin importar lo gruesa que sea. En cualquier caso, las hemorragias nasales como tropo cómico son una reacción masculina típica a la desnudez o semidesnudez femenina, ya que representan un componente extremadamente exagerado de la excitación sexual: el aumento de la presión arterial.

El uso de fotos de bragas (panchira), o la visibilidad de la ropa interior (bragas), es un motivo común. Por lo general, el personaje masculino reaccionará de manera exagerada y será castigado. Además, el color y el estilo de las bragas son una indicación del carácter, la personalidad y el rango de experiencia sexual (o falta de ella) del personaje femenino, por ejemplo, blanco para los inocentes, rayado para los tímidos y rojo para los experimentados. Las bragas son el tema principal en algunos ecchi (por ejemplo, Chobits y Panty & Stocking with Garterbelt), pero también pueden aparecer en otros anime simplemente por un poco de atractivo sexual gratuito.

Aunque la ropa reveladora o sexualizada, la desnudez o el manoseo pueden ocurrir en obras ecchi, generalmente no hay relaciones sexuales explícitas en tales obras (aunque en Occidente pueden clasificarse erróneamente como hentai). Además, en este género puede parecer que, si bien parece que una pareja está teniendo sexo, por ejemplo, Los dos pueden verse en silueta desde el exterior de una tienda de campaña o emitiendo sonidos durante el esfuerzo.

- Obras destacadas
  - 2.5 Dimensional Seduction
  - Agent Aika
  - Boku Girl
  - Booty Royale
  - Freezing (manga)
  - Kandagawa Jet Girls
  - Keijo (manga)
  - Manyu Scroll
  - Mother of the Goddess' Dormitory
  - Outlanders (manga)
  - Parallel Paradise
  - Popotan
  - Super HxEros
  - Ten de Shōwaru Cupid
  - Tsugumomo

Neo-noir

El manga neo-noir es un subgénero que combina elementos visuales y temáticos del cine negro con una estética y narrativa contemporáneas dentro del manga japonés. Este tipo de obras se caracteriza por sus ambientes sombríos, sus complejos personajes y su enfoque en temas como la ambigüedad moral, la alienación, la corrupción, y una atmósfera de decadencia urbana. Las historias de manga neo-noir exploran dilemas éticos en escenarios urbanos, a menudo mostrando personajes con pasados turbios o conflictos internos, y frecuentemente involucran temáticas criminales o misterios.

Akira (1982, Katsuhiro Otomo). Su película homónima se estrenó en 1988

El término "neo-noir" se origina del cine, haciendo referencia a obras que retoman los temas y estilos del cine noir clásico, un estilo cinematográfico de los años 40 y 50. Este cine estaba influido por el expresionismo alemán y presentaba personajes atormentados, antihéroes, femmes fatales, y tramas que exploraban el crimen y la corrupción. El "neo-noir" adapta estos conceptos a un contexto moderno, sumando nuevos elementos narrativos y estilísticos. En el manga, el neo-noir también se define por estos mismos principios, fusionando la estética oscura y pesimista del noir con la sensibilidad visual y narrativa japonesa.

- Historia

El manga neo-noir no tiene un origen específico, ya que el género noir fue una influencia externa que, poco a poco, empezó a ser incorporada por artistas japoneses. Sin embargo, se pueden identificar algunas influencias clave y obras seminales:

Después de la Segunda Guerra Mundial, la literatura y cine noir estadounidenses llegaron a Japón, donde tuvieron un impacto significativo en los artistas locales. Este periodo coincidió con el desarrollo del gekiga, un estilo de manga de los años 50 y 60 destinado a adultos, que abordaba temas serios y realistas. Artistas como Yoshihiro Tatsumi fueron pioneros en retratar la desesperanza, la alienación y el lado oscuro de la sociedad japonesa, temáticas muy cercanas al noir.

Durante las décadas de 1970 y 1980, el auge de la ciencia ficción y la tecnología inspiró obras como Akira de Katsuhiro Otomo, y Ghost in the Shell de Masamune Shirow, que combinaban temas de corrupción, decadencia urbana, y dilemas éticos, elementos característicos del neo-noir. Este enfoque más maduro y oscuro fue una evolución del noir clásico hacia el cyberpunk, un subgénero que tiene una gran superposición con el neo-noir debido a sus temas oscuros y su ambientación distópica.

En los años 90 y 2000, el cine neo-noir internacional, especialmente películas de directores como Ridley Scott y David Lynch, influyó en el manga. Obras como Monster de Naoki Urasawa adoptaron un estilo más psicológico y de suspenso, con protagonistas complejos y moralmente ambiguos que encajan con el arquetipo neo-noir.

En la actualidad, series como Psycho-Pass (basada en una historia original de Gen Urobuchi) y Death Note (de Tsugumi Ohba y Takeshi Obata) representan esta mezcla de elementos clásicos de noir con nuevas temáticas. Ambos exploran temas como la justicia, la moralidad y el control, en un contexto donde la sociedad y la tecnología están corruptas o tienen fallos críticos.

- Temas

Ambigüedad Moral: Los personajes suelen ser moralmente complejos o ambiguos. A menudo, los protagonistas se enfrentan a dilemas éticos que los obligan a cuestionar sus propias creencias.

Aislamiento y Alienación: La sensación de estar aislado en una sociedad decadente es un tema recurrente. Los personajes suelen luchar por encontrar su lugar en un mundo que parece indiferente u hostil.

Corrupción y Poder: La crítica a sistemas corruptos y la exploración de cómo el poder corrompe son esenciales. Esto incluye corporaciones, gobiernos, o fuerzas policiales que abusan de su autoridad.

Antihéroes y Femme Fatale: Inspirados por los arquetipos del cine noir, los protagonistas suelen ser antihéroes con pasados oscuros, mientras que las femmes fatales aparecen como personajes peligrosos y manipuladores.

- Estilo Visual

Uso de sombras y contrastes: Para resaltar el tono oscuro y melancólico de las historias, los autores utilizan sombras intensas y contrastes pronunciados.

Ambientes urbanos: La mayoría de estas historias se ambientan en ciudades grandes y sombrías, a menudo con una estética industrial o distópica.

Diseño de personajes y expresiones sombrías: Los personajes suelen tener una apariencia reservada y expresiones faciales que transmiten angustia o frialdad.

- Obras destacadas
  - Monster
  - Ghost in the Shell
  - Psycho-Pass
  - Death Note
  - Black Lagoon
  - Akira
  - Blame!
  - Banana Fish
  - Sun-Ken Rock
  - Sanctuary
  - Homunculus
  - Pluto
  - Berserk
  - No Guns Life
  - Dogs: Bullets & Carnage
  - Tokyo Ghoul
  - Gangsta
  - Battle Angel Alita (Gunnm)
  - Eden: It’s an Endless World!
  - A Distant Neighborhood
  - Gantz
  - MPD Psycho
  - Judge
  - Ikigami: The Ultimate Limit
  - Nausicaä of the Valley of the Wind
  - The Kurosagi Corpse Delivery Service
  - Parasyte
  - Liar Game
  - Deadman Wonderland
  - Vinland Saga
  - 20th Century Boys
  - Inuyashiki
  - Hellsing
  - Erased
  - Ajin: Demi-Human
  - Vagabond
  - Lady Snowblood
  - From the New World
  - Kaiji
  - Death Sweeper
  - Helter Skelter
  - Crying Freeman
  - Soil
  - Jormungand
  - Rainbow: Nisha Rokubou no Shichinin
  - Levius
  - The Fable
  - Red Raven
  - Genocidal Organ
  - Ultra Heaven
  - Doubt

Magical Girl

Magical girl (魔法少女) es un subgénero centrados en chicas jóvenes que poseen habilidades mágicas, que generalmente usan a través de un alter ego ideal en el que pueden transformarse.

El género surgió en 1962 con el manga Himitsu no Akko-chan, seguido por Sally the Witch en 1966. Una ola de anime similar producida en la década de 1970 llevó a que majokko (魔女っ子, lit. "pequeña bruja") se usara como un término común para el género. En la década de 1980, el término fue reemplazado en gran medida por "magical girl", lo que refleja la nueva popularidad de los programas producidos por otros estudios, incluidos Magical Princess Minky Momo y Creamy Mami, the Magic Angel.

En la década de 1990, Sailor Moon introdujo el concepto de una "heroína que se transforma" y lucha contra las fuerzas del mal, una síntesis de elementos de los programas de héroes tokusatsu que se convirtieron en un elemento básico de las series de chicas mágicas que siguieron. El crecimiento del anime nocturno a principios de la década de 2000 condujo a un cambio demográfico para el género, donde se crearon series con temas más maduros como Magical Girl Lyrical Nanoha (2004) y se comercializaron para un público masculino de mayor edad.

- Historia

A pesar de no haber presencia de magia, la serie de manga Princess Knight (1953) es vista como un prototipo para el género de chicas mágicas, ya que expuso el atractivo de las chicas que se transforman para hacer cosas que normalmente no pueden realizar. Himitsu no Akko-chan (1962), serializada en la revista de manga shōjo Ribon, es acreditada como la primera serie de manga de chicas mágicas. Sally the Witch le siguió en 1966, con un concepto inspirado en la comedia estadounidense Bewitched. Su adaptación televisiva al anime de 1966 producida por Toei Animation, es considerada como el primer anime de chicas mágicas. Esta adaptación al anime introdujo la idea de usar un compacto para transformarse, una característica que todavía está presente en las series modernas del género.

Toei Animation produjo la mayoría de las series de chicas mágicas de la década de 1970, conocidas colectivamente como la Serie Majokko. Esto popularizó el término majokko (魔女っ子, lit. "pequeña bruja") para el género, especialmente con Mahōtsukai Chappy (1972) y Majokko Megu-chan (1974). Megu-chan se ha destacado en particular por su representación de múltiples chicas mágicas y la amistad entre ellas. Coincidiendo con la influencia del movimiento de liberación de la mujer en Japón, las chicas mágicas comenzaron a mostrar una "cierta coquetería" en la década de 1970.

En 1980, Toei lanzó Lalabel, the Magical Girl, la primera instancia en la que se utilizó el término "mahō shōjo (magical girl)". En los años siguientes, otros estudios además de Toei comenzaron a producir series de anime de chicas mágicas, como Magical Princess Minky Momo (1982) y Creamy Mami, the Magic Angel (1983), la última de las cuales fue la primera entrega de la serie Magic Girl de Studio Pierrot. Una característica de Minky Momo y Creamy Mami mostraba a las chicas transformándose en imágenes adultas de sí mismas, lo que se ha relacionado con la creciente prominencia de las mujeres en este momento, incluida la política Takako Doi, la banda femenina Princess Princess y la ídolo pop Seiko Matsuda, así como el paso de la Ley de Igualdad de Oportunidades en el Empleo de 1985. Yuji Nunokawa, el productor de Minky Momo y Creamy Mami, señaló que los fanáticos masculinos del género de chicas mágicas aumentaron después de Creamy Mami debido al uso de transformaciones en los programas y disfrutaban viendo a las chicas usar magia para resolver sus problemas de formas que los hombres tradicionalmente no podían. Debido a la popularidad de los programas de Minky Momo y Studio Pierrot, el término "majokko" había caído en desuso en gran medida a favor de "chica mágica".

Sailor Moon (1991), cuya adaptación al anime se transmitió de 1992 a 1997, revolucionó el género de las chicas mágicas al combinar elementos de "héroe transformador" de programas de héroes tokusatsu de acción real como Super Sentai y Kamen Rider con intereses tradicionalmente femeninos, como el romance y la moda. Hasta entonces, las series de chicas mágicas eran cómicas y el uso de la magia por parte de los personajes solo exacerbaba el conflicto social. Un atributo clave de las transformaciones en Sailor Moon es que se centraron en exagerar la belleza de los personajes a través del maquillaje y la moda, negando el vínculo entre la ternura y la debilidad tradicionalmente visto en las mujeres. Además, a diferencia de las series de chicas mágicas anteriores, Sailor Moon presentó un equipo de chicas mágicas como personajes principales, con personajes masculinos que las apoyaban en la batalla. El formato de usar heroínas luchadoras y transformadoras se hizo popular y se usó en otras series de

chicas mágicas después de Sailor Moon. Las series que intentaron capitalizar el éxito de Sailor Moon incluyen Akazukin Chacha, cuya adaptación al anime creó un arco original con características de "heroína transformadora"; Cutie Honey Flash (1997), una nueva versión de la serie de ciencia ficción original orientada a hombres Cutie Honey (1973) para un grupo demográfico de mujeres jóvenes; y Wedding Peach.

En los años siguientes, el género de las chicas mágicas se diversificó. Aunque Sailor Moon también atrajo a fans masculinos, Cardcaptor Sakura (1998) fue extremadamente popular entre los hombres a pesar de su grupo demográfico objetivo por incluir temas como cosplay, amor entre chicos, otokonoko y yuri. Cardcaptor Sakura también fue una de las series que influyó en la idea de moe, que se integró en series posteriores de chicas mágicas dirigidas a un público masculino adulto. Del mismo modo, Cutie Honey Flash también atrajo a una audiencia masculina que eran fanáticos de la serie Cutie Honey original.

Después del final de Ojamajo Doremi (1999), la primera serie de anime de chicas mágicas original de Toei Animation desde 1985, Pretty Cure se emitió en 2004, con nuevas entregas transmitidas anualmente. Similar a Sailor Moon, Pretty Cure se inspiró en los programas de héroes tokusatsu, pero a diferencia de la primera, se centró en gran medida en la acción y utilizó los mismos talentos que trabajaron en Kamen Rider y Super Sentai. Esto ayudó a que la serie lograra un atractivo demográfico generalizado fuera de las niñas.

Al mismo tiempo, el grupo demográfico objetivo de los programas de chicas mágicas se expandió. Con más anime nocturno producido a principios de la década de 2000, se produjeron programas de chicas mágicas dirigidos a un grupo demográfico masculino mayor, siendo uno notable Magical Girl Lyrical Nanoha (2004), un spin-off originado de la serie de juegos para adultos Triangle Heart. Como la serie estaba dirigida a un público mayor, esto permitió explorar temas oscuros y maduros, incluida la muerte y el precio del poder mágico. El género de las chicas mágicas ganó una renovada popularidad en la década de 2010 con la llegada de Puella Magi Madoka Magica (2011), cuyos temas maduros y enfoque más oscuro se ganaron elogios de los espectadores y críticos fuera del grupo de audiencia convencional. Otros ejemplos de anime de chicas mágicas nocturnos incluyen Day Break Illusion (2013) y Fate/Kaleid Liner Prisma Illya (2013). Aunque los programas de heroínas transformables siguen siendo populares, todavía se produjeron series tradicionales de chicas mágicas con brujas que demuestran la importancia de las esperanzas y los sueños, como Tweeny Witches (2004) y Little Witch Academia (2013).

Además de las series de chicas mágicas nocturnas, se introdujeron medios que exploraban la idea de personajes masculinos como chicas mágicas (coloquialmente conocidas como "chicos mágicos"), la mayoría de ellos como parodias cómicas. Kimagure Orange Road (1985) presentó al público la idea de un personaje de "chico mágico". Cute High Earth Defense Club Love! (2015) presenta un elenco de personajes masculinos que parodian los conceptos de chica mágica combinados con el creciente interés en programas bishōnen dirigidos a una audiencia fujoshi. Otras parodias de chicos mágicos incluyen Is This a Zombie? (2011) y Magical Girl Ore (2018).

- Temas

Las series de chicas mágicas usan elementos asociados con los intereses femeninos, como accesorios asociados con la feminidad tradicional, la crianza de los hijos y el romance. Los personajes de las chicas mágicas suelen tener entre 10 y 14 años, con rasgos lindos y una apariencia que se asemeja a una princesa o una cantante ídolo. Las mujeres mayores generalmente son retratadas como villanas. El profesor Bill Ellis señaló que en el folclore japonés tradicional, las mujeres poderosas eran representadas como monstruosas, similares a Oni.

En las series de chicas mágicas, los personajes femeninos principales se transforman en versiones más bonitas y de aspecto más maduro de sí mismos que tienen poderes especiales, una idea que se originó en Princess Knight. A diferencia de los programas de héroes, los elementos utilizados para iniciar la transformación a menudo son accesorios "lindos" asociados con la feminidad y la belleza. El primer ejemplo de un elemento utilizado para ayudar a la transformación es la adaptación al anime de Himitsu no Akko-chan, en la que Akko usa un compacto para transformarse; Desde la emisión de la serie, los compactos se utilizan comúnmente como un elemento de transformación.

La "heroína transformadora" (変身ヒロイン, henshin hiroin) es un concepto adaptado de los programas de héroes tokusatsu (dramas o películas) que fue popularizado por primera vez por Sailor Moon a principios de la década de 1990; ha sido un elemento básico de la serie de chicas mágicas desde entonces. La heroína transformadora presenta a una colegiala común y corriente que se cambia a un disfraz "adorable" con accesorios "lindos"; luego usa un cetro

(o un arma similar) para canalizar la energía mágica con el fin de luchar contra las fuerzas del mal. Este formato ha permitido que las chicas mágicas sean vistas como superheroínas, especialmente en Occidente durante el movimiento de poder femenino de la década de 1990. Se han hecho comparaciones con superheroínas occidentales como Buffy la cazavampiros y Wonder Woman, pero a diferencia de la primera, las series de "heroínas transformadoras" utilizan la feminidad como arma y también presentan chicas jóvenes en lugar de mujeres, mientras que las mujeres mayores suelen ser retratadas como villanas en las series de chicas mágicas.

Un objetivo común para los personajes de chicas mágicas desde la década de 1960 es el romance que eventualmente resulta en matrimonio. Si bien el romance heterosexual estuvo presente y recibió atención en las series de chicas mágicas, las obras posteriores a Sailor Moon vieron una presencia disminuida en personajes masculinos a favor de centrarse en las amistades entre los personajes femeninos principales. Akiko Sugawa sugiere que el futuro de los programas de chicas mágicas puede incluir la rebelión contra las normas sexuales, utilizando Puella Magi Madoka Magica como un ejemplo de relaciones yuri favorecidas sobre las relaciones heterosexuales.

- Obras destacadas

Título	**Año**	**Creador/es**
Himitsu no Akko-chan	1962	Fujio Akatsuka
Sarutobi Ecchan	1964	Shotaro Ishinomori
Sally the Witch	1966	Mitsuteru Yokoyama
Princess Comet	1967	Mitsuteru Yokoyama
Mahō no Mako-chan	1970	Toei Animation
Marvelous Melmo	1970	Osamu Tezuka
Mahōtsukai Chappy	1972	Toei Animation
Cutie Honey	1973	Go Nagai
Miracle Girl Limit-chan	1973	Toei Animation
Majokko Megu-chan	1974	Tomô Inoue
Mami the Psychic	1977	Fujiko F. Fujio
Majokko Tickle	1978	Go Nagai
Hana no Ko Lunlun	1979	Toei Animation
Lalabel, the Magical Girl	1980	Toei Animation
Magical Princess Minky Momo	1982	Ashi Productions
Creamy Mami, the Magic Angel	1983	Studio Pierrot
Persia, the Magic Fairy	1984	Studio Pierrot
Kiki's Delivery Service	1985	Eiko Kadono
Magical Emi, the Magic Star	1985	Studio Pierrot
Pastel Yumi, the Magic Idol	1986	Studio Pierrot
Mahō Shōjo Chūka na Pai Pai!	1989	Toei Company
Slayers	1989	Hajime Kanzaka
La Belle Fille Masquée Poitrine	1990	Shotaro Ishinomori
Magical Angel Sweet Mint	1990	Ashi Productions
Akazukin Chacha	1991	Min Ayahana
Codename: Sailor V	1991	Naoko Takeuchi
Sailor Moon	1991	Naoko Takeuchi
Flower Witch Mary Bell	1992	Ashi Productions
Yadamon	1992	Group TAC
Magic Knight Rayearth	1993	Clamp
Yūgen Jikkō Sisters Shushutrian	1993	Toei Company

Título	Año	Creador/es
Butt Attack Punisher Girl Gautaman	1994	Masakazu Yamaguchi
New Cutie Honey	1994	Go Nagai
Tonde Burin	1994	Taeko Ikeda
Wedding Peach	1994	Sukehiro Tomita & Nao Yazawa
Magical Girl Pretty Sammy	1995	AIC & Pioneer LDC
Saint Tail	1995	Megumi Tachikawa
Cardcaptor Sakura	1996	Clamp
Revolutionary Girl Utena	1996	Be-Papas
Cutie Honey Flash	1997	Go Nagai
Fancy Lala	1998	Studio Pierrot
Fushigi Mahō Fun Fun Pharmacy!	1998	Toei Animation
Phantom Thief Jeanne	1998	Arina Tanemura
Super Doll Licca-chan	1998	Takara Tomy
Yume no Crayon Oukoku	1998	Michiru Kataoka
Ask Dr. Rin!	1999	Kiyoko Arai
Corrector Yui	1999	Kia Asamiya
Corrector Yui	1999	Kia Asamiya
Ojamajo Doremi	1999	Izumi Todo
Prétear	2000	Junichi Sato & Kaori Naruse
Time Stranger Kyoko	2000	Arina Tanemura
Tokyo Mew Mew	2000	Reiko Yoshida & Mia Ikumi
Cosmic Baton Girl Comet-san	2001	Mitsuteru Yokoyama
Full Moon o Sagashite	2002	Arina Tanemura
Magic User's Club	2002	Triangle Staff & Junichi Sato
Petite Princess Yucie	2002	Gainax
Princess Tutu	2002	Ikuko Itoh
Bludgeoning Angel Dokuro-chan	2003	Masaki Okayu
Kamichama Karin	2003	Koge-Donbo
Mermaid Melody Pichi Pichi Pitch	2003	Pink Hanamori
Ultra Maniac	2003	Wataru Yoshizumi
Futari wa Pretty Cure	2004	Izumi Todo
Magical Girl Lyrical Nanoha	2004	Masaki Tsuzuki & Seven Arcs
My-HiME	2004	Hajime Yatate
Sugar Sugar Rune	2004	Moyoco Anno
Tweeny Witches	2004	Keita Amemiya
Akahori Gedou Hour Rabuge	2005	Hitoyuki Matsui
Shugo Chara!	2005	Peach-Pit
Twin Princess of Wonder Planet	2005	Birthday
Futari wa Pretty Cure Splash Star	2006	Izumi Todo
Nanatsuiro Drops	2006	Unisonshift
Powerpuff Girls Z	2006	Toei Animation
Moegaku 5	2007	Studio Sagittarius
Moetan	2007	Bandai Visual

Título	Año	Creador/es
Saint October	2007	Konami Digital Entertainment
Yes! PreCure 5	2007	Izumi Todo
Fresh Pretty Cure!	2009	Izumi Todo
Hime Chen! Otogi Chikku Idol Lilpri	2009	Sega Sammy Holdings
Heartcatch Pretty Cure	2010	Izumi Todo
Panty & Stocking with Garterbelt	2011	Gainax
Penguindrum	2011	Kunihiko Ikuhara
Pretty Rhythm: Aurora Dream	2011	Syn Sophia & Takara Tomy
Puella Magi Madoka Magica	2011	Magica Quartet
Suite Pretty Cure	2011	Izumi Todo
Wish Upon the Pleiades	2011	Gainax
Alice & Zoroku	2012	Tetsuya Imai
Flying Witch	2012	Chihiro Ishizuka
Magical Girl Apocalypse	2012	Kentarō Satō
Magical Girl Raising Project	2012	Asari Endō
Smile Pretty Cure!	2012	Izumi Todo
Symphogear	2012	Akifumi Kaneko & Noriyasu Agematsu
Day Break Illusion	2013	Haruyasu Akagi & Hidenori Tanaka
DokiDoki! PreCure	2013	Izumi Todo
Fate/kaleid liner Prisma Illya	2013	Hiroshi Hiroyama
Little Witch Academia	2013	Yoh Yoshinari
Magical Girl Site	2013	Kentarō Satō
Saint Seiya: Saintia Shō	2013	Masami Kurumada
The Demon Girl Next Door	2014	Jun Inagawa
Happiness Charge PreCure!	2014	Izumi Todo
Lady Jewelpet	2014	Sanrio
Sailor Moon Crystal	2014	Naoko Takeuchi
Yuki Yuna Is a Hero	2014	Takahiro
Go! Princess PreCure	2015	Izumi Todo
Jewelpet: Magical Change	2015	Sanrio
Magical Girl Spec-Ops Asuka	2015	Makoto Fukami & Seigo Tokiya
Mahou Shōjo Nante Mouiidesukara	2015	Sui Futami
Flip Flappers	2016	Kiyotaka Oshiyama
Machimaho	2016	Souryu
Witchy PreCure!	2016	Izumi Todo
Acro Trip	2017	Yone Sawata
Blue Reflection Ray	2017	Koei Tecmo Games
Idol × Warrior Miracle Tunes!	2017	Takara Tomy & OLM
Kirakira Pretty Cure a la Mode	2017	Izumi Todo
Märchen Mädchen	2017	Tomohiro Matsu
Cardcaptor Sakura: Clear Card	2018	Clamp
Hugtto! PreCure	2018	Izumi Todo
Magical × Heroine Magimajo Pures!	2018	Takara Tomy & OLM

Título	Año	Creador/es
Granbelm	2019	Nexus
Gushing over Magical Girls	2019	Akihiro Ononaka
Secret × Heroine Phantomirage!	2019	Takara Tomy & OLM
Star Twinkle Precure	2019	Izumi Todo
Assault Lily	2020	Min Ayahana
Healin' Good Pretty Cure	2020	Izumi Todo
Lapis Re:Lights	2020	Hajime Asano
Police × Heroine Lovepatrina!	2020	Takara Tomy & OLM
Magilumiere Co. Ltd.	2021	Sekka Iwata & Yu Aoki
Tropical-Rouge! Pretty Cure	2021	Izumi Todo
Wonder Egg Priority	2021	Shinji Nojima
Delicious Party Pretty Cure	2022	Izumi Todo
Magical Destroyers	2023	Jun Inagawa
Power of Hope: PreCure Full Bloom	2023	Izumi Todo
Soaring Sky! Pretty Cure	2023	Izumi Todo
The Magical Girl and the Evil Lieutenant Used to Be Archenemies	2024-	Cocoa Fujiwara
Wonderful Pretty Cure!	2024-	Izumi Todo

Comedia

El género de comedia en el manga es uno de los más populares y diversos, ya que abarca desde el humor absurdo y surrealista hasta la sátira social y el humor de situaciones cotidianas. La comedia es un género que, además de entretener, permite explorar aspectos de la vida cotidiana, la cultura, las relaciones humanas, y muchas veces se utiliza para hacer crítica social o romper con estereotipos.

La comedia en el manga engloba un amplio rango de estilos y subgéneros, desde el slice of life humorístico hasta el gag manga, caracterizado por chistes visuales y situaciones absurdas. Al igual que otros géneros, la comedia en el manga ha evolucionado a lo largo del tiempo, integrando tanto influencias culturales japonesas como elementos de la cultura pop internacional. Los mangas de comedia pueden enfocarse en un solo tipo de humor o combinar diferentes estilos para apelar a audiencias más amplias.

- Historia

La comedia ha sido una parte fundamental del manga desde sus primeros días, en parte porque el humor es una manera efectiva de conectar con un público diverso y generar entretenimiento accesible.

En las primeras décadas del manga, obras como las de Rakuten Kitazawa (considerado uno de los pioneros del manga) ya incluían elementos humorísticos. Durante los años 50, con la consolidación de la industria del manga y el auge de autores como Osamu Tezuka, la comedia empezó a definirse como un género popular y versátil, apareciendo en publicaciones tanto para niños como para adultos.

El "gag manga", basado en chistes visuales y humor rápido, se volvió especialmente popular en las décadas de los 70 y 80. Obras como Doraemon de Fujiko F. Fujio, y Dr. Slump de Akira Toriyama, cautivaron a una generación entera, gracias a sus situaciones absurdas y personajes carismáticos. Este subgénero continúa siendo uno de los más representativos dentro de la comedia en manga, influenciando series que utilizan humor directo y fácil de digerir.

Durante los años 90, el manga de comedia comenzó a integrar más elementos de la cultura pop, incluyendo referencias a otros medios y el uso de parodias. Series como Ranma ½ de Rumiko Takahashi y GTO (Great Teacher Onizuka) de Tohru Fujisawa combinaron el humor con géneros como el romance, el drama y la acción, explorando situaciones que iban desde el absurdo hasta lo socialmente relevante.

En la actualidad, el manga de comedia ha evolucionado hacia formas más complejas y experimentales. Series como One Punch Man de ONE y Yusuke Murata han popularizado el "meta-humor", que juega con clichés de los géneros y rompe la cuarta pared. Este tipo de manga explora el humor desde una perspectiva más sofisticada, a menudo parodiando tanto al género en sí como al medio del manga en general.

- Subgéneros

Gag Manga: Se basa en chistes rápidos, visuales, y en situaciones absurdas. Es uno de los subgéneros más directos de la comedia.

Comedia Romántica: Mezcla humor con relaciones románticas, explorando las dinámicas cómicas de parejas o intereses amorosos.

Parodia: Juega con los estereotipos de otros géneros, como el shōnen, el horror, o el misterio, ofreciendo una visión humorística de sus clichés.

Slice of Life Cómico: Presenta situaciones cotidianas con un toque de humor, haciendo énfasis en las excentricidades de la vida diaria.

Meta-humor: Este subgénero es más consciente de sí mismo, usando la ruptura de la cuarta pared y la parodia para involucrar al lector en las bromas.

- Temas

Relaciones Humanas: Muchas veces, la comedia explora el comportamiento humano en interacciones cotidianas o situaciones exageradas.

Situaciones Cotidianas: La vida diaria es una fuente inagotable de material para el humor, con mangas que muestran las pequeñas luchas y absurdos de la vida común.

Parodia de Clichés: Las parodias y las referencias a clichés de otros géneros son una parte importante de muchas comedias.

Humor Físico y Absurdo: Los personajes suelen pasar por situaciones absurdas o sufrir caídas y golpes de manera humorística.

Satira Social: Algunos mangas de comedia abordan temas sociales, como la presión laboral, el sistema educativo o las expectativas sociales, utilizando el humor como forma de crítica.

- Estilo

El estilo visual de los mangas de comedia tiende a ser expresivo y exagerado. Algunas características comunes son:

Expresiones Faciales Exageradas: Las emociones de los personajes se exageran para enfatizar el humor de las situaciones.

Diseño de Personajes Simple: Frecuentemente, el diseño de personajes en mangas de comedia es menos detallado, permitiendo una mayor flexibilidad en las expresiones y en la presentación visual del humor.

Efectos Visuales de Comedia: Los autores utilizan elementos visuales como líneas de movimiento, efectos de sonido, y fondos minimalistas para añadir impacto cómico.

- Obras destacadas

  - +Tic Elder Sister
  - 0–9
  - 1-nichi Gaishutsuroku Hanchō
  - 4koma Manga Kingdom
  - 12 Beast
  - 16bit Sensation
  - 21 Emon
  - The 47 Great Wars
  - 100% Pascal-sensei
  - 801 T.T.S. Airbats
  - 888 (manga)
  - A Channel (manga)
  - The Abashiri Family
  - Acro Trip
  - Adventures of the Little Koala
  - African Office Worker
  - Afro Tanaka
  - Aggretsuko
  - Agravity Boys
  - Ah My Buddha
  - Aho-Girl
  - Ai Tenchi Muyo!
  - Air Master
  - Akahori Gedou Hour Rabuge
  - Akazukin Chacha
  - Akiba-chan (Serie TV)
  - Akuyaku Reijō Tensei Oji-san
  - Alice on Deadlines
  - Alice the 101st
  - All Esper Dayo!

- All Nippon Air Line
- All Purpose Cultural Cat-Girl Nuku Nuku DASH!
- Amefurashi
- Anagle Mole
- And Yet the Town Moves
- Ane Log
- Angel Densetsu
- Angelic Layer
- +Anima
- Animal Academy: Hakobune Hakusho
- Animal Land
- Animal Yokochō
- Animated Classics of Japanese Literature
- Animation Runner Kuromi
- Anime Shūkan DX! Mi-Pha-Pu
- Anime-Gatari
- Anmitsu Hime
- Anne Happy
- Anpanman
- Anyamaru Tantei Kiruminzuu
- Armed Girl's Machiavellism
- Armor Shop for Ladies & Gentlemen
- Aru Asa Dummy Head Mike ni Natteita Ore-kun no Jinsei
- As Miss Beelzebub Likes
- Asari-chan
- Ashitaba-san Chi no Muko Kurashi
- Assassination Classroom
- Atari no Kitchen!
- Atashin'chi
- Atsumare! Fushigi Kenkyū-bu
- Ayane's High Kick
- Azusa, Otetsudai Shimasu!
- Baban Baban Ban Vampire
- Baby Felix
- Back Street Girls
- Bad Girl (manga)
- Baito-kun
- Bakuman
- Bakumatsu Gijinden Roman
- Ballpark de Tsukamaete!
- Bambi and Her Pink Gun
- Bananya
- Barakamon
- The Barbarian's Bride
- Battle Programmer Shirase
- Battle Skipper
- Beast Master (manga)
- Beelzebub (manga)
- Ben-To
- Bengoshi no Kuzu
- Benten Botan
- Berry Dynamite
- Beshari-Gurashi
- Best Student Council
- Bikini Warriors
- Binbō Shimai Monogatari
- Birdy the Mighty
- Black Joke (manga)
- Black Night Parade
- Blend S
- Blue Dragon (Serie TV)
- Blue Seed
- Blue Sky (manga)
- BNA: Brand New Animal
- Bocchi the Rock!
- Bōkyaku no Sachiko
- Bomber Girl
- Booty Royale
- Bottle Fairy
- Bow (manga)
- Bowling King
- Brave Bang Bravern!
- The Brave-Tuber
- Breasts Are My Favorite Things in the World!
- Bubu Chacha
- Burn Up!
- Burn-Up Excess
- Burn-Up Scramble
- Burn-Up W
- The Burning Wild Man
- Bushi-Stant Aisaka-kun!
- Butlers: Chitose Momotose Monogatari
- C3 (novel series)
- Cactus's Secret
- Café Kichijouji de
- Campfire Cooking in Another World with My Absurd Skill
- Candy Flurry
- A Capable Man
- Carnival Phantasm
- Detective Conan: The Culprit Hanzawa
- Castle Town Dandelion
- Cat + Gamer
- Cat Soup
- Cautious Hero: The Hero Is Overpowered but Overly Cautious
- CB Chara Nagai Go World
- Cells at Work!
- A Centaur's Life
- Chameleon (manga)
- Change 123
- Channel wa Sonomama!
- Cherry Juice
- Cherry Nights
- Chi's Sweet Home
- Chibi Devi!
- Chibi Maruko-chan
- Chibi Maruko-chan: A Boy from Italy
- Chibikko Kaiju Yadamon
- Chillin' in Another World with Level 2 Super Cheat Powers
- Chimimo
- Chio's School Road
- Chitose Get You!!
- Choriki Robo Galatt
- Gigant Big-Shot Tsukasa
- Chronicles of the Going Home Club
- Cinnamoroll
- City Hunter
- Clamp School Detectives
- Clan of the Nakagamis
- ClassicaLoid
- Clean Freak! Aoyama-kun
- Clear Skies!
- Cobra (manga)
- Code Black: Hayabiki no Lelouch
- Coicent
- The Comic Artist and His Assistants
- Comic Party
- Comical Psychosomatic Medicine
- Cowa!
- Crayon Shin-chan
- Crayon Shin-chan Spin-off
- Crazy Food Truck
- Crush Gear Turbo
- Cute Beast
- Cute Executive Officer
- Cuticle Detective Inaba
- Cyborg Kuro-chan
- Cyclops Shōjo Saipu
- D4 Princess
- Dai-13 Hokenshitsu
- Dai-Shogun – Great Revolution
- Daimidaler: Prince vs Penguin Empire
- Dame Oyaji
- Damekko Dōbutsu
- Danchi Tomoo
- Danchigai
- DD Fist of the North Star
- Dead Leaves
- Debby the Corsifa wa Makezugirai
- Deka Wanko
- Delicious in Dungeon
- Demon Fighter Kocho
- The Demon Girl Next Door
- Demon Love Spell
- Desert Punk
- A Destructive God Sits Next to Me
- Detatoko Princess
- Detectives These Days Are Crazy!
- Devil Hunter Yohko
- The Devil Is a Part-Timer!
- The Devil Within (manga)
- Devilish Darlings Portal Fantasy
- Devils and Realist
- Di Gi Charat
- Di Gi Charat Nyo!
- Didn't I Say to Make My Abilities Average in the Next Life?!
- Dino Girl Gauko
- Dinosaur Hour
- Dirty Pair
- The Disastrous Life of Saiki K.
- Disu × Komi
- Dive!!
- Do You Love Your Mom and Her Two-Hit Multi-Target Attacks?
- Dōbutsu no Oisha-san
- Dog & Scissors

- Dōjin Work
- Dokachin the Primitive Boy
- Doki Doki School Hours
- Dokkan! Robotendon
- Dokkiri Doctor
- Dokunie Cooking
- Dol:Men X
- Dominion (manga)
- Don't Hurt Me, My Healer!
- Doraemon
- Dororon Enma-kun
- Dōshirō de Gozaru
- Dotakon
- Dotto! Koni-chan
- Double-J (manga)
- Dr. Ramune: Mysterious Disease Specialist
- Dr. Slump
- Dragon and Chameleon
- Dragon Ball (manga)
- Dragon Ball (Serie TV)
- Dragon Ball GT
- Dragon Ball Z
- Dropkick on My Devil!
- Dropout Idol Fruit Tart
- Dual! Parallel Trouble Adventure
- The Dungeon of Black Company
- Ebiten: Kōritsu Ebisugawa Kōkō Tenmonbu
- Egao no Taenai Shokuba Desu
- Egumi Legacy
- Eiji (manga)
- The Elusive Samurai
- The Eminence in Shadow
- The Enemy's the Pirates!
- Enomoto: New Elements that Shake the World
- Estab Life
- Eternal Family
- Etotama
- Excuse Me Dentist, It's Touching Me!
- F3 (manga)
- The Fable
- Fair, then Partly Piggy
- The Family Circumstances of the Irregular Witch
- Family Complex
- Family!
- The Family's Defensive Alliance
- First Human Giatrus
- Flip Flappers
- Flower of Life (manga)
- Fluffy, Fluffy Cinnamoroll
- Flying Witch
- The Food Diary of Miss Maid
- Food Wars!: Shokugeki no Soma
- The Four Immigrants Manga
- From Eroica with Love
- Fudatsuki no Kyōko-chan
- Fuku-chan
- Furin Shokudō
- GA Geijutsuka Art Design Class
- Gaba Kawa
- Gabriel DropOut
- Gag Manga Biyori
- Gakuen Utopia Manabi Straight!
- Galaxy Angel
- Galaxy Fräulein Yuna
- Gals!
- Gan to Gon
- Ganbare!! Tabuchi-kun!!
- Gargoyle of Yoshinaga House
- Gate Keepers
- Gdgd Fairies
- GeGeGe no Kitarō
- Gekiganger III
- The Genie Family
- The Genius Prince's Guide to Raising a Nation Out of Debt
- Genji Tsūshin Agedama
- Genshiken
- Geobreeders
- Get Up! Get Live!
- GetBackers
- Ghost Sweeper Mikami
- Giant Ojō-sama
- Gingitsune
- Gintama
- Girls und Panzer
- Go for It, Nakamura!
- Go!! Southern Ice Hockey Club
- The God of High School
- Godannar
- Godzilland
- Gokicha
- Gokū no Daibōken
- Gokudō Parasites
- Gokujyo
- Gokusen
- Goldfish Warning!
- Good Luck Girl!
- Gorillaman
- Gosenzo-sama Banbanzai!
- Gourmet Girl Graffiti
- Grand Blue Dreaming
- Gravion
- Great Dangaioh
- The Great Jahy Will Not Be Defeated!
- Great Pretender (Serie TV)
- Great Teacher Onizuka
- Grenadier (manga)
- Ground Control to Psychoelectric Girl
- Grrl Power
- Guardian Hearts
- Gugure! Kokkuri-san
- Gun Blaze West
- Gushing over Magical Girls
- The Gutsy Frog
- .hack//Legend of the Twilight
- Haikyu!!
- Hajime no Ippo
- Hana to Akuma
- Hanabi-chan Is Often Late
- Hanamaru Kindergarten
- Hanayamata
- Happiness Recommended
- Happiness! (video game)
- Happy Happy Clover
- Happy Lesson
- Hard-Boiled Cop and Dolphin
- Hareluya II Boy
- Haruhi Suzumiya
- Haruka Seventeen
- Haunted House (manga)
- Haunted Junction
- Hayate × Blade
- He Is My Master
- Heartbroken Angels
- Heaven's Design Team
- Heaven's Lost Property
- Hell Teacher: Jigoku Sensei Nube
- Hella Chill Monsters
- The Helpful Fox Senko-san
- Hen na Mono Mikke!
- Hen Semi
- Her Majesty's Dog
- Hetalia: Axis Powers
- Heterogenia Linguistico
- Hidamari Sketch
- High School DxD
- High School Family
- The High School Life of a Fudanshi
- Hiiragi-sama wa Jibun o Sagashiteiru
- Hikkatsu! Strike a Blow to Vivify
- Himegasaki Sakurako wa Kyō mo Fubin Kawaii
- Himegoto
- Himitsu no Akko-chan
- Himouto! Umaru-chan
- Hinamatsuri (manga)
- Hipira
- His Favorite
- Hitohira
- Hitori Bocchi no Marumaru Seikatsu
- Hoankan Evans no Uso
- Hōkago Himitsu Club
- Holly the Ghost
- Hoshi no Ko Chobin
- Hoshi no Ko Poron
- The House Spirit Tatami-chan
- How Heavy Are the Dumbbells You Lift?
- How Not to Summon a Demon Lord
- How to Keep a Mummy
- Humanity Has Declined
- Hyakka Ryōran
- Hyakko
- Hyakushō Kizoku
- Hyde & Closer
- Hyper Doll
- Hyper Police
- Hyper Rune
- Hyppo and Thomas
- I Can't Understand What My Husband Is Saying
- I May Be a Guild Receptionist, But I'll Solo Any Boss to Clock Out on Time

- I Tell C
- I Think Our Son Is Gay
- I'll Give It My All... Tomorrow
- I'm a Behemoth, an S-Ranked Monster, but Mistaken for a Cat, I Live as an Elf Girl's Pet
- I'm From Japan
- I'm the Evil Lord of an Intergalactic Empire!
- Ichigeki Sacchu!! HoiHoi-san
- Idol Angel Yokoso Yoko
- Idol Project
- If My Favorite Pop Idol Made It to the Budokan, I Would Die
- Ii Yu da ne!
- Imadoki!
- Imperfect Hero
- In the Heart of Kunoichi Tsubaki
- Indian Summer (manga)
- Internet Shopping Prince Yoshimi Ida
- Interviews with Monster Girls
- Inubaka
- Ippatsu Kanta-kun
- Ippatsu Kiki Musume
- Is It Wrong to Try to Pick Up Girls in a Dungeon?
- Is the Order a Rabbit?
- Isekai Quartet
- Ishida & Asakura
- Ishii Hisaichi's CNN
- Isobe Isobē Monogatari
- It's All About the Looks
- It's Just Not My Night
- Itoyan Goto Naki
- Itsuwaribito
- Ixion Saga DT
- Jaco the Galactic Patrolman
- Jewelpet Attack Travel!
- Jinsei
- Joshi Kausei
- Joshikōsei Joreishi Akane!
- Joshiraku
- Jungle de Ikou!
- Jungle King Tar-chan
- Jungle Kurobe
- Just Listen to the Song
- Juuni Senshi Bakuretsu Eto Ranger
- K-On!
- K-On! (Serie TV)
- Kabe Sa Dōjin Sakka no Nekoyashiki-kun wa Shōnin Yokkyū o Kojiraseteiru
- Kaishain no Melody
- Kajiba no Baka IQ
- Kajika
- Kakeau Tsukihi
- Kakushigoto
- Kamurobamura-e
- Kanakana
- Kanamemo
- Kanpai!
- Kappa no Kaikata
- Kare Baka
- Katteni Kaizō
- Kawagoe Boys Sing
- The Kawai Complex Guide to Manors and Hostel Behavior
- Keep Your Hands Off Eizouken!
- Keijo (manga)
- Kemono Michi
- Kenichi: The Mightiest Disciple
- Kiddy Girl-and
- Kiko-chan's Smile
- Kill Blue
- Kill la Kill
- Kill Me Baby
- Kimi ga Aruji de Shitsuji ga Ore de
- Kimi to Boku
- Kin-iro Mosaic
- Kine-san no Hitori de Cinema
- Kingyo Used Books
- Kinnikuman
- Kinokoinu: Mushroom Pup
- Kirby of the Stars: The Story of Dedede Who Lives in Pupupu
- Kiss in the Dark (novel)
- Kocchi Muite! Miiko
- KochiKame: Tokyo Beat Cops
- Koe de Oshigoto!
- Koe ga Dasenai Shōjo wa "Kanojo ga Yasashisugiru" to Omotte Iru
- Kōgyō Aika Volley Boys
- Koi Koi Seven
- Koihime Musō
- Komatta Jii-san
- Konda Teru no Gōhō Recipe
- KonoSuba
- KonoSuba: An Explosion on This Wonderful World!
- Koro Sensei Quest
- Kōtetsu no Hanappashira
- Kujima Utaeba Ie Hororo
- Kuma Kuma Kuma Bear
- Kuma Miko: Girl Meets Bear
- Kunisaki Izumo no Jijō
- Kuroko's Basketball
- Kyo Kara Maoh!
- Kyō Kara Ore Wa!!
- Kyō no Asuka Show
- Kyōgaku Kōkou no Genjitsu
- Kyūkyoku Chōjin R
- Kyūkyoku!! Hentai Kamen
- Labyrinth of Flames
- Ladyspo
- The Law of Ueki
- Lazy Dungeon Master
- Leave it to PET!
- The Legend of the Strongest, Kurosawa!
- Let This Grieving Soul Retire!
- Let's Go Karaoke!
- Level 1 Demon Lord and One Room Hero
- Level E
- Liar × Liar
- Life with an Ordinary Guy Who Reincarnated into a Total Fantasy Knockout
- Lilpri
- Lime-iro Senkitan
- Little Astro Boy
- The Little Lies We All Tell
- Little Miss P
- Little Nemo: Adventures in Slumberland
- Little Pollon
- A Little Snow Fairy Sugar
- Locodol
- Long Riders!
- Lost Universe
- Lotte no Omocha!
- Love in Hell
- Love Kome
- Love Lab
- Love Live! School Idol Project
- Love Love?
- Love's Reach
- Lovely Muco
- Lucifer and the Biscuit Hammer
- Lucky Star (manga)
- Lupin III (manga)
- Lupin III: The First
- Lupin the 3rd Part IV: The Italian Adventure
- Lupin the Third
- Lupin the Third: The Woman Called Fujiko Mine
- Lychee Light Club
- Lycoris Recoil
- Maburaho
- Mad Bull 34
- The Magic Touch (manga)
- Magical Girl Ore
- Magical Play
- Magical Project S
- Magical Sempai
- Magical Somera-chan
- Magical Taruruto
- Magikano
- Magimoji Rurumo
- Magu-chan: God of Destruction
- Mahou Shōjo Nante Mouiidesukara
- Magical Circle Guru Guru
- Mainichi Kaasan
- Majitora!
- Majokko Tsukune-chan
- Makai Senki Disgaea
- A Man and His Cat
- Manga Dogs
- Mangirl!
- Manmaru The Ninja Penguin
- The Many Sides of Voice Actor Radio
- The Manzai Comics
- MÄR
- Maria the Virgin Witch
- Marie & Gali
- Marine Corps Yumi
- Maris the Chojo
- The Marshmallow Times
- Mashin Hero Wataru
- Mashle

- The Masterful Cat Is Depressed Again Today
- Mayonaka Punch
- Me & Roboco
- Medaka Box
- Meganebu!
- Meika-san wa Oshi Korosenai
- Merman in My Tub
- MeruPuri
- Meshimase Rōdosu Senki: Sorette Oishii no?
- Midori no Makibaō
- Mieruko-chan
- Mikan Enikki
- The Millionaire Detective Balance: Unlimited
- Minami-ke
- Mind Game (film)
- Minima!
- Minna Atsumare! Falcom Gakuen
- Minori Scramble!
- Miritari!
- Miss Kobayashi's Dragon Maid
- Miss Kuroitsu from the Monster Development Department
- Miss Machiko
- Miss Shachiku and the Little Baby Ghost
- Mr. Villain's Day Off
- Mitama Security
- Mitsuboshi Colors
- Mitsudomoe (manga)
- Mizu Polo
- Mob Psycho 100
- Mobile Suit Gundam-san
- Mojacko
- Moldiver
- Momokuri
- Money Wars
- Monkey High!
- Mono (manga)
- Monster Girl Doctor
- The Monster Kid
- Mōretsu Atarō
- Moriking
- Morita-san wa Mukuchi
- The Morose Mononokean
- Mother of the Goddess' Dormitory
- Mouse (manga)
- Moyasimon: Tales of Agriculture
- Mr. Clice
- Mr. Fullswing
- Mr. Nietzsche in the Convenience Store
- Ms. Koizumi Loves Ramen Noodles
- Ms. Vampire Who Lives in My Neighborhood
- Murder Princess
- Muromi-san
- Mutant Turtles: Superman Legend
- Muteki Kanban Musume
- My Clueless First Friend
- My Deer Friend Nokotan
- My Ex-Boyfriend Loves Boys' Love!
- My Girlfriend Is a T-Rex
- My Hero Academia: Smash!!
- My Journey to Her
- My Master Has No Tail
- My Neighbor Seki
- My Neighbors the Yamadas
- My New Boss Is Goofy
- My One-Hit Kill Sister
- My Roomie Is a Dino
- My Stepmother and Stepsisters Aren't Wicked
- Lupin the 3rd: The Mystery of Mamo
- Nanaka 6/17
- Nanami-chan
- Nanbaka
- Naruto
- Naruto (Serie TV)
- Needless
- Neko Majin
- Neko Rahmen
- Nerima Daikon Brothers
- Netrun-mon
- New Game!
- NG Knight Ramune & 40
- Night of the Living Cat
- Nights with a Cat
- Niji-iro Tōgarashi
- Ninja Girl & Samurai Master
- Ninja Nonsense
- Ninja to Koroshiya no Futarigurashi
- Ninja vs. Gokudo
- Ninku
- Nintama Rantarō
- No Bra
- Noh-men Joshi no Hanako-san
- Non Non Biyori
- Nono-chan
- Noozles
- Nora, Princess, and Stray Cat
- Nora: The Last Chronicle of Devildom
- Noramimi
- Noucome
- Nui!
- Nurse Hitomi's Monster Infirmary
- O-Parts Hunter
- Obake no Q-Tarō
- Obatarian
- Ocha Nigosu
- Octopus Girl
- Ohayō! Spank
- Oira Sukeban
- Oishinbo
- Ojamanga Yamada-kun
- Ojisan and Marshmallow
- Okami-san
- Okojo-san
- Oku-san
- Olympia Kyklos
- Omae wa Mada Gunma o Shiranai
- Omakase! Miracle Cat-dan
- Omishi Magical Theater: Risky Safety
- One-Punch Man
- Oneechan ga Kita
- Onegai My Melody
- Onimai
- Oninagi
- Onna Michi
- Onna no Ko tte
- Onna no Sono no Hoshi
- Onsen Yōsei Hakone-chan
- Ooya-san wa Shishunki!
- Oraa Guzura Dado
- Ordinary Crush
- Oreimo
- Oretachi Maji-kō Destroy
- Osomatsu-kun
- Otaku Elf
- Our Home's Fox Deity
- Outbreak Company
- Outlanders (manga)
- Ox Tales
- Oyayubihime Infinity
- Pan de Peace!
- Panda-Z
- Panda! Go, Panda!
- Pandora in the Crimson Shell: Ghost Urn
- Panku Ponk
- Panty & Stocking with Garterbelt
- Panyo Panyo Di Gi Charat
- Patalliro!
- Patlabor
- Patlabor: The New Files
- Patlabor: The Serie TV
- Peepo Choo
- Penguin Musume
- Peter Grill and the Philosopher's Time
- Phantom of the Idol
- The Ping Pong Club
- Play It Cool, Guys
- Please Tell Me! Galko-chan
- Plus-Sized Elf
- Pokémon (Serie TV)
- Polar Bear Café
- Police in a Pod
- Pompo: The Cinéphile
- Ponkotsu Ponko
- Popotan
- Potemayo
- Precarious Woman Executive Miss Black General
- Prefectural Earth Defense Force
- Problem Children Are Coming from Another World, Aren't They?
- Project 575
- Protect Me, Shugomaru!
- Psychic Squad
- Puchimas! Petit Idolmaster
- Pugyuru

- Punch Line
- Punch!
- Pupipō!
- Pyū to Fuku! Jaguar
- Rai Rai Rai
- Raiden-18
- Rakka Ryūsui
- Rakudai Ninja Rantarō
- Rakugo Tennyo Oyui
- Ranking of Kings
- Raw Hero
- Re-Kan!
- Reborn as a Vending Machine, I Now Wander the Dungeon
- Reborn!
- Recorder and Randsell
- Red Cat Ramen
- The Red Ranger Becomes an Adventurer in Another World
- Reincarnated as the Daughter of the Legendary Hero and the Queen of Spirits
- Reinōryokusha Odagiri Kyōko no Uso
- Reiwa no Dara-san
- Rifle Is Beautiful
- Rio: Rainbow Gate!
- Ro-Kyu-Bu!
- Robby the Rascal
- RoboDz Kazagumo Hen
- Robot Girls Z
- Rokudenashi Blues
- Romantica Clock
- Ruff Love
- Rune Soldier
- The Ryuo's Work Is Never Done!
- Sabagebu!
- Sailor Victory
- Saint Young Men
- Sakamoto Days
- A Salad Bowl of Eccentrics
- Sally the Witch
- Saltiness (manga)
- Samurai Flamenco
- Sand Land
- Sanrio Boys
- Sarutobi Ecchan
- Sasaki and Peeps
- Satoko and Nada
- Sazae-san
- School Babysitters
- School Judgment: Gakkyu Hotei
- School Zone Girls
- Scott Pilgrim Takes Off
- SD Gundam Musha Banchō Fūunroku
- Seikimatsu Leader den Takeshi!
- Seitokai Yakuindomo
- Seiyu's Life!
- Sennen Kitsune
- Senyu
- Servamp
- Servant × Service
- Setsuyaku Rock
- Seven of Seven
- Sex Ed 120%
- Sgt. Frog
- Shibuya Near Family
- Shimazaki in the Land of Peace
- Shina Dark
- Shinmai Fukei Kiruko-san
- Shinobi Life
- Shinsei Motemote Ōkoku
- Shirobako
- Shizukanaru Don – Yakuza Side Story
- Shōjiki Fudōsan
- Shonan Junai Gumi
- Shōnen Ashibe
- Shōnen Maid
- Shout Out Loud!
- Show-ha Shoten!
- Shrine of the Morning Mist
- Silver Spoon (manga)
- Sister Princess
- Sket Dance
- Sketchbook (manga)
- Skull-face Bookseller Honda-san
- Slam Dunk (manga)
- Slayers
- Slayers Excellent
- Slayers Gorgeous
- Slayers Great
- Slayers Premium
- Slayers Return
- Slayers Special (OVA)
- Slayers The Motion Picture
- Sleepy Princess in the Demon Castle
- Slow Start (manga)
- Small Nozomi and Big Yume
- Snack Basue
- Sneeze: Naoki Urasawa Story Collection
- Softenni
- Sono 'Okodawari', Ore ni mo Kure yo!
- Sora ga Suki!
- Sorcerer on the Rocks
- Sorcerous Stabber Orphen
- Sōri Club
- Sorry for My Familiar
- Soul Eater Not!
- Space Battleship Tiramisu
- Space Dandy
- Space Family Carlvinson
- Sparrow's Hotel
- The Special Duty Combat Unit Shinesman
- Spirits & Cat Ears
- Splatoon (manga)
- Spy × Family (Serie TV)
- Spy × Family
- St. Dragon Girl
- Star-Myu
- Steel Angel Kurumi
- Stella Women's Academy, High School Division Class C3
- Straight Title Robot Anime
- Strange+
- Stratos 4
- Strawberry Marshmallow
- Stray Little Devil
- Strike or Gutter
- Sudachi no Maōjō
- Sūji de Asobo
- Sumire 16 sai!!
- Super HxEros
- Super Lovers
- Super Psychic Policeman Chojo
- Super Seisyun Brothers
- Suppose a Kid from the Last Dungeon Boonies Moved to a Starter Town
- Switch Girl!!
- Tachiguishi-Retsuden
- Tadano Kōgyō Kōkō no Nichijō
- Takanashi-san
- Takunomi
- Tamagon the Counselor
- Tamako Market
- Tanaka-kun Is Always Listless
- Taro the Space Alien
- Tatsuki Fujimoto Before Chainsaw Man
- Tears of a Lamb
- Teekyu
- Teenage Renaissance! David
- Temple the Balloonist
- Ten Little Gall Force
- Tensai Bakabon
- Tensai Yanagisawa Kyōju no Seikatsu
- Tenshi Ja Nai!!
- Tenshi to Akuto!!
- Terrarium in Drawer
- A Terrified Teacher at Ghoul School!
- There's a Demon Lord on the Floor
- Thermae Romae
- This Art Club Has a Problem!
- Those Who Hunt Elves
- Three Leaves, Three Colors
- Tiger & Bunny
- 'Tis Time for "Torture," Princess
- To Be Hero
- Today's Cerberus
- Today's Menu for the Emiya Family
- Toilet-Bound Hanako-kun
- Touken Ranbu: Hanamaru
- Toki no Tabibito: Time Stranger
- Tokkō Jimuin Minowa
- Tokusatsu Gagaga
- Tokyo Alien Bros.
- Tokyo Boys & Girls
- Tokyo Crazy Paradise
- Tomehane! Suzuri Kōkō Shodōbu
- Tonari no Kashiwagi-san
- Tonkatsu DJ Agetarō
- Tono to Inu
- Tono to Issho
- Too Cute Crisis
- Tori Koro

- Toriko
- Tottemo! Luckyman
- Town Doctor Jumbo!!
- Train Train (manga)
- Trapped in a Dating Sim: The World of Otome Games Is Tough for Mobs
- Trouble Chocolate
- Tsubaki to Tsumihoroboshi no Door
- Tsukuyomi: Moon Phase
- Tsuri Chichi Nagisa
- Tsuritama
- Tsurupika Hagemaru
- Tweeny Witches
- Ubunchu!
- Uchi no Maid ga Uzasugiru!
- Uchi no Sanshimai
- UFO Ultramaiden Valkyrie
- Ultimate Otaku Teacher
- Ultra-Fem Shishihara-kun
- Uncle from Another World
- Undead Unluck
- Under Ninja
- Upotte!!
- Urara Meirocho
- Urawa no Usagi-chan
- Uruha no Sekai de Arisugawa
- Urusei Yatsura (film series)
- Urusei Yatsura 2: Beautiful Dreamer
- Urusei Yatsura: Only You
- Ushiharu
- Ushio & Tora
- The Vampire Dies in No Time
- Vampire Game
- Vampiyan Kids
- Vandread
- The Vexations of a Shut-In Vampire Princess
- Viewtiful Joe (Serie TV)
- Vlad Love
- The Voynich Hotel
- VTuber Legend
- Wakaba Girl
- Wandaba Style
- Wanitokagegisu
- Wanna-Be's
- Warau Michael
- Wataten!
- Wave, Listen to Me!
- The Way of the Househusband
- Welcome to Demon School! Iruma-kun
- Welcome to Ghost Mansion
- Welcome to Irabu's Office
- Welcome to the El-Palacio
- What a Wonderful World!
- Winners Circle e Yōkoso
- Witch Life in a Micro Room
- Witches Are In Their Prime In Their Three-Hundreds
- With You and the Rain
- Wonder Cat Kyuu-chan
- Working!!
- The World Bows Down Before My Flames
- The World of Golden Eggs
- Wowser (Serie TV)
- The Wrong Way to Use Healing Magic
- Ya Boy Kongming!
- Yakitate!! Japan
- Yakuza Reincarnation
- The Yakuza's Bias
- The Yakuza's Guide to Babysitting
- Yani Neko
- Yatterman
- Yo-kai Watch
- Yoiko
- Yoshimune (Serie TV)
- Yotsuba&!
- You're Under Arrest (manga)
- Yugami-kun ni wa Tomodachi ga Inai
- Yui Kamio Lets Loose
- Yuizaki-san wa Nageru!
- Yūkan Club
- Yuri Is My Job!
- Yurumates
- YuruYuri
- Yuuna and the Haunted Hot Springs
- Yuyushiki
- Z.O.E. Dolores, I
- Zatch Bell!
- Zeikin de Katta Hon
- Zom 100: Bucket List of the Dead
- Zombie Land Saga
- Zoobles! (Serie TV)

Drama

El género de drama en el manga y el anime es uno de los más profundos y emocionantes dentro de la industria japonesa de entretenimiento, y se caracteriza por explorar conflictos humanos, emociones intensas y dilemas personales. A diferencia de géneros como la acción o la aventura, que se enfocan en situaciones externas y dinámicas, el drama se centra en el desarrollo de los personajes y sus relaciones, abordando temas complejos que pueden incluir amor, traición, pérdida, y crecimiento personal.

En el manga y el anime, el drama ha servido como un canal para expresar las complejidades de la vida humana y los conflictos que pueden surgir en ella. Los creadores de historias dramáticas buscan reflejar la vida real a través de sus personajes y tramas, lo cual permite que los espectadores se identifiquen con las situaciones y sientan una conexión emocional profunda. Los mangas y animes de drama a menudo profundizan en el viaje emocional de los personajes, ofreciendo una exploración de sus miedos, deseos y problemas internos.

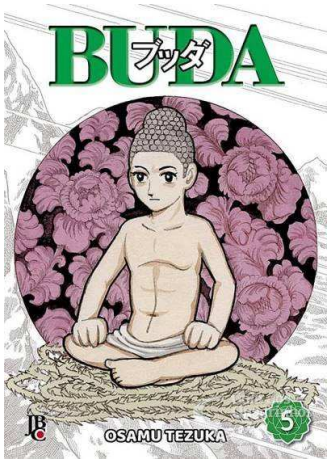
Dentro del drama existen varias subcategorías. Los dramas románticos, por ejemplo, se centran en los sentimientos amorosos de los personajes y las complicaciones que pueden surgir en sus relaciones. Los dramas psicológicos exploran la mente y emociones complejas de los personajes, mientras que los dramas de suspenso incluyen intrigas y tensión emocional. También existe el drama slice-of-life (o "trozo de vida"), que se enfoca en retratar situaciones cotidianas y realistas.

Algunos ejemplos de dramas en el anime y manga que han sido icónicos en Japón y el mundo son "Clannad", "Anohana", "Your Lie in April" (Shigatsu wa Kimi no Uso), y "March Comes in Like a Lion" (3-gatsu no Lion), todos los cuales exploran temas de pérdida, amistad, superación y el significado de la vida.

- Historia

La historia del género dramático en el manga y anime se remonta a las primeras décadas del siglo XX, cuando surgieron los primeros manga serios que exploraban temas emocionales y sociales. Sin embargo, fue en la década de 1960, con el auge de artistas como Osamu Tezuka, que el manga comenzó a enfocarse en temáticas más maduras y dramáticas. Tezuka, conocido como el "Padre del Manga Moderno", produjo obras como "Fénix" y "Buda", que incluían elementos dramáticos profundos y mostraban que el manga podía ser una forma de arte seria.

En las siguientes décadas, el drama en el manga y anime se consolidó y diversificó. En los años 70 y 80, obras como "Ashita no Joe" (centrada en la vida de un boxeador que lucha contra su propio dolor interno) y "Candy Candy" (un drama romántico que sigue la vida de una joven huérfana) mostraron al público japonés que las historias animadas podían explorar temas oscuros y emocionales. A medida que el anime ganaba popularidad en Occidente, estas obras dramáticas empezaron a tener seguidores fuera de Japón.



Buda (Osamu Tezuka, 1972)

Los años 90 y 2000 trajeron consigo un auge en el anime dramático, destacando obras como "Neon Genesis Evangelion", que no solo exploraba conflictos personales y psicológicos de los personajes, sino también temas filosóficos y existenciales, marcando un hito en la industria. Series como "Clannad" y "Fruits Basket" introdujeron temas de familia, pérdida y reconciliación, atrayendo a audiencias que buscaban una experiencia emocional profunda. En la actualidad, el drama sigue siendo un género prolífico y respetado, con obras como "Violet Evergarden" y "A Silent Voice" (Koe no Katachi), que abordan temas como el trauma y el perdón.

El drama en el manga y el anime ha evolucionado a lo largo de las décadas, abarcando un rango cada vez más amplio de emociones y experiencias humanas. Hoy en día, el género dramático sigue siendo un pilar fundamental, ofreciendo historias que van más allá del entretenimiento y tocan temas universales que conectan con las emociones y experiencias de la audiencia.

- Obras destacadas

  - 37.5°C no Namida
  - 91 Days
  - ACCA: 13-Territory Inspection Dept.
  - Act-Age
  - Ai no Gakko Cuore Monogatari
  - Air (2005 film)
  - Akatsuki no Inu
  - Alien from the Darkness
  - Alpen Rose
  - Andromeda Stories
  - Angel/Dust
  - Angel's Feather
  - Angelic Runes
  - Animated Classics of Japanese Literature
  - Animeta!
  - Anne of Green Gables (1979 Serie TV)
  - The Anthem of the Heart
  - Ao Haru Ride
  - Ao no Orchestra
  - Aokana - Four Rhythms Across the Blue
  - The Apothecary Diaries
  - Aquarion Evol
  - Areyo Hoshikuzu
  - Author's Pet
  - Awaken Forest
  - Ayaka Is in Love with Hiroko!
  - Baby & Me
  - Bagi, the Monster of Mighty Nature
  - Baiyaku Kakebachō Kazuryū
  - Barefoot Gen (1983 film)
  - Barefoot Gen 2
  - Basara (manga)
  - Beast Complex
  - Beastars
  - Beat & Motion
  - Binbō Shimai Monogatari
  - Black and White: Tough Love at the Office
  - Black Rock Shooter
  - Black Sun (manga)
  - Blood Hound (manga)
  - Blue Flag (manga)
  - Blue Giant (manga)
  - Blue Period (manga)
  - Blue Spring (manga)
  - Book Girl (film)
  - Boy's Abyss
  - Boy's Next Door

- Brilliant Blue (manga)
- Burn the House Down (manga)
- The Bush Baby
- ...But, I'm Your Teacher
- California Story
- Calling You (short story collection)
- Camera, Camera, Camera
- Candy Candy
- The Case of Hana & Alice
- The Cat Returns
- Chaser Game (manga)
- Chibisan Date
- Chicago (manga)
- Chiisai Hito
- Children of the Sea (manga)
- Children Who Chase Lost Voices
- Chiruran: Shinsengumi Requiem
- Clannad (film)
- Claudine (manga)
- Clear (video game)
- Cocoon Entwined
- Confidential Confessions
- Constellations in My Palm
- Cosmos (manga)
- Cut (manga)
- Dance Dance Danseur
- Danza (manga)
- Dareka no Manazashi
- Dark Water (short story collection)
- Dash!
- Dear Brother
- Deep Love
- Demon and Song
- Diabolik Lovers
- The Disappearance of Haruhi Suzumiya
- Dog of Flanders (Serie TV)
- Doubt!!
- Downfall (manga)
- A Drifting Life
- Drops of God
- The Eccentric Doctor of the Moon Flower Kingdom
- Eikou no Napoleon – Eroica
- Kakyūsei
- Endless Rain (manga)
- Even If You Don't Do It
- Evil or Live
- The Fable
- FairlyLife
- Fake Fur (manga)
- Fallen Moon (manga)
- Firefighter! Daigo of Fire Company M
- Fireworks (2017 film)
- Fish in the Trap
- Flat (manga)
- Flower of Eden
- Flower of the Deep Sleep
- Forbidden Dance
- Fortune Arterial
- Fortune Favors Lady Nikuko
- Fragile (manga)
- Frieren
- From Five to Nine (manga)
- Fujimi Orchestra
- Fuuka (manga)
- Gakuen Utopia Manabi Straight!
- Garden Dreams
- Gasaraki
- Gate Keepers 21
- Gauche the Cellist (film)
- Gene Bride
- A Gentleman's Kiss
- Georgie!
- Gift (2005 video game)
- Gilgamesh (manga)
- Girls Beyond the Wasteland
- Given (manga)
- Glass Maiden
- Glass Sky
- Glasslip
- Go with the Clouds, North by Northwest
- Golden Gold
- Golden Prince and Argent King
- Golden Sakura
- Golondrina (manga)
- Goodbye, Eri
- Goodnight Punpun
- Gosenzo-sama Banbanzai!
- Grave of the Fireflies
- Gunjō (manga)
- Gunparade March
- Haibaiyōshi Mizuiro
- Hanasakeru Seishōnen
- Hans Christian Andersen's The Little Mermaid (1975 film)
- Harem Marriage
- Haruka Seventeen
- Hashire Melos!
- Hataraki Man
- He's Expecting
- Heidi, Girl of the Alps
- Hello! Sandybell
- Henshū Ō
- Hey, Sensei?
- Hibiki's Magic
- Hidarikiki no Eren
- Himizu (manga)
- Hiraeth: The End of the Journey
- Hirayasumi
- Hiroki Endo's Tanpenshu
- Honey Honey no Suteki na Bouken
- HoneyComing
- Hoshi o Katta Hi
- Hoshizora Kiseki
- Hot Limit (manga)
- Hot Steamy Glasses
- Hotman
- House of Five Leaves
- Hybrid Child
- I Had That Same Dream Again
- I See Your Face, Turned Away
- I Shall Never Return
- I Want to Eat Your Pancreas
- I'll (manga)
- IC in a Sunflower
- The Ichinose Family's Deadly Sins
- Idol Dreams
- Idolmaster: Xenoglossia
- Ima Koi
- In Clothes Called Fat
- In Search of the Lost Future
- In This Corner of the World (film)
- An Incurable Case of Love
- Infinite Ryvius
- Innocent Venus
- Inside Mari
- Insomniacs After School
- Iris Zero
- IS – Otoko Demo Onna Demo Nai Sei
- Issak
- Jeanie with the Light Brown Hair (Serie TV)
- Jū: Ninpō Makai Tenshō
- Jūjika no Rokunin
- The Jungle Book (1989 Serie TV)
- Junkers Come Here
- Just Because!
- Ka Shin Fu
- Kai Doh Maru
- Kaleido Star
- Kami o Kiri ni Kimashita
- Katagimodoshi
- Katri, Girl of the Meadows
- Kaze to Ki no Uta
- Kei no Seishun
- Kiki's Delivery Service
- Kiss in the Dark (novel)
- Kiss the Scars of the Girls
- Kitchen Princess
- Koi Kaze
- Koi o Shiranai Bokutachi wa
- Kon'nichiwa Anne: Before Green Gables
- Konpeki no Kantai
- Kore Kaite Shine
- Kounodori: Dr. Stork
- Kowarekake no Orgel
- Kud Wafter
- Kujō no Taizai
- Kurau Phantom Memory
- Kurogane (manga)
- L DK
- La Satanica
- La Seine no Hoshi
- Lamune
- Laura, the Prairie Girl
- Legend of the Millennium Dragon
- Lemon Angel Project
- Liaison: Kodomo no Kokoro Shinryōjo
- Like the Clouds, Like the Wind
- Limited Lovers
- Little Busters!
- Little Lord Fauntleroy (Serie TV)
- Living for the Day After Tomorrow
- Look Back (manga)
- Lost Song (Serie TV)

- Lost Universe
- Love, Election and Chocolate
- Lucy-May of the Southern Rainbow
- Madoromi Barmaid
- Manga Fairy Tales of the World
- The Manzai Comics
- Medalist (manga)
- Memories Off (video game)
- Memories Off 2nd
- Memories Off 5: Togireta Film
- Metamorphosis (manga)
- Metropolis (2001 film)
- Metropolis (manga)
- Mibu Gishiden
- Millennium Actress
- Mīmu Iro Iro Yume no Tabi
- Les Misérables: Shōjo Cosette
- Mobile Suit Gundam 0080: War in the Pocket
- Modest Heroes
- Monokuro Kinderbook
- Musashi (manga)
- My Boy (manga)
- My Brother's Husband
- My Dearest Self with Malice Aforethought
- My Girlfriend's Child
- My Happy Marriage
- My Neighbor Totoro
- My Patrasche
- Napping Princess
- Neo Ranga
- Night on the Galactic Railroad (film)
- Ninja Bugeichō
- No Touching At All
- Nobody's Boy: Remi
- Not Simple
- Not Your Idol
- Ocean Waves
- Odin: Photon Sailer Starlight
- Ōdō no Inu
- Once Upon a Witch's Death
- One: Kagayaku Kisetsu e
- Only Yesterday (1991 film)
- Orfina (manga)
- Oshi no Ko
- Ōten no Mon
- Our Colors
- Pale Cocoon
- Parfait Tic!
- Pastel Yumi, the Magic Idol
- Peach Girl
- Perfect World (manga)
- Piano Duo for the Left Hand
- Piano: The Melody of a Young Girl's Heart
- Piccolino no Bōken
- Picnic (manga)
- Piece (manga)
- The Prime Minister's Secret Diplomacy
- The Prince in His Dark Days
- Princess Sara
- Private Teacher!
- Purple Eyes in the Dark
- Rainbow: Nisha Rokubō no Shichinin
- Rascal the Raccoon
- Real (manga)
- ReLIFE
- Remi, Nobody's Girl
- Requiem of the Rose King
- Return from Death
- Rewrite (video game)
- Rikudō
- Ripe for the Picking
- Robin Hood (1990 Serie TV)
- Romeo and the Black Brothers
- Royal Space Force: The Wings of Honnêamise
- Rudolf the Black Cat
- Rurouni Kenshin: Reflection
- Rurouni Kenshin: Trust & Betrayal
- Ryokunohara Labyrinth: Sparkling Phantom
- Sakura-Gari
- Sand Chronicles
- Sasuke (manga)
- Scum's Wish
- Sensei's Pious Lie
- The Sensualist
- Sentimental Graffiti
- Shamanic Princess
- Shana ou Yoshitsune
- She and Her Cat
- Shima-san
- Shirahime-Syo: Snow Goddess Tales
- Short films by Studio Ghibli
- A Side Character's Love Story
- A Sign of Affection
- A Silent Voice (manga)
- A Silent Voice (film)
- Silver Nina
- Sister Princess
- Skyscrapers of Oz
- Smile Down the Runway
- Space Brothers (manga)
- Space Carrier Blue Noah
- Space Runaway Ideon
- Space Warrior Baldios
- Spear of Wind
- Special Armored Battalion Dorvack
- Stars Align
- Starship Operators
- Steel of the Celestial Shadows
- The Stingiest Man in Town
- The Story of Perrine
- The Story of Pollyanna, Girl of Love
- Story of the Alps: My Annette
- Such a Treacherous Piano Sonata
- Suika (2001 video game)
- Sukisho
- Summer (video game)
- Sunny (manga)
- Super Dimension Cavalry Southern Cross
- Takopi's Original Sin
- The Tale of Genji (1987 film)
- The Tale of Genji (manga)
- Tekkaman Blade
- Tenmaku Cinema
- The Two Lottes
- Those Snow White Notes
- Three Days of Happiness
- Time of Eve
- To Strip the Flesh
- Tōi Umi kara Kita Coo
- Tōka Gettan
- Tokumei Kakarichō Tadano Hitoshi
- Tokyo Magnitude 8.0
- Tokyo These Days
- Trapp Family Story
- Tsuki wa Higashi ni Hi wa Nishi ni
- TsumaSho
- The Tunnel to Summer, the Exit of Goodbyes
- Twinkle Crusaders
- Uchi no Sanshimai
- Undead Girl Murder Farce
- Undercurrent (manga)
- Unmet: Aru Nōgekai no Nikki
- Unsung Cinderella
- Utsubora
- The Villainess and the Demon Knight
- Vivy: Fluorite Eye's Song
- Wake Up, Sleeping Beauty
- Walkin' Butterfly
- Wandering Son
- Wandering Sun
- Warriors of Tao
- Watari (manga)
- Watari-kun's ****** Is About to Collapse
- We Were There (manga)
- Weed (manga)
- Welcome to the N.H.K.
- When Marriages Fracture
- Whisper of the Heart
- White Album (video game)
- White Brand
- White Note Pad
- A White Rose in Bloom
- Who Wants to Marry a Billionaire?
- A Wind Named Amnesia
- The Wind Rises
- Wind: A Breath of Heart
- Windaria
- The Window of Orpheus
- Windy Tales
- With the Light
- X-Day (manga)
- Yakuza Fiancé
- Yokujō Climax
- Yomawari Sensei
- Yomigaeru Sora – Rescue Wings
- Yotsunoha

- Yuria-sensei no Akai Ito
- Zankyō (manga)
- Zetsuai 1989
- Zone of the Enders: 2167 Idolo

Harem

Harem (ハーレムもの) es un género de novelas ligeras, manga, anime y videojuegos centrados en un personaje principal rodeado de múltiples parejas románticas o sexuales potenciales. Originario de Japón en la década de 1970, su popularidad aumentó a fines de la década de 1980 y la década de 1990 con la llegada de los juegos de simulación de citas. El género a menudo presenta un protagonista que está rodeado de tres o más pretendientes, intereses amorosos y/o parejas sexuales. Las obras de harén son con frecuencia comedias que se basan en protagonistas autoinsertados que permiten la proyección para el espectador, a menudo acompañados por un elenco de personajes secundarios. Una historia que presenta a un protagonista masculino heterosexual o una protagonista femenina homosexual emparejada con un harén exclusivamente femenino/yuri se conoce informalmente como harén femenino o serrallos, mientras que una protagonista femenina heterosexual o un protagonista masculino gay emparejado con una serie de harén exclusivamente masculino se conoce informalmente como harén masculino, harén inverso o gyaku hāremu (逆ハーレム). Aunque se originó en Japón, el género luego inspiró variantes en los medios occidentales.

El rasgo más distintivo de las obras de harén es la presencia de un único protagonista rodeado de múltiples personajes diferentes que son tratados como opciones para una relación sexual o romántica. En algunos casos, la trama puede seguir un arco adicional para que el protagonista y estos personajes se embarquen juntos; sin embargo, muchas obras de harén, especialmente los simuladores de citas, se centran en las relaciones en sí mismas (y la tensión y la competencia entre diferentes parejas potenciales) como el motor clave de la trama.

Si bien las obras de harén son un género flexible y varían mucho, ciertos tropos que se prestan a la autoinserción del lector son comunes.

Posiblemente *Love Hina* (Ken Akamatsu, 1998) sea la serie harem más famosa de todos los tiempos

El protagonista, comúnmente un arquetipo de hombre común, a menudo tiene muy poca caracterización más allá de la amabilidad general y la reacción pasiva a su entorno. Esto se hace específicamente para permitir que los lectores se inserten en el lugar del personaje o desarrollen simpatía por el personaje.

Muchos intereses amorosos de harén se enamoran fácilmente de la autoinserción; se enamoran del personaje principal por simple amabilidad o coincidencia, a menudo descrita como debido a su baja autoestima.

Las obras de harén suelen posponer el compromiso con un interés amoroso específico durante el mayor tiempo posible, a veces de forma indefinida; comúnmente ejecutadas por protagonistas inconscientes o que se ponen nerviosos con facilidad. Al dejar poco claros los deseos y las elecciones del protagonista, los espectadores con diferentes preferencias pueden continuar su autoinserción sin entrar en conflicto con el canon del material original. La mayoría de las obras de harén terminan con el personaje principal emparejándose con uno o más de sus pretendientes, y algunos juegos y novelas visuales presentan finales ramificados que dependen de la elección del jugador. Un "final de harén" ocurre en obras en las que el protagonista termina junto con todos los pretendientes en una relación poliamorosa.

Mientras que la mayoría de las obras de harén se centran en un protagonista masculino con mujeres o pretendientes masculinos homosexuales, las obras de harén "inversas" se centran en protagonistas femeninas cortejadas por hombres o mujeres queer.

Aunque la mayoría de las obras de harén tienden a ser binarias y heteronormativas, las obras del género pueden contener personajes de diversas identidades de género y sexualidades, incluidas muchas obras de harén yaoi y yuri. Un ejemplo de anime con harenes del mismo sexo sería Kyo Kara Maoh!, que presenta a un protagonista masculino con personajes masculinos que componen su harén. Especialmente en las novelas visuales de simulación de citas, se ha vuelto cada vez más común que los harenes presenten personajes de múltiples géneros, y el jugador puede elegir si desea tener una relación con alguien del mismo sexo o del sexo opuesto.

Muchas obras de harenes han sido criticadas por sus representaciones poco realistas y a menudo misóginas de las mujeres y las relaciones. Las mujeres que integran el harén a menudo carecen de autonomía y personalidad propias, más allá del deseo de una protagonista que se inserte en sí misma y de rasgos visuales y de personalidad unidimensionales que las diferencien de otros intereses amorosos. Los críticos también han argumentado que los tropos del género del harén en torno a una protagonista pasiva que elige sin esfuerzo entre múltiples pretendientes ansiosos refuerzan el mito de que los hombres tienen derecho al afecto femenino y pueden llevar a los lectores masculinos impresionables a reaccionar negativamente al ser rechazados por las mujeres en la vida real.

- Obras destacadas
  - 1+2=Paradise
  - The 100 Girlfriends Who Really, Really, Really, Really, Really Love You
  - 2.5 Dimensional Seduction
  - The 8th Son? Are You Kidding Me?
  - Absolute Duo
  - A Certain Magical Index
  - A Couple of Cuckoos
  - Adam's Sweet Agony
  - Aesthetica of a Rogue Hero
  - A Good Librarian Like a Good Shepherd
  - Ah My Buddha
  - Ai Yori Aoshi
  - Air
  - Akaneiro ni Somaru Saka
  - Akashic Records of Bastard Magic Instructor
  - Aki Sora
  - Amagami SS
  - The Ambition of Oda Nobuna
  - Angel/Dust Neo
  - Angel Tales
  - Anti-Magic Academy: The 35th Test Platoon
  - Aria the Scarlet Ammo
  - Arifureta: From Commonplace to World's Strongest
  - Armed Girl's Machiavellism
  - A Sister's All You Need
  - The Asterisk War: The Academy City on the Water
  - Asura Cryin'
  - Banished from the Hero's Party
  - Bastard!!
  - Beast Tamer
  - Ben-To
  - Black Bullet
  - Black Summoner
  - Bladedance of Elementalers
  - Bludgeoning Angel Dokuro-Chan
  - Boarding School Juliet
  - The Brilliant Healer's New Life in the Shadows
  - Brynhildr in the Darkness
  - C3
  - The Café Terrace and Its Goddesses
  - Campione!
  - Cat Planet Cuties
  - Chained Soldier
  - Chaos;Child
  - Chaos;Head
  - Chitose Is in the Ramune Bottle
  - Chivalry of a Failed Knight
  - Chobits
  - Chronicles of an Aristocrat Reborn in Another World
  - Clannad
  - Classroom of the Elite
  - Clear
  - Combatants Will Be Dispatched!
  - The Comic Artist and His Assistants
  - Comic Party
  - Conception
  - Creature Girls: A Field Journal in Another World
  - D-Frag!
  - Da Capo
  - Date A Live
  - Death March to the Parallel World Rhapsody
  - Demon King Daimao
  - The Demon Sword Master of Excalibur Academy
  - DearS
  - DNA²
  - Dog Days
  - Domestic Girlfriend
  - Does a Hot Elf Live Next Door to You?
  - Dragon Crisis!
  - Dragons Rioting
  - Dragonar Academy
  - The Dreaming Boy Is a Realist
  - Dual! Parallel Trouble Adventure
  - Dusk Maiden of Amnesia
  - Ebiten: Kōritsu Ebisugawa Kōkō Tenmonbu
  - Eiken
  - Elf-ban Kakyūsei
  - The Eminence in Shadow
  - Engage Kiss
  - Eromanga Sensei
  - FairlyLife
  - The Familiar of Zero
  - Farming Life in Another World
  - Fate/stay night
  - Final Approach
  - Fortune Arterial
  - Freezing
  - The Fruit of Evolution
  - The Fruit of Grisaia
  - Futakoi
  - Gate Keepers
  - The Genius Prince's Guide to Raising a Nation Out of Debt
  - Gift
  - Girlfriend, Girlfriend
  - Girls Bravo
  - Girls Saurus
  - GJ Club
  - G-On Riders
  - Gods' Games We Play
  - Good Luck! Ninomiya-kun
  - Gonna be the Twin-Tail!!
  - Gravion
  - The Greatest Demon Lord Is Reborn as a Typical Nobody

- The Greatest Magicmaster's Retirement Plan
- Guardian Hearts
- H2O: Footprints in the Sand
- Haganai
- Hanaukyo Maid Team
- Hand Maid May
- Happiness!
- Happy Lesson
- Happy Seven
- Harem Camp!
- Harem in the Labyrinth of Another World
- Harem Marriage
- Harukoi Otome
- Hayate the Combat Butler
- He Is My Master
- Heaven's Lost Property
- Hello, Good-bye
- Hensuki
- The "Hentai" Prince and the Stony Cat.
- Hero Classroom
- Hero Without a Class
- The Hidden Dungeon Only I Can Enter
- High School DxD
- Highschool of the Dead
- Hokkaido Gals Are Super Adorable!
- Holy Corpse Rising
- Holy Knight
- HoneyComing
- Hoshiuta
- Hoshizora e Kakaru Hashi
- How Not to Summon a Demon Lord
- How a Realist Hero Rebuilt the Kingdom
- Hundred
- Hyakka Ryōran
- Hybrid × Heart Magias Academy Ataraxia
- The Iceblade Sorcerer Shall Rule the World
- I Couldn't Become a Hero, So I Reluctantly Decided to Get a Job
- I Don't Like You at All, Big Brother!!
- I Got a Cheat Skill in Another World and Became Unrivaled in the Real World, Too
- I Was Reincarnated as the 7th Prince so I Can Take My Time Perfecting My Magical Ability
- I've Somehow Gotten Stronger When I Improved My Farm-Related Skills
- If Her Flag Breaks
- Iketeru Futari
- I'm Gonna Be An Angel!
- I'm a Noble on the Brink of Ruin, So I Might as Well Try Mastering Magic
- I'm the Evil Lord of an Intergalactic Empire!
- Immoral Guild
- Imouto Paradise!
- In Another World With My Smartphone
- Infinite Stratos
- Interspecies Reviewers
- Inukami!
- Invaders of the Rokujyōma!?
- The Irregular at Magic High School
- Is It Wrong to Try to Pick Up Girls in a Dungeon?
- Is This a Zombie?
- Isuca
- Kage Kara Mamoru!
- Kakyūsei
- Kamikaze Explorer!
- Kämpfer
- Kannagi: Crazy Shrine Maidens
- Kanojo × Kanojo × Kanojo
- Kanokon
- Kanon
- Kenkō Zenrakei Suieibu Umishō
- Killing Bites
- Kimi ga Aruji de Shitsuji ga Ore de
- KimiKiss
- Kissxsis
- Koi Koi Seven
- Koihime Musō
- Kono Aozora ni Yakusoku o
- Labyrinth of Flames
- Ladies versus Butlers!
- Lazy Dungeon Master
- The Legendary Hero Is Dead!
- Let This Grieving Soul Retire!
- Liar, Liar
- Like Life
- Lime-iro Senkitan
- Linebarrels of Iron
- Little Busters!
- Loner Life in Another World
- Lord Marksman and Vanadis
- Lotte no Omocha!
- Love, Election and Chocolate
- Love Flops
- Love Hina
- Love Love?
- Love Tyrant
- Lovely Idol
- Maburaho
- Maga-Tsuki
- Magical Explorer
- Magician's Academy
- Magikano
- Mahoromatic
- Maji de Watashi ni Koi Shinasai!
- Maken-ki!
- Maō-gun Saikyō no Majutsushi wa Ningen Datta
- Maple Colors
- Marriage Royale
- Martian Successor Nadesico
- Masamune-kun's Revenge
- Mashiroiro Symphony
- The Master of Ragnarok & Blesser of Einherjar
- Mayo Chiki!
- Mayoi Neko Overrun!
- Miss Caretaker of Sunohara-sou
- MM!
- Monogatari
- Monster Girl Doctor
- Monster Musume
- Mother of the Goddess' Dormitory
- Mouse
- Mushoku no Eiyū
- Mushoku Tensei
- Muv-Luv
- My Bride is a Mermaid
- My First Girlfriend Is a Gal
- My Girlfriend is Shobitch
- Myriad Colors Phantom World
- My Monster Secret
- My One-Hit Kill Sister
- My Sister, My Writer
- My Unique Skill Makes Me OP Even at Level 1
- My Youth Romantic Comedy Is Wrong, As I Expected
- Nagasarete Airantō
- Nakaimo - My Sister Is Among Them!
- Negima! Magister Negi Magi
- Nekopara
- New Life+: Young Again in Another World
- New Saga
- Night Shift Nurses
- Ninja Girls
- Nisekoi
- Nobunaga Teacher's Young Bride
- Nogizaka Haruka no Himitsu
- North Wind
- Noucome
- Nukitashi
- Nyan Koi!
- Nyaruko: Crawling with Love
- Ohime-sama Navigation
- Oh My Goddess!
- Omamori Himari
- One: Kagayaku Kisetsu e
- OniAi
- Onihime VS
- Oreimo
- Oreshura
- Oresuki
- Osamake
- Otome wa Boku ni Koishiteru
- Outbreak Company
- Parallel Paradise
- Peter Grill and the Philosopher's Time
- Please Twins!
- Plus-Sized Elf
- Popotan
- Princess Connect! Re:Dive
- Princess Lover!

- Princess Resurrection
- Private Tutor to the Duke's Daughter
- The Quintessential Quintuplets
- The Qwaser of Stigmata
- R-15
- Rail Wars!
- Ranma ½
- Rascal Does Not Dream of Bunny Girl Senpai
- Re:Monster
- Rebuild World
- Record of Wortenia War
- Redo of Healer
- Remake Our Life!
- Rent-A-Girlfriend
- Rental Magica
- The Rising of the Shield Hero
- Rizelmine
- Rokudo's Bad Girls
- Rosario + Vampire
- Ro-Kyu-Bu!
- Rumbling Hearts
- The Ryuo's Work Is Never Done!
- _Summer
- Saber Marionette
- Saekano: How to Raise a Boring Girlfriend
- Sakura Wars
- Samurai Harem: Asu no Yoichi
- School Days
- See Me After Class
- Seirei Gensouki: Spirit Chronicles
- Seitokai Yakuindomo
- Sekirei
- Seton Academy: Join the Pack!
- Shining Hearts
- The Shiunji Family Children
- Shomin Sample
- Shuffle!
- Shukufuku no Campanella
- Sister Princess
- Sky Wizards Academy
- Sorcerous Stabber Orphen
- So, I Can't Play H!
- Studio Apartment, Good Lighting, Angel Included
- Spy Classroom
- Strawberry 100%
- Strike the Blood
- The Strongest Sage with the Weakest Crest
- Student Council's Discretion
- Summoned to Another World for a Second Time
- Sundome!! Milky Way
- Super HxEros
- Suzunone Seven!
- Tales of Wedding Rings
- Tayutama: Kiss on my Deity
- Tears to Tiara
- Tenchi Muyo!
- TenPuru
- Tenshin Ranman: Lucky or Unlucky!?
- The Testament of Sister New Devil
- To Heart
- To Love Ru
- Today's Cerberus
- Trapped in a Dating Sim: The World of Otome Games Is Tough for Mobs
- Triage X
- Trinity Seven
- Tsugumomo
- Tsuki wa Higashi ni Hi wa Nishi ni
- Tying the Knot with an Amagami Sister
- UFO Ultramaiden Valkyrie
- Ultimate Otaku Teacher
- Ulysses: Jeanne d'Arc and the Alchemist Knight
- Unbalance ×2
- Unbreakable Machine-Doll
- Undefeated Bahamut Chronicle
- Unlimited Fafnir
- UQ Holder!
- Urusei Yatsura
- Utawarerumono
- Valkyrie Complex
- Val × Love
- Vandread
- Vermeil in Gold
- Wagamama High Spec
- Walkure Romanze
- Watari-kun's ****** Is About to Collapse
- We Never Learn
- We Without Wings
- When Supernatural Battles Became Commonplace
- White Album
- Who Wants to Marry a Billionaire?
- Wind: A Breath of Heart
- Witchcraft Works
- The Witches of Adamas
- World Break: Aria of Curse for a Holy Swordsman
- The World God Only Knows
- World's End Harem
- World's End Harem: Fantasia
- The World's Finest Assassin Gets Reincarnated in Another World as an Aristocrat
- W Wish
- Words Worth
- Yamada-kun and the Seven Witches
- Yankee JK Kuzuhana-chan
- Yokai Girls
- Yomeiro Choice
- Yosuga no Sora
- Yumeria
- YU-NO: A Girl Who Chants Love at the Bound of this World
- Yuuna and the Haunted Hot Springs
- 100 Sleeping Princes and the Kingdom of Dreams
- Alice in the Country of Hearts
- Amnesia
- Anyway, I'm Falling in Love with You
- B-Project
- Black Bird
- Black Rose Alice
- Bonjour Sweet Love Patisserie
- Boys Over Flowers
- Brothers Conflict
- Ceres, Celestial Legend
- Change 123
- Cheeky Angel
- ClassicaLoid
- Code: Realize − Guardian of Rebirth
- Collar x Malice
- Dame×Prince
- Dance with Devils
- The Demon Prince of Momochi House
- Diabolik Lovers
- Fruits Basket
- Full House Kiss
- Fushigi Yûgi
- Hakuōki
- Hanasakeru Seishōnen
- Haruka: Beyond the Stream of Time
- Hiiro no Kakera
- Kakuriyo: Bed and Breakfast for Spirits
- Kamigami no Asobi
- Kamikamikaeshi
- Kamisama Kiss
- Kenka Bancho Otome: Girl Beats Boys
- Kiss Him, Not Me
- Kiss of the Rose Princess
- Koi suru Tenshi Angelique
- La Corda d'Oro
- La storia della Arcana Famiglia
- Love Monster
- Magic-kyun Renaissance
- Makura no Danshi
- Manga Dogs
- Meiji Tokyo Renka
- The Most Heretical Last Boss Queen: From Villainess to Savior
- Mr Love: Queen's Choice
- My Darling! Miss Bancho
- My Next Life as a Villainess: All Routes Lead to Doom!
- Neo Angelique Abyss
- Nil Admirari no Tenbin: Teito Genwaku Kitan
- Norn9
- Otometeki Koi Kakumei Love Revo!!
- Ouran High School Host Club
- Phantom in the Twilight
- Prétear
- Prince Freya

- Psychedelica of the Black Butterfly and the Ashen Hawk
- Rockin' Heaven
- Romantic Killer
- S.L.H Stray Love Hearts!
- Scared Rider Xechs
- Sengoku Night Blood
- The Story of Saiunkoku
- Stand My Heroes
- Starry Sky
- Uta no Prince-sama
- Vampire Dormitory
- The Wallflower
- Yona of the Dawn

Acción

El género de acción en el manga y el anime es uno de los más populares y prolíficos, conocido por su ritmo acelerado, combates espectaculares, y un enfoque en aventuras llenas de adrenalina. Las historias de acción suelen seguir a héroes o equipos en su lucha contra enemigos poderosos, superando desafíos físicos y enfrentando grandes amenazas. Aunque es común que el género de acción se entrelace con otros géneros, como el fantasía, ciencia ficción y aventura, su núcleo está en las escenas dinámicas y la tensión constante.

En el manga y el anime, el género de acción ha sido clave para contar historias épicas y heroicas que muestran el valor, el sacrificio y la perseverancia. Los personajes principales en las series de acción son típicamente protagonistas valientes y determinados que, a menudo, deben crecer y evolucionar a medida que enfrentan enemigos o situaciones que ponen en juego sus habilidades y su vida. Además, el género de acción tiende a incluir historias sobre la superación personal y el trabajo en equipo, así como a explorar temas de justicia y sacrificio.

La acción se caracteriza también por sus elementos visuales impactantes: escenas de lucha, poderes especiales, coreografías de combate, y la representación de habilidades o armas impresionantes. En el anime, el uso de efectos visuales y bandas sonoras intensas ha permitido que el género de acción se convierta en una experiencia audiovisual muy atractiva.

Astroboy (Osamu Tezuka, 1952). Pionero del género, al igual que incontables obras del autor

El género de acción en el manga y el anime se remonta a los primeros trabajos de Osamu Tezuka en la década de 1950, especialmente con su obra "Astro Boy" (Tetsuwan Atom). Esta serie pionera presentó un héroe robótico que luchaba contra diversos enemigos, combinando elementos de ciencia ficción y acción. A partir de los años 60 y 70, el género comenzó a evolucionar, y surgieron mangas que empezaron a explorar tramas más serias y complejas. Ejemplos de estos incluyen "Tiger Mask", un manga sobre lucha libre, y "Devilman" de Go Nagai, que combinaba acción con elementos sobrenaturales y terroríficos.

En los años 80 y 90, el género de acción experimentó un crecimiento masivo. Títulos como "Dragon Ball" de Akira Toriyama redefinieron el género con su enfoque en el combate, la mejora constante de los personajes, y su narrativa épica. Dragon Ball no solo popularizó las artes marciales en el anime, sino que también estableció muchas de las bases para el género de acción que seguirían obras posteriores. Durante esta misma época, mangas como "Hokuto no Ken" (El puño de la estrella del norte) y "Saint Seiya" (Los Caballeros del Zodiaco) consolidaron la fórmula de héroes que se enfrentan a enemigos poderosos y cuyas batallas deciden el destino del mundo.

La década de los 2000 y los años recientes han seguido expandiendo el género de acción, integrando nuevas temáticas y estilos de animación. Obras como "Naruto", "One Piece", y "Bleach" se convirtieron en fenómenos globales, yendo más allá de las luchas físicas para abordar temas como la amistad, el sacrificio y la búsqueda de objetivos personales. Estas series, conocidas como parte de la "gran tríada" de su época, popularizaron el género de acción en todo el mundo y crearon una base de seguidores que llevó al manga y el anime de acción a nuevos niveles de popularidad internacional.

En años recientes, animes y mangas de acción como "Attack on Titan" (Shingeki no Kyojin), "My Hero Academia", y "Jujutsu Kaisen" han mantenido el interés en el género, introduciendo nuevas técnicas de animación y temáticas que incluyen dilemas morales complejos y un mayor realismo en el desarrollo de sus personajes y sus mundos.

El género de acción en el manga y el anime ha evolucionado constantemente, manteniendo su atractivo y relevancia a través de diferentes épocas. Gracias a su habilidad para combinar historias épicas, combates emocionantes y personajes inspiradores, el género ha marcado profundamente la cultura del manga y el anime, logrando captar la atención de audiencias en todo el mundo. Hoy en día, las historias de acción continúan evolucionando, adaptándose a las nuevas tecnologías de animación y a los gustos de un público cada vez más global.

- Obras destacadas
  - 6 Angels
  - 07-Ghost
  - 7thGarden
  - 11eyes: Tsumi to Batsu to Aganai no Shōjo
  - The 47 Great Wars
  - The Abashiri Family
  - Accel World: Infinite Burst
  - Adam and Eve (manga)
  - Aesthetica of a Rogue Hero
  - Afro Samurai
  - Agent Aika
  - Air Gear
  - Ajin: Demi-Human
  - Akakichi no Eleven
  - Akashic Records of Bastard Magic Instructor
  - Akatsuki no Inu
  - Akiba's Trip: The Animation
  - Akihabara@Deep
  - Akudama Drive
  - Alice on Deadlines
  - Alien from the Darkness
  - Aliens Area
  - All Purpose Cultural Cat-Girl Nuku Nuku DASH!
  - Amakusa 1637
  - Amefurashi
  - Anagle Mole
  - Angel/Dust
  - Angel Links
  - Angel's Feather
  - Apocalypse Zero
  - Aquarion Evol
  - Aquarion Logos
  - Aquarion: Myth of Emotions
  - Arago (manga)
  - Arc the Lad
  - Area D: Inō Ryōiki
  - Armed Girl's Machiavellism
  - Armitage III
  - Armored Trooper Votoms: Pailsen Files
  - Arpeggio of Blue Steel
  - Ashizuri Suizokukan
  - Assassination Classroom
  - Assault Lily
  - The Asterisk War
  - Attack on Titan
  - Attack on Titan (Serie TV)
  - B.B. (manga)
  - Bakumatsu Gijinden Roman
  - Bambi and Her Pink Gun
  - Banana Fish
  - Baoh
  - Basquash!
  - Bat-Manga!: The Secret History of Batman in Japan
  - Battle Angel Alita
  - Battle Game in 5 Seconds
  - Battle Rabbits
  - Battleground Workers
  - Beelzebub (manga)
  - Ben-To
  - Betterman (Serie TV)
  - Birdy the Mighty
  - Black Bullet
  - Black Joke (manga)
  - Black Rock Shooter
  - Black Tiger (manga)
  - Black Torch
  - Blade of the Phantom Master
  - Blame!
  - Blame! (film)
  - Blassreiter
  - Blood Blockade Battlefront
  - Blood Lad
  - Blood-C
  - Blood-C: The Last Dark
  - Blood: The Last Vampire
  - Blood+
  - Bloody Cross
  - Blue Archive
  - Blue Blink
  - Blue Seed
  - Blue Sheep Reverie
  - Blue Submarine No. 6
  - BNA: Brand New Animal
  - Bogle (manga)
  - Bomber Girl
  - Boruto: Naruto the Movie
  - Brave 10
  - Broken Blade
  - Brotherhood: Final Fantasy XV
  - Btooom!
  - Bubblegum Crash
  - Bubblegum Crisis
  - Bungo Stray Dogs
  - Burn the Witch (manga)
  - Burn-Up Excess
  - Burn-Up Scramble
  - Burn-Up W
  - Butlers: Chitose Momotose Monogatari
  - C (Serie TV)
  - C3 (novel series)
  - Cagaster of an Insect Cage
  - Campus Special Investigator Hikaruon
  - Candy and Cigarettes
  - Candy Flurry
  - The Castle of Cagliostro
  - Cat Paradise
  - Cat's Eye (manga)
  - Cencoroll
  - A Certain Magical Index
  - Chained Soldier
  - Chainsaw Man
  - Chameleon (manga)
  - Chameleon Jail
  - Change 123
  - Cheeky Angel
  - Le Chevalier D'Eon
  - Chiruran: Shinsengumi Requiem
  - Chivalry of a Failed Knight
  - Chōsoku Henkei Gyrozetter
  - Choujin X
  - Chrono Crusade
  - Chronos Ruler
  - Cirque du Freak (manga)
  - Clockwork Planet
  - Cluster Edge
  - Comedy (2002 film)
  - Coppelion
  - Corpse Princess
  - Cowboy Bebop
  - Cowboy Bebop: The Movie
  - Crimson Spell
  - Crown (manga)
  - D.N.Angel
  - D4 Princess
  - The Dagger of Kamui
  - Dai Dark
  - Dai-Shogun – Great Revolution
  - Dance in the Vampire Bund
  - Dandadan
  - Daphne in the Brilliant Blue
  - Darker than Black: Gaiden
  - Darker than Black: Gemini of the Meteor
  - Darkside Blues
  - Dead End (manga)
  - Dead Mount Death Play

- Deadman Wonderland
- Debutante Detective Corps
- Deca-Dence
- Dennō Bōkenki Webdiver
- Destro 246
- Detective Conan: Police Academy Arc
- Devil Hunter Yohko
- Devil May Cry: The Animated Series
- The Devil of the Earth
- Devilman Crybaby
- Devilman Grimoire
- Die Wergelder
- Dimension W
- Dirty Pair: Project Eden
- Dorohedoro
- Dororo
- Dororo (1969 Serie TV)
- Dororo (2019 Serie TV)
- Double Decker! Doug & Kirill
- Dragon Ball Z: Bardock – The Father of Goku
- Dragon Crisis!
- Dragon Drive
- Dragonaut: The Resonance
- Dream Eater Merry
- Durarara!!
- Durarara!! (manga)
- Dynamic Heroes
- E's
- Ehrgeiz (Serie TV)
- Elementalors
- Embalming (manga)
- The Enemy's the Pirates!
- Ero Ninja Scrolls
- Estab Life
- Ex-Arm
- Exquisite Blood: The Heretic Onmyoji
- Fabricant 100
- Fairy Gone
- Farewell, My Odin
- Fate/Zero
- Final Fantasy: Unlimited
- FLCL
- Fort of Apocalypse
- Freesia (manga)
- Freezing (manga)
- Full Metal Panic!
- Full-Blast Science Adventure – So That's How It Is
- Futakoi Alternative
- Ga-Rei
- Gachiakuta
- Gaist Crusher
- The Galaxy Railways
- Gambling Emperor Legend Zero
- Gamera Rebirth
- Gantz
- Gantz: O
- Genesis of Aquarion
- Geniearth
- Geobreeders
- GetBackers
- Ghost in the Shell: Stand Alone Complex
- Ghost Reaper Girl
- Giant Gorg
- Gibiate
- Girls und Panzer
- Glass Maiden
- Gleipnir (manga)
- Godzilla Singular Point
- Gokudo the Adventurer
- Gosu (manhwa)
- Great Teacher Onizuka
- Green Blood (manga)
- Grey (manga)
- Guilty Crown
- Gulliver Boy
- Gunbured × Sisters
- Gunjō Senki
- Gunslinger Stratos: The Animation
- The Guyver: Bio-Booster Armor
- Haigakura
- Hajime no Ippo
- Hakugei: Legend of the Moby Dick
- Hanako and the Terror of Allegory
- Hand Shakers
- Hayate × Blade
- Heat (manga)
- Hell Teacher: Jigoku Sensei Nube
- Hell's Paradise: Jigokuraku
- Hellsing
- Hero Heel
- Hero Mask
- High-Rise Invasion
- Highlander: The Search for Vengeance
- Hitori Bocchi no Chikyū Shinryaku
- Honeko Akabane's Bodyguards
- Hyakka Ryōran
- Hybrid × Heart Magias Academy Ataraxia
- I Am a Hero
- Ichi the Killer (manga)
- The Idaten Deities Know Only Peace
- IGPX
- Im: Great Priest Imhotep
- Immortal Hounds
- In a World Full of Zombies I'm the Only One Who Doesn't Get Attacked
- Initial D
- Inugami (manga)
- The Irregular at Magic High School
- The Irregular at Magic High School: The Movie – The Girl Who Summons the Stars
- Ishura
- Issak
- Isuca
- Ixion Saga DT
- Jagan wa Gachirin ni Tobu
- Jiangshi X
- Jin-Roh: The Wolf Brigade
- Jingi Naki Mukotori
- Jormungand (manga)
- Jujutsu Kaisen 0 (film)
- The Jungle Book (1989 Serie TV)
- Jungle King Tar-chan
- Junk Force (manga)
- Junk: Record of the Last Hero
- Jushin Liger (Serie TV)
- K (Serie TV)
- Kagurabachi
- Kaiji (manga)
- Kamisama Dolls
- Kämpfer
- Kamui (2001 manga)
- Kamunagara
- Karakuri Circus
- Katagimodoshi
- Katanagatari
- Kaya-chan wa Kowakunai
- Kaze no Stigma
- Kemonozume
- Kemurikusa
- Kick-Heart
- Kill Blue
- Kill la Kill
- Killer Vamp
- Killing Bites
- Kimi wa 008
- Kindergarten Wars
- The King Kong Show
- The King of Braves GaoGaiGar Final
- Kinnikuman
- Kiruru Kill Me
- Kishin Corps
- Kite Liberator
- Kiznaiver
- Kochoki
- Koihime Musō
- Kon Kon Kokon
- Kongō Banchō
- Kōtetsu Sangokushi
- Kōya no Shōnen Isamu
- Kurogane (manga)
- Kurokami Captured
- Kyousougiga
- Labyrinth of Flames
- Lance N' Masques
- Land of the Lustrous
- Land of the Lustrous (Serie TV)
- Last Order: Final Fantasy VII
- Last Samurai Standing
- The Last: Naruto the Movie
- Latna Saga: Survival of a Sword King
- The Legend of Dororo and Hyakkimaru
- Legend of Heavenly Sphere Shurato
- The Legend of Zorro (anime series)
- Linebarrels of Iron
- Little Astro Boy

- Lord (manga)
- Love Bullet
- Luck Stealer
- Lupin III (manga)
- Lupin the Third
- Lupin the Third: The Woman Called Fujiko Mine
- Lycanthrope Leo
- Lycoris Recoil
- M.D. Geist
- Mach GoGoGo (1997 anime series)
- Mad Bull 34
- Madlax
- Madness (manga)
- Magic Kaito
- Magical Girl Apocalypse
- Magical Girl Lyrical Nanoha
- Magical Girl Raising Project
- Mai, the Psychic Girl
- Maid Deka
- Make the Exorcist Fall in Love
- Malevolent Spirits: Mononogatari
- MapleStory (Serie TV)
- March Story
- Marriagetoxin
- May I Ask for One Final Thing?
- Medaka Box
- Megami Paradise
- Megazone 23
- Mitama Security
- Mnemosyne (Serie TV)
- Mob Psycho 100
- Mobile Suit Gundam 0080: War in the Pocket
- Modest Heroes
- Mogura no Uta
- Monochrome Factor
- Monster Strike The Movie
- Monsters (manga)
- Mouse (manga)
- Mr. Clice
- Murciélago (manga)
- Murder Princess
- Musashi Number 9
- Mushibugyō
- Musumet
- Muteking, The Dashing Warrior
- Najica Blitz Tactics
- Needless
- Negadon: The Monster from Mars
- Neo Ranga
- Night Warriors: Darkstalkers' Revenge (anime)
- Night Wizard!
- Ninja vs. Gokudo
- Nobunaga the Fool
- Nobunagun
- Nora: The Last Chronicle of Devildom
- Noragami
- Nura: Rise of the Yokai Clan
- Old Boy (manga)
- One Piece Film: Gold
- One-Punch Man
- Onihime VS
- Oninagi
- Opus (manga)
- Origin (manga)
- The Other Side of Secret
- Otogi Matsuri: Dark Offering
- Panty & Stocking with Garterbelt
- Patlabor
- Patlabor: The Serie TV
- Peacock King
- Peridot (manga)
- The Person I Loved Asked Me to Die in My Sister's Stead
- Petals of Reincarnation
- Phantom Seer
- Pineapple Army
- Pink (manga)
- Playing Death Games to Put Food on the Table
- Plunderer (manga)
- Pluster World
- Power Stone (Serie TV)
- Prince Freya
- Problem Children Are Coming from Another World, Aren't They?
- Project ARMS
- Project Blue Earth SOS
- Psychic Academy
- Psycho-Pass: The Movie
- Pumpkin Scissors
- Punch Line
- Pyū to Fuku! Jaguar
- Qualidea Code
- R.O.D the TV
- Ragna Crimson
- Rai Rai Rai
- Rail Wars!
- Re:Creators
- Re:Monster
- Read or Die
- Read or Die (OVA)
- The Reflection (Serie TV)
- Reideen
- Reign: The Conqueror
- Renjoh Desperado
- Resident Evil: Infinite Darkness
- Revenger (Serie TV)
- Revisions (Serie TV)
- Rewrite (video game)
- Riddle Story of Devil
- The Ride-On King
- Rideback (manga)
- Riding Bean
- Rokka: Braves of the Six Flowers
- Roll Over and Die
- Rooster Fighter
- Rose Guns Days
- Roujin Z
- Ruin Explorers
- Rune Soldier
- Ryoko (manga)
- S-CRY-ed
- Saber Rider and the Star Sheriffs
- Sacred Seven
- Saiyuki Reload
- Sakamoto Days
- Samurai Flamenco
- Sasuke (manga)
- Scott Pilgrim Takes Off
- Senki Senki Momotama
- Senran Kagura
- Sexy Commando Gaiden
- Shangri-La (novel)
- Shimazaki in the Land of Peace
- Shonan Junai Gumi
- SHWD
- Shy (manga)
- Sin: The Movie
- Sirius the Jaeger
- Snow (comics)
- Sohryuden: Legend of the Dragon Kings
- Soloist in a Cage
- Soul Eater
- Soul Rescue
- The SoulTaker
- Space Patrol Luluco
- Special Armored Battalion Dorvack
- Splatoon (manga)
- Spriggan (manga)
- Sprite (manga)
- Spy × Family (Serie TV)
- Spy × Family
- Star Driver
- Starzinger
- Steel Angel Kurumi
- Stratos 4
- Strike the Blood
- Summoned to Another World... Again?
- Super HxEros
- Super String: Marco Polo's Travel to the Multiverse
- Swallowing the Earth
- Sweet Valerian
- Sword of the Demon Hunter: Kijin Gentōshō
- Symphogear
- Taboo Tattoo
- Takt Op
- Tank Chair
- Tekkaman: The Space Knight
- Terminator Zero
- Tesla Note
- The Testament of Sister New Devil
- Testarotho
- Tetragrammaton Labyrinth
- Tetsujin 28-go
- Tetsujin 28-go (2004 Serie TV)
- Three Exorcism Siblings
- The Three Musketeers (1987 Serie TV)
- Thunderbirds 2086
- Tide-Line Blue
- Time Prisoners
- Time Travel Tondekeman

- Tista (manga)
- To the Abandoned Sacred Beasts
- Togari (manga)
- Touken Ranbu: Hanamaru
- Tokiwa Kitareri!!
- Tokko (manga)
- Tokyo Crazy Paradise
- Tokyo Duel
- Tokyo Majin
- Tokyo Ravens
- Tokyo Red Hood
- Tokyo Revengers
- Tokyo Shinobi Squad
- Tomodachi × Monster
- Tottemo! Luckyman
- Tower of God
- The Tree of Death: Yomotsuhegui
- Trigun
- Trigun: Badlands Rumble
- Trinity Blood
- Tsui no Taimashi: Ender Geister
- UFO Ultramaiden Valkyrie
- Ultimo (manga)
- The Ultraman
- Unbreakable Machine-Doll
- Under Ninja
- Unlimited Psychic Squad
- UQ Holder!
- Urda: The Third Reich
- Usagi-chan de Cue!!
- Val × Love
- Valhallian the Black Iron
- The Valiant Must Fall
- Valkyrie Drive
- Vampire Hunter D (1985 film)
- Vandread
- Variable Geo
- Vassalord
- Versailles of the Dead
- Viewtiful Joe (Serie TV)
- The Violence Action
- Viral Hit
- Vlad Drăculea (manga)
- Voices of a Distant Star
- W'z
- The War of Greedy Witches
- Watari (manga)
- The Way of the Househusband
- Waza no Tabibito
- Wild 7
- Wild Adapter
- Wilderness (manga)
- Wind Breaker (manga)
- A Wind Named Amnesia
- Windaria
- World Embryo
- X (1996 film)
- X (manga)
- X (Serie TV)
- Xenon (manga)
- Yomigaeru Sora – Rescue Wings
- You're Under Arrest (manga)
- Young Gun Carnaval
- Yozakura Quartet
- Z-Mind
- Zaion: I Wish You Were Here
- Zetman
- Zetsumetsu Kigu Shōjo Amazing Twins
- Zombie Hunter

Coming-of-age

El género coming-of-age en el manga y el anime se centra en las historias de crecimiento y desarrollo personal de los personajes, comúnmente adolescentes o jóvenes adultos, que atraviesan importantes transformaciones psicológicas, emocionales y sociales mientras intentan entender su identidad y su lugar en el mundo. A lo largo de estas historias, los personajes enfrentan situaciones que les permiten madurar, aprender lecciones de vida, y experimentar desafíos que los impulsan hacia la adultez.

El género coming-of-age (literalmente "llegar a la mayoría de edad") explora el viaje emocional y psicológico de los protagonistas, que a menudo atraviesan situaciones que marcan su transición de la niñez a la adolescencia o de la adolescencia a la adultez. Las tramas de estas historias incluyen temas de amistad, primeros amores, autodescubrimiento, y la aceptación de responsabilidades. También tocan temas de pérdida, superación y conflictos internos, como la búsqueda de un propósito y la lucha por la identidad propia en una sociedad que impone sus propias expectativas.

Algunos mangas y animes que exploran este género lo hacen de una forma slice-of-life (historias que reflejan la vida cotidiana), mientras que otros utilizan contextos fantásticos o escenarios extraordinarios para contar las transformaciones internas de los personajes. Independientemente del entorno, lo que caracteriza al género es la profundidad con la que explora la psicología y evolución de sus protagonistas.

Ejemplos de animes y mangas de género coming-of-age incluyen "March Comes in Like a Lion", "Your Lie in April", "Anohana: The Flower We Saw That Day", y "A Silent Voice", todos ellos con protagonistas que enfrentan complejos dilemas internos y externos mientras buscan su propio camino.

- Historia

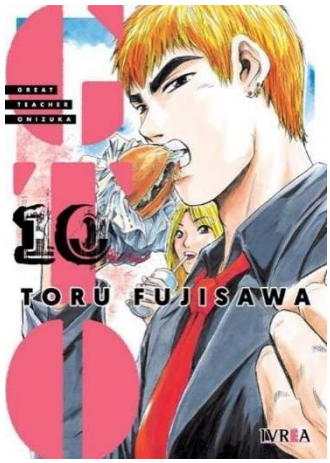
El género coming-of-age en el manga y el anime tiene sus raíces en el interés de los creadores de manga de posguerra por explorar temas profundos y complejos, que representaran los desafíos emocionales de una generación de jóvenes. Desde las décadas de 1950 y 1960, con el auge de creadores como Osamu Tezuka, se comenzaron a contar historias de personajes que enfrentaban conflictos internos y dilemas morales. Un ejemplo temprano de esta exploración es "Astro Boy", que aunque pertenece más al género de ciencia ficción, explora cuestiones de identidad y propósito, temas importantes en las historias de crecimiento.

En los años 70 y 80, mangas como "Ashita no Joe" y "Touch" comenzaron a profundizar en personajes adolescentes que lidiaban con dificultades personales y el crecimiento emocional. "Ashita no Joe" cuenta la historia de un joven problemático que encuentra en el boxeo un camino hacia la autorrealización, mientras que "Touch" narra la vida de

dos hermanos que lidian con la adolescencia, el amor y la pérdida. Estas obras ayudaron a sentar las bases para el desarrollo del género coming-of-age.

Durante los años 90, con títulos como "Neon Genesis Evangelion" y "Great Teacher Onizuka", el género comenzó a entrelazarse con otros, como el mecha, el romance, y el drama, para ofrecer exploraciones psicológicas más profundas y complejas. "Evangelion" es un buen ejemplo, ya que aunque su trama se centra en batallas de mechas, sus personajes adolescentes enfrentan conflictos existenciales y luchan por encontrar sentido y valor en sus vidas.

En los años 2000 y 2010, el género coming-of-age alcanzó nuevas dimensiones en el anime y el manga, con historias que se enfocan en las emociones y experiencias universales de los adolescentes. Series como "Your Lie in April", que explora la pérdida, el amor y la redención a través de la música, y "A Silent Voice", que aborda el bullying, la discapacidad y la búsqueda de perdón y autovaloración, han sido aclamadas por su enfoque sensible y realista de los problemas juveniles.



Great Teacher Onizuka (1997, Toru Fujisawa)

El género coming-of-age en el manga y el anime sigue evolucionando y ganando popularidad debido a su capacidad para capturar las emociones universales de crecimiento y autodescubrimiento. Estas historias, que reflejan las luchas y logros de la adolescencia, logran conectar profundamente con los lectores y espectadores al representar las complejidades de la vida juvenil y el proceso de maduración. Hoy en día, el género es fundamental en la cultura del manga y el anime, ya que ofrece no solo entretenimiento, sino también una exploración emocional y psicológica que puede resonar con audiencias de todas las edades.

- Obras destacadas
  - 20th Century Boys
  - After the Rain (manga)
  - After War Gundam X
  - Akane-banashi
  - Anne of Green Gables (1979 Serie TV)
  - Anohana
  - Anyway, I'm Falling in Love with You
  - Ao no Orchestra
  - Aoi Honō
  - Aozakura
  - Artiste (manga)
  - Assassination Classroom
  - Attack on Titan
  - Awajima Hyakkei
  - Bakuman
  - Beastars
  - Beat & Motion
  - Beck (manga)
  - Beshari-Gurashi
  - Blade of the Moon Princess
  - Blue Period (manga)
  - The Boy and the Beast
  - The Boy and the Heron
  - Boys Be...
  - Boys Run the Riot
  - Bunny Drop
  - Can I Take Your Photo?
  - The Case of Hana & Alice
  - Ciguatera (manga)
  - Cross Game
  - The Dagger of Kamui
  - Dance Dance Danseur
  - Darling in the Franxx
  - The Days of Diamond
  - A Devil and Her Love Song
  - Dragon Ball (manga)
  - Eureka Seven
  - Eyeshield 21
  - FLCL
  - Flowers & Bees
  - The Flowers of Evil (manga)
  - Fullmetal Alchemist
  - Fushigi Yûgi
  - G Senjō Heaven's Door
  - The Gender of Mona Lisa
  - Girl Crush (manga)
  - Girl Meets Rock!
  - A Girl on the Shore
  - The Girl Who Leapt Through Time (2006 film)
  - The Gods Lie
  - Goodbye Sengen
  - Goodnight Punpun
  - Ground Control to Psychoelectric Girl
  - GTO
  - Haikyu!!
  - Hana wa Saku, Shura no Gotoku
  - Hanasaku Iroha
  - Hello, Melancholic!
  - Hikaru no Go
  - Honey and Clover
  - Hunter × Hunter
  - I Cannot Reach You
  - I See Your Face, Turned Away
  - I Wanna Do Bad Things with You
  - I Want to Eat Your Pancreas
  - Initial D
  - Is Love the Answer?
  - Kaijū-iro no Shima

- Kawagoe Boys Sing
- Kids on the Slope
- Kiki's Delivery Service
- Kill la Kill
- Kimagure Orange Road
- Kimi ni Todoke
- Kōgyō Aika Volley Boys
- Komi Can't Communicate
- Kore Kaite Shine
- Little Witch Academia
- Lonely Castle in the Mirror
- Look Back (manga)
- Love's in Sight!
- Maebashi Witches
- Magi: The Labyrinth of Magic
- Maison Ikkoku
- The Many Sides of Voice Actor Radio
- March Comes In like a Lion
- Mix (manga)
- Mob Psycho 100
- Musashi no Ken
- My Daddy Long Legs
- My Hero Academia
- My Lovesick Life as a '90s Otaku
- Narenare: Cheer for You!
- Naruto
- Naruto (Serie TV)
- Natsu e no Tobira
- Neighborhood Story
- Neon Genesis Evangelion
- Now That We Draw
- Maidens in Your Savage Season
- Ogami-san Can't Keep It In
- Oretachi Maji-kō Destroy
- Our Dreams at Dusk
- Paradise Kiss
- Peach Milk Crown
- Penguin Highway
- Ping Pong (manga)
- The Prince of Tennis
- Princess Jellyfish
- Rakuen Noise
- Ranking of Kings
- Rising Sun (manga)
- Rock wa Lady no Tashinamideshite
- Rokudenashi Blues
- Romeo and the Black Brothers
- RuriDragon
- Sarazanmai
- Seeing Blue
- Senpai Is an Otokonoko
- Shōnen Onmyōji
- Silver Spoon (manga)
- Sing "Yesterday" for Me
- Skip Beat!
- Slam Dunk (manga)
- Solanin
- Someday's Dreamers
- Spirited Away
- Strobe Edge
- Sūji de Asobo
- Suki Desu Suzuki-kun!!
- Sukimasuki
- Sundome
- Sweet Blue Flowers
- Tekkonkinkreet
- Tenmaku Cinema
- Tenshi Nanka ja Nai
- Terpsichora
- Those Snow White Notes
- Touch (manga)
- Tsugi wa Ii yo ne, Senpai
- Twin Spica
- Vinland Saga (manga)
- Vinland Saga (Serie TV)
- Violet Evergarden
- Voice Over! Seiyu Academy
- Wandance
- Wandering Son
- Welcome Back, Alice
- A Whisker Away
- The Wonderland
- Yawara!
- Yona of the Dawn
- The Yuzuki Family's Four Sons

Crossover

El género crossover en el manga y el anime reúne personajes, mundos, o elementos de diferentes series en una misma historia, permitiendo que personajes de distintas franquicias interactúen entre sí. Los crossovers son especialmente populares entre los fans, ya que permiten ver interacciones y combates soñados entre sus personajes favoritos de distintas series. Este género suele tener un tono ligero y puede ser cómico o incluso experimental, ya que rompe la continuidad de las historias originales para mezclar universos que, normalmente, no estarían conectados.

El género crossover se basa en la combinación de personajes o universos de diferentes series de manga o anime, creando escenarios en los que interactúan, colaboran o incluso luchan entre ellos. La esencia de los crossovers es presentar a los personajes fuera de sus entornos habituales, explorando cómo se relacionan con personajes de otros mundos. Pueden variar en tono y estilo: algunos crossovers son puramente humorísticos y tienen un enfoque ligero, mientras que otros buscan crear combates épicos o historias de aventuras que, aunque no sean parte del canon de ninguna serie, son disfrutables por sus situaciones únicas y emocionantes.

El género crossover es también una herramienta de marketing popular, ya que permite a las editoriales y productoras conectar diferentes franquicias y atraer a fans de ambas series. Algunos crossovers populares incluyen "Jump Force", un videojuego que reúne a personajes de Shōnen Jump, como Goku de Dragon Ball, Naruto de Naruto, y Luffy de One Piece, en combates épicos. Otro ejemplo es el especial animado "Lupin III vs. Detective Conan", que enfrenta a personajes de dos clásicos del manga y anime de detectives y ladrones.

- Historia

El concepto de crossover no es nuevo, pero fue a partir de la década de 1980 cuando las editoriales y los creadores de manga y anime comenzaron a experimentar con la idea de mezclar personajes de diferentes historias. Una de las primeras experiencias en el manga fue con Shōnen Jump, una revista de manga que publicó ocasionalmente historias cortas en las que sus personajes más populares interactuaban de formas inesperadas. Esto permitió a los fans ver a sus héroes y villanos favoritos en situaciones inusuales, una idea que continuaría evolucionando con el tiempo.

En los años 90, el concepto de crossover comenzó a expandirse a los videojuegos y especiales de anime, especialmente a través de franquicias como Super Robot Wars, una serie de videojuegos que reunió a personajes y mechas de múltiples animes de robots gigantes. Estas colaboraciones de personajes fueron pioneras en el uso del género crossover en otros medios, además de permitir la creación de historias y combates emocionantes.

A medida que avanzaban los años 2000, el género crossover se consolidó con productos más complejos y elaborados, como la franquicia de videojuegos Kingdom Hearts, que mezcla personajes de Disney y Final Fantasy. Aunque esta serie no pertenece específicamente al mundo del anime, ejemplifica cómo el género crossover se expandió y se adaptó a diferentes medios. En el ámbito del anime, especiales como "Toriko x One Piece x Dragon Ball Z" reunieron a personajes de tres series de acción de Shōnen Jump, lo cual atrajo a los fans de las tres franquicias y estableció un formato exitoso para futuros crossovers.

*Toriko × One Piece × Dragon Ball Z: ¡Supercolaboración especial! (*2013)

Hoy en día, los crossovers son una parte importante de la cultura pop japonesa. Jump Force y otros videojuegos de combate se han convertido en grandes éxitos al reunir personajes icónicos de distintas franquicias, mientras que mangas como "Isekai Quartet" reúnen a personajes de distintas series de isekai (como Re y Konosuba) en un entorno escolar cómico.

El género crossover en el manga y el anime ha evolucionado desde pequeñas apariciones especiales hasta grandes eventos que unen a personajes y franquicias enteras. Estos crossovers no solo brindan momentos emocionantes y nostálgicos, sino que también exploran la interacción entre personajes de diferentes mundos, proporcionando una experiencia única para los fans. Hoy en día, el crossover sigue siendo un género versátil que ofrece tanto humor como acción y que celebra la variedad y el alcance de la cultura del manga y el anime al reunir sus historias y personajes más queridos en aventuras fuera de lo común.

- Crossovers destacados
  - Baki Hanma vs. Kengan Ashura
  - Carnival Phantasm
  - Clamp in Wonderland
  - Clamp School Detectives
  - Cyborg 009 VS Devilman
  - Digimon Fusion
  - Dropkick on My Devil!
  - Dynamic Heroes
  - Giant Robo: The Day the Earth Stood Still
  - Great Mazinger vs. Getter Robo
  - Great Mazinger vs. Getter Robo G: Kuchu Daigekitotsu
  - Grendizer, Getter Robo G, Great Mazinger: Kessen! Daikaijuu
  - Healin' Good Pretty Cure the Movie: GoGo! Big Transformation! The Town of Dreams
  - Hug! Pretty Cure Futari wa Pretty Cure: All Stars Memories
  - Inazuman
  - Infini-T Force
  - Isekai Quartet
  - Kaginado
  - Kamen Rider Den-O + Shin-O
  - Kerberos & Tachiguishi
  - Kilala Princess
  - Kirakira Pretty Cure a la Mode the Movie: Crisply! The Memory of Mille-feuille!
  - Lupin the 3rd vs. Detective Conan
  - Lupin the 3rd vs. Detective Conan: The Movie
  - Macross FB 7: Ore no Uta o Kike!
  - Mashima Hero's
  - Mazinger Z vs. Devilman
  - Neko Majin
  - Osamu Tezuka's Star System
  - Pretty Cure All Stars
  - Pretty Cure All Stars DX: Everyone's Friends - the Collection of Miracles!
  - Pretty Cure All Stars DX2: Light of Hope - Protect the Rainbow Jewel!
  - Pretty Cure All Stars DX3: Deliver the Future! The Rainbow-Colored Flower That Connects the World
  - Pretty Cure All Stars F
  - Pretty Cure All Stars New Stage 2: Friends of the Heart
  - Pretty Cure All Stars New Stage 3: Eternal Friends
  - Pretty Cure All Stars New Stage: Friends of the Future

- Pretty Cure All Stars: Singing with Everyone♪ Miraculous Magic!
- Pretty Cure All Stars: Spring Carnival♪
- Pretty Cure Dream Stars!
- Pretty Cure Miracle Universe
- Pretty Cure Super Stars!
- Space Patrol Luluco
- Toriko × One Piece × Dragon Ball Z: ¡Supercolaboración especial!
- Tropical-Rouge! Pretty Cure the Movie: The Snow Princess and the Miraculous Ring!
- Undersea Super Train: Marine Express
- Wonderful Pretty Cure! The Movie: A Grand Adventure in a Thrilling Game World!
- X (manga)
- X (Serie TV)
- XxxHolic
- Yu-Gi-Oh! Arc-V
- Yu-Gi-Oh! Bonds Beyond Time

Slice of life

El anime y el manga de la vida real son narraciones que (tienen) lugar en un entorno cotidiano reconocible, como una escuela secundaria suburbana, y que (se centran) en las relaciones humanas que a menudo son de naturaleza romántica". El género favorece "la creación de vínculos emocionales con los personajes". La popularidad del anime de la vida real comenzó a aumentar a mediados de la década de 1980. Masayuki Nishida escribe que el anime y el manga de la vida real aún pueden involucrar elementos de fantasía o un mundo fantástico: "La fantasía a veces se usa como un medio para expresar la 'realidad' de los seres humanos bajo ciertas condiciones posibles". El libro de Robin E. Brenner de 2007, Understanding Manga and Anime, sostiene que en el anime y el manga, "slice of life" es un género que se parece más al melodrama que al drama, rayando en lo absurdo debido a la gran cantidad de eventos dramáticos y cómicos en lapsos muy cortos. El autor lo compara con dramas adolescentes como Dawson's Creek o The O.C. Este género ocupa una gran parte del mercado del manga japonés y suele centrarse en la escuela y las relaciones interpersonales.

Un subgénero de la vida cotidiana en el anime y el manga es el kūki-kei (空気系, "tipo aire"), también llamado nichijō-kei (日常系, "tipo cotidiano"). En este género, "las descripciones de relaciones personales profundas o relaciones románticas en toda regla se eliminan deliberadamente de la historia para contar una historia ligera y no seria que se centra en la vida cotidiana y las conversaciones de los personajes bishōjo". Esto se basa en una "especificidad del lugar", así como en un "sentido pacífico y conmovedor de la vida cotidiana". El género nichijō-kei se desarrolló a partir del manga yonkoma e incluye obras como Azumanga Daioh, K-On! y Hidamari Sketch. Takayoshi Yamamura sostiene que el aumento de la popularidad de este subgénero a mediados de la década de 2000 permitió la creciente popularidad del turismo mediático hacia los lugares que aparecen en el anime.

Stevie Suan escribe que los animes de la vida real como Azumanga Daioh a menudo incluyen versiones exageradas de las "expresiones convencionales" del medio, como "círculos blancos para los ojos en tiempos de problemas, ojos grandes brillantes y vibrantes para representar emociones desbordantes, gotas de sudor, dientes de animales y representaciones humanas simplistas".

- Obras destacadas

- 100 Nichi Go ni Shinu Wani
- 365 Days to the Wedding
- A Channel (manga)
- Abandon the Old in Tokyo
- African Office Worker
- After the Rain (manga)
- Age 12
- Aho-Girl
- Ai Yori Aoshi
- Aiura
- Akebi's Sailor Uniform
- Akiba-chan (Serie TV)
- Akiyama-kun
- Akogare
- Amanchu!
- Amano Megumi wa Sukidarake!
- Ameiro Kochakan Kandan
- And Yet the Town Moves
- Ane no Kekkon
- The Angel Next Door Spoils Me Rotten
- Anime-Gatari
- Animeta!
- Anjo the Mischievous Gal
- Anne of Green Gables (1979 Serie TV)
- Asari-chan
- Ashizuri Suizokukan
- Assorted Entanglements
- Asteroid in Love
- Azumanga Daioh
- Baby & Me
- Baby Princess
- Bakuman
- Banished from the Hero's Party
- Barairo no Ashita
- Barakamon
- Bartender (manga)
- Beauty and the Feast
- Best Student Council
- Binbō Shimai Monogatari
- BL Metamorphosis
- Blend S
- Blue Flag (manga)
- Bocchi the Rock!
- Boys Be...
- A Bride's Story
- Bunny Drop
- By the Grace of the Gods
- Can I Take Your Photo?
- Cat + Gamer
- A Centaur's Life
- Chi's Sweet Home
- Chichi Kogusa
- Chickip Dancers
- Chihayafuru
- Chiikawa
- Chimpui
- Chitose Get You!!
- Cinnamoroll
- City (manga)
- Clannad (video game)
- Classroom for Heroes
- Club 9

- The Comic Artist and His Assistants
- Convenience Store Boy Friends
- Cooking Papa
- Crayon Shin-chan
- Crossing Time
- Dagashi Kashi
- Daily Lives of High School Boys
- The Dangers in My Heart
- Dareka no Manazashi
- Dasei 67 Percent
- Days of Love at Seagull Villa
- DD Fist of the North Star
- Dead Dead Demon's Dededede Destruction
- Deaimon
- The Demon Girl Next Door
- The Diary of Ochibi-san
- Dinosaur Biyori
- Dinosaur Sanctuary
- Do It Yourself!!
- Dog Signal
- Doki Doki School Hours
- Double (manga)
- Doughnuts Under a Crescent Moon
- Dreamin' Sun
- Drowning Love
- Drugstore in Another World
- Encouragement of Climb
- Endro!
- Finder: Kyoto Jogakuin Monogatari
- Flat (manga)
- Flower of Life (manga)
- Fly Me to the Moon (manga)
- The Food Diary of Miss Maid
- Food Wars!: Shokugeki no Soma
- Furo Girl!
- Futagashira
- Futari Escape
- Futaribeya: A Room for Two
- GA Geijutsuka Art Design Class
- Gakuen Utopia Manabi Straight!
- Gal Gohan
- Ganbare!! Tabuchi-kun!!
- Gauche the Cellist (film)
- Generation Witch
- Genshiken
- A Gentle Breeze in the Village
- Gingitsune
- The Girl I Like Forgot Her Glasses
- Girl Meets Rock!
- GJ Club
- Glasslip
- Goodnight Punpun
- Gourmet Girl Graffiti
- Grand Blue Dreaming
- The Great Cleric
- The Great Jahy Will Not Be Defeated!
- Ground Control to Psychoelectric Girl
- The Guy She Was Interested in Wasn't a Guy at All
- Hachimitsu ni Hatsukoi
- Hana to Oku-tan
- Hanada Shōnen Shi
- Hanamaru Kindergarten
- Hanaotoko
- Hanasaku Iroha
- Hanayamata
- Happy Happy Clover
- Hataraki Man
- Hayate the Combat Butler
- Hella Chill Monsters
- Hello! Sandybell
- The Helpful Fox Senko-san
- Hidamari Sketch
- Hiiragi-sama wa Jibun o Sagashiteiru
- Hikaru in the Light!
- Hinamatsuri (manga)
- Hitomi-chan Is Shy With Strangers
- Hitori Bocchi no Marumaru Seikatsu
- Hōkago Play
- Honey and Clover
- Hori-san to Miyamura-kun
- House of the Sun
- How Do We Relationship?
- How Heavy Are the Dumbbells You Lift?
- How to Grill Our Love
- How to Treat a Lady Knight Right
- Hyakko
- Hyakushō Kizoku
- Hyouka
- Hyouka (Serie TV)
- I Can't Believe I Slept with You!
- I Can't Understand What My Husband Is Saying
- I Get the Feeling That Nobukuni-san Likes Me
- I Had That Same Dream Again
- I Have a Crush at Work
- I Married My Female Friend
- I Think Our Son Is Gay
- I'll Give It My All... Tomorrow
- I'm Giving the Disgraced Noble Lady I Rescued a Crash Course in Naughtiness
- I'm Kodama Kawashiri
- If It's for My Daughter, I'd Even Defeat a Demon Lord
- Inko-sensei
- Insomniacs After School
- Is the Order a Rabbit?
- Jinsei
- Jūhan Shuttai!
- Just Because!
- K-On!
- K-On! (Serie TV)
- Kaguya-sama: Love Is War
- Kaguya-sama: Love Is War (Serie TV)
- Kakeau Tsukihi
- Kakushigoto
- Kamichu!
- Kamurobamura-e
- Kanamemo
- Karakuri Odette
- Keep Your Hands Off Eizouken!
- Kids on the Slope
- Kill Me Baby
- Kimagure Orange Road
- Kimi ni Todoke
- Kimi to Boku
- Kin-iro Mosaic
- Kingyo Used Books
- Kō Iu no ga Ii
- Koi Kaze
- Kokoro Button
- Komi Can't Communicate
- Kon'nichiwa Anne: Before Green Gables
- Kono Oto Tomare! Sounds of Life
- Konohana Kitan
- Koro Sensei Quest
- Kotaro Lives Alone
- Kōtsugō Semi-Friend
- Kowloon Generic Romance
- Kū Neru Futari Sumu Futari
- Kuma Miko: Girl Meets Bear
- Kuro (manga)
- Kyō no Asuka Show
- Kyō wa Kaisha Yasumimasu
- Kyō, Koi o Hajimemasu
- L DK
- Last Game
- Liar × Liar
- Like a Butterfly
- Little Forest
- Living With My Brother's Wife
- Living-Room Matsunaga-san
- Long Riders!
- Love Celeb
- Love Hina
- Love Is Like a Cocktail
- Love Live! School Idol Project
- Love Me for Who I Am
- Lovely Muco
- Lucky Star (manga)
- Lycoris Recoil
- Maestro (manga)
- Mai Mai Miracle
- Mainichi Kaasan
- Maison Ikkoku
- Majitora!
- A Man and His Cat
- Manga Dogs
- Maple Town
- March Comes In like a Lion
- The Masterful Cat Is Depressed Again Today
- Meganebu!
- Merman in My Tub
- Mikan Enikki
- Miss Kobayashi's Dragon Maid
- Mitsuboshi Colors
- Mitsudomoe (manga)
- Monthly in the Garden with My Landlord
- Morita-san wa Mukuchi
- My Androgynous Boyfriend
- My Clueless First Friend
- My Deer Friend Nokotan
- My Dress-Up Darling
- My First Girlfriend Is a Gal
- My Girlfriend Is Shobitch
- My Journey to Her
- My Neighbor Seki
- My New Life as a Cat

- My Quiet Blacksmith Life in Another World
- My Roomie Is a Dino
- My Senpai Is Annoying
- My Stepmother and Stepsisters Aren't Wicked
- My Wife Has No Emotion
- My Youth Romantic Comedy Is Wrong, as I Expected
- My-HiME
- Nagareboshi Lens
- Naisho no Tsubomi
- Nameless Asterism
- Natsuiro Kiseki
- Neighborhood Story
- Ningen Karimenchū
- No Longer Heroine
- No Matter How I Look at It, It's You Guys' Fault I'm Not Popular!
- Noh-men Joshi no Hanako-san
- Nōnai Poison Berry
- Nono-chan
- Not Simple
- Noucome
- Nurse Hitomi's Monster Infirmary
- Nyx no Lantern
- Ojamanga Yamada-kun
- Okami-san
- Once Upon a Witch's Death
- The One I Love (manga)
- One Off (miniseries)
- Onimai
- Orange (manga)
- Otoko no Isshō
- Otokonoko Zuma
- Paboo & Mojies
- Place to Place
- Play It Cool, Guys
- Please Go Home, Miss Akutsu!
- Please Tell Me! Galko-chan
- Pompo: The Cinéphile
- Poyopoyo Kansatsu Nikki
- Princess Jellyfish
- Princess Maison
- Project 575
- The Push Man and Other Stories
- Rainbow Days
- Recorder and Randsell
- Recovery of an MMO Junkie
- Red Cat Ramen
- ReRe Hello
- Rifle Is Beautiful
- Rilakkuma and Kaoru
- Rin-ne
- Robot Girls Z
- Romeo and the Black Brothers
- RuriDragon
- Rust Blaster
- Sabagebu!
- Saint Young Men
- Sakura Quest
- Sakura Trick
- Sanrio Boys
- Sasaki and Miyano
- Satoko and Nada
- Saving 80.000 Gold in Another World for My Retirement
- Sayonara Sorcier
- Sayonara, Tama-chan
- Sazae-san
- School Babysitters
- School Days (video game)
- School-Live!
- School Zone Girls
- See You Tomorrow at the Food Court
- Seitokai ni mo Ana wa Aru!
- Seitokai Yakuindomo
- Selection Project
- Senryu Girl
- Servant × Service
- She's Adopted a High School Boy!
- Shibuya Near Family
- Shima-san
- Shimazaki in the Land of Peace
- Shirley (manga)
- Shirobako
- Shitsuren Chocolatier
- Shōnen Ashibe
- Show-ha Shoten!
- Silver Nina
- Silver Spoon (manga)
- Sing a Bit of Harmony
- Sket Dance
- Skip and Loafer
- Sleepy Princess in the Demon Castle
- Slow Start (manga)
- Small Nozomi and Big Yume
- Smells Like Green Spirit
- Smile Down the Runway
- Smoking Behind the Supermarket with You
- Solanin
- Soul Eater Not!
- Sound of the Sky
- Space Brothers (manga)
- Spacewalking with You
- Star-Myu
- Stella Women's Academy, High School Division Class C3
- Strawberry Fields Once Again
- Strawberry Marshmallow
- Student Council's Discretion
- The Summer Hikaru Died
- The Summer You Were There
- Sunny (manga)
- Super Cub (novel series)
- Super Seisyun Brothers
- Sweat and Soap
- Sylvanian Families (OVA series)
- Tadokoro-san
- Takunomi
- Tamako Market
- Teach Me, Hokusai!
- Teasing Master Takagi-san
- Tensai Yanagisawa Kyōju no Seikatsu
- Tesagure! Bukatsu-mono
- Tetsugaku Letra
- That's My Atypical Girl
- There's No Freaking Way I'll be Your Lover! Unless...
- Today's Menu for the Emiya Family
- Toilet-Bound Hanako-kun
- Tokyo Alice
- Tomo-chan Is a Girl!
- Tonari no Kashiwagi-san
- Tora and Mike
- Toradora!
- Town Doctor Jumbo!!
- True Love (manga)
- True Tears (Serie TV)
- The Tyrant Falls in Love
- Ultimate Otaku Teacher
- Undercurrent (manga)
- Urara Meirocho
- Ushiharu
- Uzaki-chan Wants to Hang Out!
- VTuber Legend
- Wake Up, Girls!
- Wash It All Away (manga)
- Wataridori to Katatsumuri
- Wave, Listen to Me!
- The Way of the Househusband
- We Never Learn
- We Started a Threesome!
- We're New at This
- Welcome Home (manga)
- Welcome to Japan, Ms. Elf!
- Welcome to the N.H.K.
- What a Wonderful World!
- What Did You Eat Yesterday?
- When a Cat Faces West
- When Supernatural Battles Became Commonplace
- When Will Ayumu Make His Move?
- Whisper Me a Love Song
- The Wind Rises
- Witches Are In Their Prime In Their Three-Hundreds
- With You and the Rain
- Wonder Cat Kyuu-chan
- Working!!
- The Yakuza's Bias
- Yani Neko
- Yotsuba&!
- You Are Ms. Servant
- Yuizaki-san wa Nageru!
- Yuri Life
- YuruYuri
- Yuyushiki
- Zenryaku Milk House
- A Zoo in Winter

Filosofía

El género filosófico en el manga y el anime explora temas profundos y existenciales que abordan cuestiones sobre la vida, la muerte, la identidad, la moralidad y el propósito de la existencia. Estas historias tienden a ser introspectivas y, a menudo, desafían al espectador a reflexionar sobre el significado de la vida y los dilemas éticos. El enfoque filosófico en el manga y el anime suele estar entrelazado con géneros como la ciencia ficción, el drama y el psicológico, creando experiencias que pueden ser tanto impactantes como emocionalmente resonantes.

El género filosófico utiliza la narrativa para explorar preguntas y temas universales sobre la existencia humana. Las historias filosóficas no buscan simplemente entretener, sino que también invitan a la audiencia a reflexionar sobre preguntas que van más allá de la historia. Este tipo de anime y manga puede cuestionar las normas sociales, explorar la naturaleza humana, o incluso presentar visiones sobre el futuro y el destino de la humanidad. Las obras filosóficas a menudo tienen un tono profundo y, en algunos casos, pueden ser existencialistas o plantear temas oscuros y complejos.

Ghost in the Shell (1989, Masamune Shirow)

Ejemplos notables incluyen "Ghost in the Shell", que explora la relación entre la humanidad y la tecnología, y "Neon Genesis Evangelion", que, además de ser un anime de mechas, indaga profundamente en temas como la soledad, la identidad y el trauma psicológico. Otras obras, como "Serial Experiments Lain", abordan el concepto de la realidad y la conciencia, mientras que "Death Note" explora el poder, la justicia y la corrupción moral a través de la historia de un joven que obtiene el poder de decidir sobre la vida y la muerte.

- Historia

El enfoque filosófico en el manga y el anime tiene sus raíces en la literatura y en el cine japonés de posguerra, que buscaba explorar los dilemas de la condición humana en un momento de gran cambio social y moral. Durante las décadas de 1960 y 1970, el manga y el anime comenzaron a adoptar temas filosóficos influenciados por el existencialismo, el pacifismo, y las experiencias de una sociedad en recuperación tras la guerra. Obras de Osamu Tezuka, como "Phoenix" (Hi no Tori), exploraban temas de inmortalidad y el ciclo de la vida, usando un enfoque filosófico en la narrativa.

En los años 80 y 90, el género filosófico comenzó a ser más prominente, especialmente en el anime de ciencia ficción. "Akira", de Katsuhiro Otomo, fue un hito en la animación que no solo revolucionó el estilo visual del anime, sino que también exploró la naturaleza del poder, la corrupción y la identidad en un mundo distópico. Poco después, "Ghost in the Shell", de Masamune Shirow, se convirtió en un referente del género al abordar la relación entre la conciencia, la inteligencia artificial y la naturaleza humana. Este anime influyó significativamente en la percepción de la inteligencia artificial y la tecnología en la cultura pop, explorando preguntas sobre lo que significa ser humano en un mundo donde la tecnología borra las barreras entre el hombre y la máquina.

En los años 2000, la exploración filosófica continuó en series como "Texhnolyze" y "Ergo Proxy", que presentan visiones oscuras y distópicas del futuro, cuestionando la naturaleza de la realidad y el sentido de la vida en contextos posapocalípticos y existencialistas. "Fullmetal Alchemist: Brotherhood" también aborda temas éticos y filosóficos, como los límites de la ambición humana y las consecuencias de intentar jugar a ser dios.

Más recientemente, animes como "Steins;Gate" y "Made in Abyss" exploran temas de identidad, sacrificio y la curiosidad humana, mientras que "Attack on Titan" profundiza en cuestiones sobre la libertad, la guerra y la

moralidad en situaciones límite. Las series actuales continúan desarrollando el género, con tramas que invitan a la reflexión y cuestionan aspectos esenciales de la experiencia humana.

El género filosófico en el manga y el anime ha evolucionado a lo largo de los años, ofreciendo tanto historias complejas como personajes profundos que exploran temas fundamentales de la existencia. Estas obras destacan no solo por su narrativa envolvente, sino también por su capacidad de hacer que la audiencia se cuestione la vida, la moral y la realidad misma. Hoy en día, el género filosófico sigue siendo fundamental en el manga y el anime, inspirando debates y reflexiones sobre el propósito humano y los desafíos de nuestra época, mientras aborda las eternas preguntas sobre quiénes somos y cuál es nuestro lugar en el universo.

- Obras destacadas
  - Akira
  - Cowboy Bebop
  - Death Note
  - Earth Maiden Arjuna
  - Ergo Proxy
  - Fullmetal Alchemist
  - The Garden of Sinners
  - Gauche the Cellist (film)
  - Ghost in the Shell
  - Hi no Tori
  - Himitsu – Top Secret
  - Kino's Journey
  - Made in Abyss
  - Monster (manga)
  - Nausicaä of the Valley of the Wind
  - Neon Genesis Evangelion
  - Parasyte
  - Princess Mononoke
  - Psycho-Pass
  - Serial Experiments Lain
  - Shingeki no Kyojin
  - Steins;Gate
  - The Wind Rises
  - Texhnolyze

Psicología

El género psicológico en el manga y el anime se enfoca en la mente y las emociones de los personajes, explorando sus pensamientos, motivaciones, y los dilemas internos que enfrentan. A menudo, las historias en este género presentan situaciones intensas y desafíos que revelan las complejidades de la naturaleza humana y, en muchos casos, llevan a los personajes al límite de su resistencia emocional o mental. El género psicológico tiende a cuestionar la percepción de la realidad, la moralidad y la identidad, creando experiencias profundamente introspectivas y, a veces, inquietantes para el espectador.

El género psicológico abarca historias donde el foco está en la exploración de la psique humana, los conflictos internos de los personajes y las dinámicas complejas de sus relaciones. Estas historias suelen poner a los personajes en situaciones de alta presión que revelan aspectos oscuros o inusuales de su personalidad. A diferencia de otros géneros, el psicológico se centra más en la mente que en la acción, buscando profundizar en los pensamientos y emociones de los protagonistas.

Este tipo de historias utiliza la narrativa y las imágenes para construir una atmósfera tensa e inmersiva, explorando temas como el trauma, la manipulación, la dualidad moral, y el sentido de la realidad. Algunos animes y mangas psicológicos incluyen elementos de thriller o suspenso, mientras que otros se enfocan más en el drama humano y en las relaciones interpersonales. "Death Note" es un claro ejemplo de manga y anime psicológico, donde se exploran las decisiones y dilemas éticos de un joven que obtiene el poder de decidir sobre la vida y la muerte. A través de la historia, el personaje principal experimenta una transformación interna impulsada por sus ambiciones y sus enfrentamientos con sus propios límites morales.

El género también está muy presente en obras como "Paranoia Agent", una serie de suspenso psicológico creada por Satoshi Kon que examina los problemas y el estrés psicológico de sus personajes a través de un enfoque surrealista. Otros ejemplos notables incluyen "Monster", que sigue a un médico que se enfrenta a un asesino en serie y debe enfrentarse a complejas cuestiones sobre la moralidad, y "Neon Genesis Evangelion", que además de ser una serie de mechas, profundiza en los traumas, miedos y complejidades emocionales de sus personajes.

- Historia

El género psicológico en el manga y el anime tiene sus raíces en la literatura japonesa y en los cambios sociales y culturales de la posguerra. Durante las décadas de 1960 y 1970, autores como Osamu Tezuka comenzaron a introducir temas más oscuros y complejos en el manga, abordando temas psicológicos y explorando la naturaleza

humana. Tezuka utilizó su obra "Dororo", por ejemplo, para explorar temas de venganza, desesperación y redención en un Japón feudal, mientras que su serie "Black Jack" presentaba dilemas éticos y médicos que llevaban a los personajes a enfrentarse a decisiones difíciles y reflexiones profundas sobre la vida y la muerte.

A medida que avanzaba la industria del anime y el manga en las décadas de 1980 y 1990, el interés por explorar la mente humana y sus conflictos creció, especialmente en el ámbito de la ciencia ficción y el suspenso. "Akira", de Katsuhiro Otomo, no solo revolucionó la animación, sino que también planteó una exploración psicológica de la desesperación, el poder y la alienación en una sociedad distópica. Esta obra, aunque es principalmente de ciencia ficción, puso en primer plano los conflictos internos de sus personajes y el impacto psicológico de sus experiencias.

La década de 1990 fue crucial para el desarrollo del género psicológico en el anime, con el estreno de series como "Neon Genesis Evangelion", dirigida por Hideaki Anno. Evangelion no solo revolucionó el género de mechas, sino que también exploró la psicología de sus personajes de una manera inédita hasta ese momento. Cada uno de sus protagonistas enfrenta profundos traumas y conflictos emocionales, y la serie profundiza en sus pensamientos, inseguridades y traumas, al punto de que el desenlace se convierte en una exploración psicológica surrealista.

En los años 2000, los mangas y animes psicológicos comenzaron a diversificarse, integrando elementos de thriller y horror psicológico. "Death Note", de Tsugumi Ohba y Takeshi Obata, marcó un hito en el género al presentar a un protagonista que desarrolla una visión cada vez más oscura y extrema sobre la justicia y el poder. La serie destaca por sus complejos juegos mentales entre los personajes, y explora cómo el poder absoluto puede corromper y cambiar a una persona. Otro manga clave de este periodo es "Monster", de Naoki Urasawa, que sigue al Dr. Tenma, un cirujano que se enfrenta a un asesino en serie y a dilemas éticos, morales y psicológicos que cuestionan su propio sentido de justicia y humanidad.

Además de las series de suspenso y horror psicológico, el género también ha explorado las realidades psicológicas de personajes más comunes. "Welcome to the NHK" y "March Comes in Like a Lion" son ejemplos de obras que exploran la depresión, la ansiedad, y los desafíos psicológicos en la vida cotidiana. "Welcome to the NHK" sigue la vida de un joven hikikomori, explorando temas de aislamiento, ansiedad social, y la lucha por encontrar sentido en la vida. "March Comes in Like a Lion" aborda temas de soledad, duelo y autoaceptación a través de la historia de un joven jugador profesional de shogi, retratando su lucha por superar sus propios traumas y construir relaciones significativas.

Con el tiempo, el género psicológico en el anime y el manga ha evolucionado, abarcando desde los conflictos personales cotidianos hasta las luchas internas en contextos distópicos y sobrenaturales. Series más recientes como "Psycho-Pass", ambientada en un mundo futurista donde la salud mental es monitoreada y controlada, plantean dilemas sobre la libertad, el control social, y el impacto de un estado totalitario en la psicología de los individuos.

- Obras destacadas
  - Akira
  - Akagi (manga)
  - Black Jack
  - Chicago (manga)
  - Death Note
  - Eden of the East
  - The Flowers of Evil (manga)
  - The Garden of Sinners
  - Himizu (manga)
  - Hiroki Endo's Tanpenshu
  - Kaguya-sama: Love Is War
  - Kaiji (manga)
  - March comes in like a Lion
  - Monogatari (series)
  - Monster
  - Neon Genesis Evangelion
  - One Outs
  - Paranoia Agent
  - Penguindrum
  - Ping Pong (manga)
  - Rampo Kitan: Game of Laplace
  - Rascal Does Not Dream
  - Scum's Wish
  - A Silent Voice (film)
  - Speed Grapher
  - Subete ga F ni Naru
  - The Tatami Galaxy
  - Welcome to Irabu's Office
  - Welcome to the N.H.K.

Thriller

El género thriller en el manga y el anime se centra en generar suspenso, tensión y emoción a través de tramas intensas y llenas de intriga, manteniendo a la audiencia en constante anticipación. Los thrillers en este medio exploran temas como la corrupción, el crimen, el misterio y el conflicto moral, combinando a menudo elementos de otros géneros, como el psicológico, el horror y el suspenso. La estructura narrativa de estos mangas y animes está diseñada para mantener a los espectadores al borde de sus asientos, con giros de trama inesperados y momentos de alta tensión que desafían la lógica y la ética de los personajes, así como la percepción del espectador.

El género thriller en el manga y el anime utiliza el suspenso y la adrenalina para construir una atmósfera de tensión constante. Las historias de thriller se desarrollan a través de situaciones de riesgo y peligro, donde los personajes suelen enfrentarse a amenazas físicas o psicológicas, a menudo en contra de antagonistas extremadamente inteligentes o despiadados. Este tipo de obras explora la psique de los personajes y los pone en situaciones límite que pueden sacar a relucir tanto su lado más heroico como su lado más oscuro.

Uno de los recursos más utilizados en los thrillers es el juego mental entre los personajes. En series como "Death Note", donde el protagonista Light Yagami obtiene el poder de asesinar personas escribiendo sus nombres en una libreta, el verdadero thriller se centra en el enfrentamiento intelectual entre él y el detective L, que intenta atraparlo. La tensión proviene de la estrategia, el engaño y la manipulación, mientras ambos personajes buscan superarse y anticiparse a los movimientos del otro. Este tipo de tensión psicológica es común en el género thriller, y contribuye a la construcción de narrativas complejas donde el peligro y el misterio están presentes en cada paso.

Extracto de *MW* (1976, Osamu Tezuka)

Otro subgénero que es común en el thriller es el thriller de crimen y misterio, donde los protagonistas deben resolver crímenes o enfrentarse a enemigos invisibles o desconocidos. "Monster", de Naoki Urasawa, es un ejemplo destacado de este tipo de thriller. La historia sigue al doctor Kenzo Tenma, quien tras salvar la vida de un niño que más tarde se convierte en un asesino, se ve atrapado en una búsqueda para detener a este "monstruo" que él mismo ayudó a salvar. La historia combina elementos de misterio, horror y thriller psicológico, explorando cuestiones de moralidad y justicia en un entorno de gran tensión.

- Historia

El género thriller en el manga y el anime comenzó a tomar forma en la década de 1970, cuando las historias de suspenso y crimen comenzaron a tener más presencia en las obras de manga. Autores como Osamu Tezuka exploraron el suspenso y la intriga en algunos de sus trabajos más maduros, como "MW", un manga que sigue la historia de un asesino despiadado y un sacerdote en un juego de moralidad y crimen, en el que la línea entre el bien y el mal se difumina. Estas historias ayudaron a establecer el tono y la atmósfera para los futuros thrillers, con temas oscuros y personajes complejos que no siempre se limitaban al concepto tradicional de héroes y villanos.

Durante las décadas de 1980 y 1990, el thriller ganó popularidad en Japón, especialmente en el ámbito de la ciencia ficción. Obras como "Akira", de Katsuhiro Otomo, y "Ghost in the Shell", de Masamune Shirow, no solo se enfocaban en la acción y la ciencia ficción, sino que también añadían elementos de intriga y suspenso que llevaban a los personajes a enfrentarse a enemigos poderosos o a descubrir secretos oscuros que amenazaban a la sociedad. La construcción de atmósferas cargadas de tensión y peligro, en combinación con una narrativa en la que la verdad solo se revela a través de un descubrimiento lento y meticuloso, cimentó la influencia del género thriller en el manga y el anime de ciencia ficción.

En los años 2000, el género thriller alcanzó nuevas dimensiones en el manga y el anime con series que popularizaron los thrillers psicológicos y de crimen en escenarios más contemporáneos y realistas. "Death Note", estrenado en 2003, revolucionó el género al combinar un thriller psicológico con elementos sobrenaturales, donde los personajes principales se enfrentan en un juego intelectual con la vida y la muerte en juego. "Death Note" mostró cómo el género thriller podía mantener a la audiencia en constante suspenso a través de un duelo psicológico cargado de

dilemas morales, y ayudó a atraer a un público global que valoraba tanto el suspenso como las cuestiones éticas complejas.

Por otro lado, "Monster", que se publicó en los años 90 y tuvo una adaptación animada en los 2000, profundizó en el thriller de crimen y suspenso a través de su protagonista, el doctor Tenma, y su búsqueda para detener a un asesino al que accidentalmente salvó en su juventud. Monster es considerado uno de los grandes thrillers psicológicos del manga y anime, pues ofrece una mirada oscura y realista sobre el mal y la ambigüedad moral, creando una historia de suspense que cuestiona la naturaleza del bien y del mal en una lucha de voluntades y moralidades.

En los años recientes, el thriller ha seguido evolucionando y diversificándose, integrando elementos de horror y ciencia ficción para crear experiencias aún más intensas y únicas. Series como "Psycho-Pass" combinan el thriller con la ciencia ficción en un contexto futurista, donde el sistema de justicia predice el potencial criminal de las personas, y los detectives deben navegar entre la ley y la ética en un mundo donde el control mental y la manipulación son moneda corriente. Psycho-Pass plantea dilemas sobre la libertad y el control, y destaca el uso del thriller en escenarios distópicos, que exploran cómo el peligro y la tensión afectan a la sociedad y al individuo.

Boku Dake ga Inai Machi (2012, Kei Sanbe), conocido como *Desaparecido* en España y *Erased* en Hispanoamérica

Otros títulos contemporáneos, como "Erased" y "Paranoia Agent", han explorado el thriller de diferentes maneras. Erased es una serie que utiliza el thriller de misterio y crimen con elementos de ciencia ficción, al seguir a un protagonista que viaja en el tiempo para resolver asesinatos de su pasado, mientras que Paranoia Agent, creada por Satoshi Kon, mezcla el thriller psicológico y surrealista para explorar el miedo colectivo y la paranoia de la sociedad moderna.

El género thriller continúa creciendo en el manga y el anime, con historias que retan al espectador a descubrir la verdad y desafían la percepción de la realidad. Las obras de thriller en este medio no solo capturan la atención del público por sus giros y sorpresas, sino también por su capacidad para explorar las profundidades de la psique humana, los dilemas morales y el concepto de justicia, manteniendo la tensión y el suspenso hasta el último momento.

- Obras destacadas
  - 20th Century Boys
  - Afterlost
  - Afterschool Charisma
  - Akira
  - Alive: The Final Evolution
  - Back When You Called Us Devils
  - Banana Fish
  - Battle Royale (manga)
  - Biomega (manga)
  - Black Cat (manga)
  - Black Lagoon
  - Black Lagoon (Serie TV)
  - Blood-C
  - Bloody Cross
  - Bloody Monday (manga)
  - Blue Lock
  - Blue Spring (manga)
  - Bokurano
  - Can You Just Die, My Darling?
  - Canaan (Serie TV)
  - Candy and Cigarettes
  - Detective Conan
  - Cat Eyed Boy
  - Le Chevalier D'Eon
  - Cipher Academy
  - The Comiq
  - Corpse Princess
  - The Darwin Incident
  - Dead Tube
  - Deadman Wonderland
  - Death Note
  - The Decagon House Murders (manga)
  - Die Wergelder
  - Erased (manga)
  - The Fable
  - Farewell, My Odin
  - Firefighter! Daigo of Fire Company
  - Fool Night
  - For the Kid I Saw in My Dreams
  - From the New World (novel)
  - Gangsta (manga)
  - Ghost in the Shell
  - Gimmick! (manga)
  - Golgo 13
  - Happy of the End
  - Heat (manga)

- Inuyashiki
- Jagan wa Gachirin ni Tobu
- Jormungand (manga)
- Kaine (manga)
- Kaiu Shirai x Posuka Demizu: Beyond The Promised Neverland
- Karas (anime)
- Kurosagi (manga)
- Look Back (manga)
- Luck Stealer
- Master Keaton
- Mission: Yozakura Family
- Monster
- Moriarty the Patriot
- Neon Genesis Evangelion: Campus Apocalypse
- No. 5 (manga)
- Noise (2017 manga)
- Ōkami Kakushi
- Paranoia Agent
- Parasyte
- Pluto: Urasawa x Tezuka
- The Promised Neverland
- Prophecy (manga)
- Psycho-Pass
- Read or Die
- Read or Die (OVA)
- Riki-Oh
- Roujin Z
- Ryuko (manga)
- School Judgment: Gakkyu Hotei
- Shamo (manga)
- Ship of Theseus (manga)
- Sirius the Jaeger
- Soloist in a Cage
- Something's Wrong with Us
- Spriggan (manga)
- Steins;Gate (manga)
- Switch (manga)
- Tista (manga)
- Tokyo Revengers
- Until Your Bones Rot
- Watari-kun's ****** Is About to Collapse
- Wicked City (1987 film)
- The Witch and the Beast
- Witch Hunter Robin

Western

El género western en el manga y el anime evoca el espíritu del Viejo Oeste americano, con historias que transcurren en vastos paisajes desérticos, entre duelos de pistoleros, forajidos, y una lucha constante entre la ley y el caos. Aunque el western es un género tradicionalmente asociado a la cultura estadounidense, el manga y el anime han sabido reinterpretarlo de manera creativa, fusionándolo con elementos de ciencia ficción, aventura y acción, y adaptándolo a temas y contextos más amplios. Esto ha permitido que el western japonés conserve la esencia del género clásico, al tiempo que le añade una perspectiva original y única que explora la soledad, la moralidad y la supervivencia en ambientes hostiles.

El género western en el manga y el anime no se limita a representar solo las características del Viejo Oeste, sino que se extiende a temas universales de libertad, honor y lucha individual en un entorno peligroso. En estas historias, los protagonistas suelen ser personajes solitarios, a menudo de moral ambigua, que enfrentan amenazas en un mundo sin ley. Los personajes principales de los westerns japoneses suelen estar inspirados en el arquetipo de pistolero solitario, pero también pueden ser cazarrecompensas, bandidos reformados o viajeros que vagan por tierras inhóspitas buscando justicia o redención.

Los escenarios de los westerns en el anime y el manga, aunque frecuentemente presentan un entorno desértico o de pequeñas ciudades, también pueden combinarse con géneros como la ciencia ficción y el postapocalíptico. Este tipo de narrativa se llama western futurista y es común en historias donde los personajes exploran mundos hostiles y desolados. Ejemplos de este enfoque incluyen "Trigun" y "Cowboy Bebop", que reimaginan el concepto de “frontera” en el espacio o en tierras distantes y desérticas. Estas series destacan no solo por sus escenas de acción y duelos, sino también por la introspección de sus personajes, que enfrentan sus propias dudas y traumas mientras buscan un propósito en un mundo caótico.

- Historia

El género western en Japón tiene sus raíces en el cine, con una fuerte influencia de los westerns de Hollywood, particularmente en los años posteriores a la Segunda Guerra Mundial. Japón experimentó una profunda fascinación por los personajes y la estética del western americano, que representaban la lucha contra la adversidad y la búsqueda de la justicia en territorios indomables. La influencia de cineastas como John Ford y de películas como "High Noon" y "The Good, the Bad and the Ugly" inspiró a creadores japoneses a reinterpretar el western y mezclarlo con su propio género épico: el chanbara, o cine de samuráis.

El cineasta japonés Akira Kurosawa fue una figura crucial en esta fusión de géneros, particularmente con películas como "Yojimbo" (1961) y "Sanjuro", donde un samurái errante y ambiguo se enfrenta a bandidos y conflictos similares a los de un western clásico. Curiosamente, estas historias de samuráis fueron tan influyentes que algunos westerns estadounidenses, como "A Fistful of Dollars" de Sergio Leone, adaptaron directamente las tramas de Kurosawa para el público occidental, creando una especie de intercambio cultural entre el western y el chanbara.

En el manga y el anime, el género western comenzó a ganar popularidad en los años 80 y 90, cuando series y películas exploraron temas y estéticas del western clásico, pero con un toque moderno y futurista. "Trigun", una de

las obras más representativas del género, se publicó por primera vez en 1995. La historia sigue a Vash the Stampede, un pistolero carismático y moralmente complejo que vaga por un planeta desértico, enfrentando a cazarrecompensas, bandidos y dilemas personales. Aunque se desarrolla en un mundo futurista, Trigun presenta elementos clásicos del western, como los duelos, el ambiente polvoriento y la lucha entre el bien y el mal, que son fundamentales en este género.

Otra serie fundamental en el desarrollo del western en el anime es "Cowboy Bebop", que se estrenó en 1998 y redefine el concepto de western en el contexto del espacio exterior. La historia sigue a un grupo de cazarrecompensas en una nave espacial que viajan de planeta en planeta, enfrentando peligros y lidiando con sus pasados oscuros y sus propias dudas existenciales. Cowboy Bebop fusiona el western con la ciencia ficción y el noir, combinando duelos y persecuciones con temas filosóficos y psicológicos, como la soledad y el arrepentimiento. Esta serie fue pionera en llevar el concepto de western a un público internacional, y su influencia ha perdurado en la industria, tanto en Japón como en el extranjero.

El género western ha continuado evolucionando en el manga y el anime durante los años 2000 y 2010, con series que retoman los elementos del western clásico o exploran sus variantes futuristas. "Samurai Champloo", del director Shinichiro Watanabe (también responsable de Cowboy Bebop), presenta una mezcla de western y chanbara, siguiendo la historia de dos samuráis vagabundos y una joven en busca de aventuras. Aunque ambientada en el Japón feudal, la serie utiliza la narrativa del western para desarrollar temas de libertad, supervivencia y redención, elementos que suelen estar presentes en las historias de este género.

Trigun (1995, Yasuhiro Nightow)

En años recientes, el género western en el manga y el anime ha seguido innovando con combinaciones de elementos de otros géneros. Series como "Gungrave" y "Space Dandy" reimaginan el western, ya sea en un contexto futurista, en mundos alienígenas o en escenarios postapocalípticos. Gungrave, por ejemplo, combina el thriller mafioso y el western en una historia de venganza y lealtad, mientras que Space Dandy explora el western desde un enfoque de ciencia ficción cómica, con un protagonista que vaga por el espacio en busca de aventuras y recompensas.

Por otro lado, obras recientes como "Megalobox" reinterpretan el western en un ambiente urbano y moderno. La historia, ambientada en un futuro distópico, sigue a un boxeador que lucha por su supervivencia en un mundo hostil. Aunque no es un western en el sentido clásico, Megalobox utiliza la narrativa del “luchador solitario” para explorar temas de lucha personal, honor y superación, en un estilo visual y emocional que recuerda al género western.

En resumen, el western en el manga y el anime ha evolucionado desde sus orígenes en la fascinación por el cine estadounidense y las historias de samuráis, hasta convertirse en un género versátil y adaptado a temas contemporáneos. Con su fusión de elementos futuristas y su enfoque en personajes solitarios y luchas morales, el western japonés ha creado una identidad propia, manteniendo la esencia del Viejo Oeste mientras ofrece experiencias únicas en mundos que van desde el espacio hasta tierras desoladas llenas de peligros y conflictos internos.

- Obras destacadas
  - Angel Gunfighter
  - Black Tiger (manga)
  - Cowboy Bebop
  - El Cazador de la Bruja
  - Golden Kamuy
  - Green Blood (manga)
  - Grenadier (manga)
  - Gun Blaze West
  - Gun Frontier
  - Gungrave

- Hoankan Evans no Uso
- Kōya no Shōnen Isamu
- Sky Hawk (manga)
- Megalobox
- Samurai Champloo
- Sunabouzu
- Space Dandy
- Steel Ball Run
- Trigun
- Wild Arms: Twilight Venom
- Zombiepowder

Hentai

Hentai (ヘンタイ) es un estilo de manga y anime pornográfico. Además del anime y el manga, las obras hentai existen en una variedad de medios, incluidas las obras de arte y los videojuegos (comúnmente conocidos como eroge).

El desarrollo del hentai ha sido influenciado por las actitudes culturales e históricas japonesas hacia la sexualidad. Las obras hentai, que a menudo son autopublicadas, forman una parte importante del mercado de obras doujin, incluido el doujinshi. Existen numerosos subgéneros que representan una variedad de actos y relaciones sexuales, así como fetiches novedosos.

En contextos sexuales, hentai conlleva significados adicionales de "perversión" o "anormalidad", especialmente cuando se usa como adjetivo; en estos usos, es la forma abreviada de la frase hentai seiyoku (変態性欲) que significa "perversión sexual". El carácter hen es un comodín para la homosexualidad como peculiaridad: no lleva una referencia sexual explícita. Si bien el término se ha expandido en uso para cubrir una variedad de publicaciones, incluidas las publicaciones homosexuales, sigue siendo principalmente un término heterosexual, ya que los términos que indican homosexualidad ingresaron a Japón como palabras extranjeras. Las obras pornográficas japonesas a menudo se etiquetan simplemente como 18-kin (18 禁, '18-prohibido'), que significa "prohibido para aquellos que aún no tienen 18 años", y manga seijin (成人漫画, "manga para adultos"). Los términos menos oficiales que también se usan incluyen anime erótico (エロアニメ), manga erótico (エロ漫画) y las siglas en inglés AV (para "video para adultos"). El uso del término hentai no define un género en Japón.

Hentai se define de forma diferente en inglés. El Oxford Dictionary Online lo define como "un subgénero de los géneros japoneses de manga y anime, caracterizado por personajes abiertamente sexualizados e imágenes y tramas sexualmente explícitas". El origen de la palabra en inglés es desconocido, pero John Oppliger de AnimeNation señala a principios de la década de 1990, cuando se lanzó un doujinshi erótico (trabajo autopublicado) de Dirty Pair titulado H-Bomb, y cuando muchos sitios web vendieron acceso a imágenes extraídas de novelas visuales y juegos eróticos japoneses. El primer uso del término en inglés se remonta a los foros de rec.arts.anime; con una publicación de 1990 sobre Happosai de Ranma ½ y la primera discusión sobre el significado en 1991. Un glosario de 1995 en los foros rec.arts.anime contenía una referencia al uso japonés y la definición en evolución de hentai como "pervertido" o "sexo pervertido". La Anime Movie Guide, publicada en 1997, define "ecchi" (エッチ, etchi) como el sonido inicial de hentai (es decir, el nombre de la letra H, como se pronuncia en japonés); incluía que ecchi era "más suave que hentai". Un año después se definió como un género en Good Vibrations Guide to Sex. A principios de 2000, "hentai" figuraba como el 41.º término de búsqueda más popular de Internet, mientras que "anime" ocupaba el puesto 99. La atribución se ha aplicado retroactivamente a obras como Urotsukidōji, La Blue Girl y Cool Devices. Urotsukidōji había sido descrito previamente con términos como "Japornimación", y "grotesco erótico", antes de ser identificado como hentai.

- Desarrollo del término "Hentai"
  - Período Meiji (1868–1912). Histeria
  - 1917. Deseo sexual anormal.
  - 1920–1930. Sexualidad pervertida. Temas relacionados con las relaciones homosexuales.
  - 1940–1950. Hentai seiyoku o "deseos pervertidos". Las relaciones homosexuales siguen siendo un tema importante.
  - 1960. El término se vuelve cada vez más heterosexualizado. La palabra "ecchi/etchi" aparece por primera vez.
  - 1970 y después. Desarrollo en una palabra prestada en inglés con su propio significado, que hace referencia a un género pornográfico específico.

- 2000. En Japón, se refiere a la perversión heterosexual masculina en lugar de a una amplia gama de prácticas e identidades sexuales. También se refiere al género de dibujos animados.

- Etimología

変態, que está atestiguado en textos chinos clásicos. Funcionaba como una frase verbal, a partir de sus dos morfemas componentes, 變 que significa "cambiar" y 態 que significa "estado" o "condición", por lo tanto "cambiar de un estado a otro". Las traducciones literales al inglés para esto serían transformar y metamorfosear, donde trans- y meta- corresponden a 變, mientras que forma y morph a 態. Este significado está atestiguado en textos del japonés medio temprano y posteriores.

En chino, 變 es principalmente un verbo que significa "cambiar" y, secundariamente, un sustantivo que significa "acontecimiento problemático", pero en japonés se extendió a un sustantivo adjetival que significa "diferente", "inusual" o "extraño" (compárese con otros compuestos como hentai (變體, lit. "forma inusual") como en hentaigana (變體假名), y henkaku (變格, lit. "estilo inusual") como en henkaku katsuyō (變格活用)). Esto llevó a que 變態 se convirtiera en una frase nominal que significa "estado extraño", es decir, "anormalidad", en lugar del original "cambiar a otro estado", en las publicaciones japonesas y chinas modernas, particularmente en psicología y fisiología. Una aplicación psicológica de este significado se encuentra en la frase 変態性欲 (hentai seiyoku lit. 'deseo sexual anormal'), que se ha citado como acortada a solo 変態.

Otro significado, "metamorfosis", que se asemeja al original, fue adoptado por primera vez por la Sociedad Entomológica de Japón y reintroducido en chino, coreano y vietnamita. Este significado se utiliza en la traducción al inglés de la novela ligera Perfect Blue: Complete Metamorphosis, aunque no es directamente entomológico, y también puede hacer referencia a las partes semisexuales de la obra.

Vale la pena señalar que 変態 se abrevia aún más a H (etchi), la primera letra de su romanización. Tanto hentai como etchi (o ecchi en el lenguaje inglés) se utilizan para referirse a la perversión/desviación sexual, o a las personas con ella, así como a la obscenidad. Una persona acusada de perversión sexual puede ser llamada despectivamente hentai, mientras que una escena de sexo en una película, programa de televisión o juego erótico se llama H シーン (etchi shīn lit. 'escena H'). La distinción fuera de los contextos japoneses entre hentai "hardcore" y etchi "softcore" es completamente artificial.

La historia de la palabra hentai tiene sus orígenes en la ciencia y la psicología. A mediados de la era Meiji, el término apareció en publicaciones para describir rasgos inusuales o anormales, incluidas habilidades paranormales y trastornos psicológicos. Una traducción del texto Psychopathia Sexualis del sexólogo alemán Richard von Krafft-Ebing originó el concepto de hentai seiyoku, como un "deseo sexual perverso o anormal", aunque se popularizó fuera de la psicología, como en el caso de la novela Vita Sexualis de Mori Ōgai de 1909. El continuo interés en el hentai seiyoku resultó en numerosas revistas y publicaciones sobre consejos sexuales que circularon entre el público, sirvieron para establecer la connotación sexual del hentai como perverso. Cualquier acto perverso o anormal podría ser hentai, como cometer shinjū (suicidio amoroso). Fue la revista Abnormal Psychology de Nakamura Kokyo la que inició el auge de la sexología popular en Japón que vería el surgimiento de otras revistas populares como Sexuality and Human Nature, Sex Research y Sex. Originalmente, Tanaka Kogai escribía artículos para Abnormal Psychology, pero sería la propia revista de Tanaka, Modern Sexuality, la que se convertiría en una de las fuentes de información más populares sobre la expresión erótica y neurótica. Modern Sexuality fue creada para promover el fetichismo, el S&M y la necrofilia como una faceta de la vida moderna. El movimiento ero guro y la representación de matices perversos, anormales y a menudo eróticos fueron una respuesta al interés en el hentai seiyoku.

Después de la Segunda Guerra Mundial, Japón mostró un nuevo interés en la sexualización y la sexualidad pública. Mark McLelland plantea la observación de que el término hentai se acortó a "H" y que la pronunciación en inglés era "etchi", refiriéndose a la lascivia y que no conllevaba la connotación más fuerte de anormalidad o perversión. En la década de 1950, las publicaciones de "hentai seiyoku" se convirtieron en su propio género e incluyeron temas fetichistas y homosexuales. En la década de 1960, el contenido homosexual se abandonó a favor de temas como el sadomasoquismo y las historias de lesbianismo dirigidas a los lectores masculinos. A finales de la década de 1960 se produjo una revolución sexual que amplió y solidificó la normalización de la identidad del término en Japón y que continúa existiendo hoy en día a través de publicaciones como la serie Hentai-san ga iku de Bessatsu Takarajima.

- Historia

Con el uso del hentai como cualquier representación erótica, la historia de estas representaciones se divide en sus medios. Las obras de arte y los cómics japoneses sirven como el primer ejemplo de material hentai, llegando a representar el estilo icónico después de la publicación de Cybele de Azuma Hideo en 1979. El hentai apareció por primera vez en animación en la película de 1932 Suzumi-bune de Hakusan Kimura, que fue incautada por la policía cuando estaba a medio terminar. Los restos de la película fueron donados al Centro Nacional de Cine a principios del siglo XXI. La película nunca ha sido vista por el público. Sin embargo, el lanzamiento en 1984 de Wonderkid's Lolita Anime fue el primer hentai en obtener un lanzamiento general, pasando por alto las representaciones eróticas y sexuales de Las mil y una noches árabes de 1969 y la Cleopatra con los pechos desnudos en la película Cleopatra de 1970. Los juegos eróticos, otra área de controversia, tienen su primer caso del estilo artístico que representa actos sexuales en Tenshitachi no Gogo de 1985. En cada uno de estos medios, la amplia definición y uso del término complica su examen histórico.

Las representaciones de sexo y sexo anormal se pueden rastrear a través de los siglos, antes del término "hentai". Se cree que Shunga, un término japonés para el arte erótico, ha existido en alguna forma desde el período Heian. Desde el siglo XVI hasta el siglo XIX, las obras shunga fueron suprimidas por el shogunato. Un ejemplo bien conocido es El sueño de la mujer del pescador de Hokusai, que representa a una mujer siendo estimulada por dos pulpos. La producción de shunga cayó con la introducción de fotografías pornográficas a finales del siglo XIX.

Para definir el manga erótico, se necesita una definición de manga. Si bien el manga de Hokusai utiliza el término "manga" en su título, no representa el aspecto narrativo común del manga moderno, ya que las imágenes no están relacionadas. Debido a la influencia de las fotografías pornográficas en los siglos XIX y XX, las ilustraciones del manga estaban representadas por personajes realistas. Osamu Tezuka ayudó a definir el aspecto y la forma modernos del manga, y más tarde fue proclamado como el "Dios del manga". Su obra debut, New Treasure Island, fue publicada en 1947 como cómic a través de Ikuei Publishing y vendió más de 400.000 copias, aunque fue la popularidad de los mangas Astro Boy, Metropolis y Jungle Emperor de Tezuka lo que llegaría a definir los medios. Este estilo de manga basado en la historia es claramente único en comparación con las tiras cómicas como Sazae-san, y las obras basadas en la historia llegaron a dominar las revistas shōjo y shōnen.

Los temas para adultos en el manga han existido desde la década de 1940, pero algunas de estas representaciones eran más realistas que los simpáticos personajes de dibujos animados popularizados por Tezuka. En 1973, Manga Bestseller (más tarde conocida como Manga Erotopia), que se considera la primera revista de manga hentai publicada en Japón, sería responsable de la creación de un nuevo género conocido como ero-gekiga, donde se tomaba el gekiga y se intensificaba el contenido sexual y violento. Otras revistas "ero-gekiga" conocidas fueron Erogenica (1975) y Alice (1977). La circulación de revistas ero-gekiga alcanzaría su punto máximo en 1978, y se cree que se publicaban entre ochenta y cien revistas ero-gekiga diferentes anualmente.

En la década de 1980, el ero-gekiga declinó en favor de la creciente popularidad de las revistas lolicon y bishōjo, que surgieron de la cultura de los fans otaku. Se ha teorizado que el declive del ero-gekiga se debió a que los lectores de la generación del baby boom comenzaron a formar sus propias familias, así como a migrar a revistas seinen como Weekly Young Magazine, y cuando se trataba de material sexual, los lectores fueron robados por las revistas pornográficas y de huecograbado. El cambio distintivo en el estilo de los cómics pornográficos japoneses de personajes realistas a dibujos animados tiernos se le atribuye a Hideo Azuma, "El padre del lolicon". En 1979, escribió Cybele, que ofrecía las primeras representaciones de actos sexuales entre personajes lindos y poco realistas al estilo de Tezuka. Esto iniciaría un movimiento de manga pornográfico. El auge del lolicon en los años 1980 vio el auge de revistas como las antologías Lemon People y Petit Apple Pie. A medida que el auge del lolicon disminuyó a mediados de los años 1980, la forma dominante de representación de los personajes femeninos se convirtió en mujeres "con cara de bebé y pechos grandes". El cambio en la popularidad del lolicon al bishōjo se le atribuye a Naoki Yamamoto (que escribió bajo el seudónimo de Tō Moriyama). El manga de Moriyama tenía un estilo que no se había visto antes en ese momento, y era diferente de los estilos ero-gekiga y lolicon, y usaba diseños bishōjo como base para construir. Los libros de Moriyama se vendieron bien tras su publicación, creando aún más fanáticos para el género. Estos nuevos artistas luego escribirían para revistas como Monthly Penguin Club Magazine (1986) y Manga Hot Milk (1986) que se volverían populares entre sus lectores, atrayendo nuevos fanáticos.

La publicación de material erótico en los Estados Unidos se remonta al menos a 1990, cuando IANVS Publications imprimió su primer Anime Shower Special. En marzo de 1994, Antarctic Press publicó Bondage Fairies, una traducción al inglés de Insect Hunter, un manga de "violación de insectos" que se hizo popular en el mercado estadounidense, mientras que aparentemente tuvo un desempeño pobre en Japón. Durante este tiempo, el único editor estadounidense que traducía y publicaba hentai era Fantagraphics en su sello de cómics para adultos, Eros Comix, que se estableció alrededor de 1990.

Debido a que hay menos producciones de animación, la mayoría de las obras eróticas se etiquetan retroactivamente como hentai desde la acuñación del término en inglés. El hentai generalmente se define como que consiste en desnudez excesiva y relaciones sexuales gráficas, ya sean perversas o no. El término "ecchi" generalmente se relaciona con el fanservice, sin que se muestren relaciones sexuales.

El primer anime pornográfico fue Suzumi-bune, creado en 1932 por Hakusan Kimura. Fue la primera parte de una película de dos rollos, que estaba a medio terminar antes de que la policía la incautara. Los restos de la película fueron donados al Centro Nacional de Cine a principios del siglo XXI por la policía de Tokyo, que estaba retirando todas las películas de nitrato de plata que tenían en su poder, ya que son extremadamente inflamables. La película nunca ha sido vista por el público.

Dos de las primeras obras escapan a ser definidas como hentai, pero contienen temas eróticos. Esto se debe probablemente a la oscuridad y la falta de familiaridad de las obras, que llegaron a los Estados Unidos y desaparecieron del foco público veinte años antes de que la importación y los crecientes intereses acuñaran el término americanizado hentai. La primera es la película de 1969 Las mil y una noches árabes, que incluye fielmente elementos eróticos de la historia original. En 1970, Cleopatra: Queen of Sex, fue la primera película animada en tener una clasificación X, pero fue etiquetada erróneamente como erótica en los Estados Unidos.

La serie Lolita Anime se identifica típicamente como el primer anime erótico y animación de video original (OVA); fue lanzada en 1984 por Wonder Kids. Con seis episodios, la serie se centró en el sexo con menores y la violación, e incluyó un episodio que contenía bondage BDSM. Se lanzaron varias subseries en respuesta, incluida una segunda serie de anime lolita lanzada por Nikkatsu. No ha sido licenciada ni distribuida oficialmente fuera de su lanzamiento original.

La franquicia de obras Cream Lemon se desarrolló entre 1984 y 2005, y varias de ellas ingresaron al mercado estadounidense en varias formas. La serie Brothers Grime lanzada por Excalibur Films contenía obras de Cream Lemon ya en 1986. Sin embargo, no se anunciaron como anime y se introdujeron durante el mismo tiempo en que comenzó la primera distribución clandestina de obras eróticas.

El lanzamiento estadounidense de anime erótico con licencia fue intentado por primera vez en 1991 por Central Park Media, con I Give My All, pero nunca ocurrió. En diciembre de 1992, Devil Hunter Yohko fue el primer título ecchi (subido de tono) que fue lanzado por A.D. Vision. Si bien no contiene relaciones sexuales, supera los límites de la categoría ecchi con diálogos sexuales, desnudez y una escena en la que la heroína está a punto de ser violada.

Fue el lanzamiento de Urotsukidōji de Central Park Media en 1993 lo que trajo la primera película hentai a los espectadores estadounidenses. A menudo citado por inventar el subgénero de violación con tentáculos, contiene representaciones extremas de violencia y sexo con monstruos. Como tal, se lo reconoce por ser el primero en representar sexo con tentáculos en la pantalla. Cuando la película se estrenó en los Estados Unidos, se describió como "empapada de escenas gráficas de sexo perverso y ultraviolencia".

Tras este lanzamiento, una gran cantidad de contenido pornográfico comenzó a llegar a los Estados Unidos, con compañías como A.D. Vision, Central Park Media y Media Blasters lanzando títulos con licencia bajo varios sellos. El sello de A.D. Vision, SoftCel Pictures, lanzó 19 títulos solo en 1995. Otro sello, Critical Mass, fue creado en 1996 para lanzar una edición sin editar de Violence Jack. Cuando el sello hentai de A.D. Vision, SoftCel Pictures, cerró en 2005, la mayoría de sus títulos fueron adquiridos por Critical Mass. Tras la quiebra de Central Park Media en 2009, las licencias de todos los productos y películas relacionados con Anime 18 se transfirieron a Critical Mass.

- Censura

Las leyes japonesas han tenido un impacto en las representaciones de obras desde la Restauración Meiji, pero estas son anteriores a la definición común de material hentai. Desde que se convirtió en ley en 1907, el Artículo 175 del

Código Penal de Japón prohíbe la publicación de materiales obscenos. Específicamente, las representaciones de relaciones sexuales entre hombres y mujeres y el vello púbico se consideran obscenos, pero los genitales desnudos no. Como se requiere censura para las obras publicadas, las representaciones más comunes son los puntos borrosos en los videos pornográficos y las "barras" o "luces" en las imágenes fijas. En 1986, Toshio Maeda intentó superar la censura en las representaciones de relaciones sexuales, creando sexo con tentáculos. Esto llevó a la gran cantidad de obras que contienen relaciones sexuales con monstruos, demonios, robots y extraterrestres, cuyos genitales se ven diferentes a los de los hombres. Aunque las opiniones occidentales atribuyen hentai a cualquier obra explícita, fueron los productos de esta censura los que se convirtieron no solo en los primeros títulos importados legalmente a Estados Unidos y Europa, sino en los primeros exitosos. Si bien no se editó para su estreno en Estados Unidos, el estreno en el Reino Unido de Urotsukidōji eliminó muchas escenas de violencia y de violación con tentáculos. Otra técnica utilizada para evadir la regulación fue la "vista transversal de las relaciones sexuales", una vista imaginaria de las relaciones sexuales que se asemeja a un dibujo anatómico o una resonancia magnética, que eventualmente se convertiría en una expresión predominante en el hentai por su atractivo erótico. Esta expresión se conoce en el mundo occidental como la "vista de rayos X".

También fue debido a esta ley que los artistas comenzaron a representar a los personajes con un mínimo de detalles anatómicos y sin vello púbico, por ley, antes de 1991. Parte de la prohibición se levantó cuando Nagisa Oshima prevaleció sobre los cargos de obscenidad en su juicio por su película En el reino de los sentidos. Aunque no se aplicó, el levantamiento de esta prohibición no se aplicó al anime y al manga, ya que no se consideraban excepciones artísticas.

Las alteraciones de material o la censura y prohibición de obras son comunes. El lanzamiento estadounidense de La Blue Girl alteró la edad de la heroína de 16 a 18 años, eliminó las escenas de sexo con un ninja enano llamado Nin-nin y eliminó los puntos borrosos japoneses. La Blue Girl fue rechazada de plano por los censores del Reino Unido que se negaron a clasificarla y prohibieron su distribución. En 2011, los miembros del Partido Liberal Democrático de Japón buscaron la prohibición del subgénero lolicon, pero no tuvieron éxito. La última ley propuesta en su contra fue presentada el 27 de mayo de 2013 por el Partido Liberal Democrático, el Partido Nuevo Komei y el Partido de Restauración de Japón, que habría ilegalizado la posesión de imágenes sexuales de personas menores de 18 años con una multa de 1 millón de yenes (unos 10.437 dólares estadounidenses) y menos de un año de cárcel. El Partido Democrático Japonés, junto con varias asociaciones de la industria involucradas en el anime y el manga, protestaron contra el proyecto de ley diciendo que "si bien aprecian que el proyecto de ley protege a los niños, también restringirá la libertad de expresión". La ley finalmente se aprobó en junio de 2014 después de que se eliminara la regulación del anime y el manga lolicon del proyecto de ley. Esta nueva ley entró en pleno vigor en 2015 y prohibió la pornografía infantil en la vida real.

- Demografía

Según datos de Pornhub en 2017, los consumidores más prolíficos de hentai son hombres. Sin embargo, Patrick W. Galbraith y Jessica Bauwens-Sugimoto señalan que el manga hentai atrae a "un público diverso, que por supuesto incluye a las mujeres". Kathryn Hemmann también escribe que "las otakus femeninas autoidentificadas (...) admiten fácilmente que disfrutan de los dōjinshi que atienden a una mirada erótica masculina". Cuando se trata de medios de hentai, los juegos eroge en particular combinan tres medios favoritos (dibujos animados, pornografía y juegos) en una experiencia. El género hentai atrae a una amplia audiencia que se expande cada año y desea una mejor calidad e historias, u obras que amplíen los límites creativos. Nobuhiro Komiya, un censor de manga, afirma que las representaciones inusuales y extremas en el hentai no tienen que ver tanto con la perversión como con un ejemplo de la industria orientada al lucro. Los animes que representan situaciones sexuales normales tienen menos éxito en el mercado que aquellos que rompen las normas sociales, como el sexo en las escuelas o el bondage.

Según la psicóloga clínica Megha Hazuria Gorem, "Como los dibujos animados son una especie de fantasía final, puedes hacer que la persona se vea como quieres que se vea. Se puede cumplir cualquier fetiche". El sexólogo Narayan Reddy señaló sobre los eroge: "Los animadores crean juegos nuevos porque existe una demanda de ellos y, como representan cosas que los jugadores no tienen el coraje de hacer en la vida real o que podrían ser ilegales, estos juegos son una salida para el deseo reprimido".

- Clasificación

El género hentai se puede dividir en numerosos subgéneros, el más amplio de los cuales abarca actos heterosexuales y homosexuales. El hentai que presenta principalmente interacciones heterosexuales se presenta tanto en formato dirigido a hombres (ero o dansei-muke) como dirigido a mujeres ("cómics de mujeres"). Aquellos que presentan principalmente interacciones homosexuales se conocen como yaoi o Boys' Love (hombre-hombre) y yuri o Girls' Love (mujer-mujer). Tanto el yaoi como, en menor medida, el yuri, generalmente están dirigidos a miembros del sexo opuesto a las personas representadas. Si bien el yaoi y el yuri no siempre son explícitos, su historia y asociación pornográficas permanecen. El uso pornográfico del yaoi se ha mantenido fuerte en forma textual a través de fanfiction. La definición de yuri ha comenzado a ser reemplazada por las definiciones más amplias de "animación o cómics de temática lésbica".

El hentai se percibe como "que se centra" en fetiches sexuales. Estos incluyen docenas de subgéneros relacionados con el fetiche y la parafilia, que pueden clasificarse aún más con términos adicionales, como tipos heterosexuales u homosexuales.

Muchas obras se centran en representar lo mundano y lo imposible en todos los actos y situaciones concebibles, sin importar cuán fantásticos sean. Un subgénero del hentai es el futanari (hermafroditismo), que presenta a una mujer con un pene o un apéndice similar al pene además de una vulva. Los personajes futanari a menudo se representan teniendo sexo con otras mujeres, pero muchas otras obras presentan sexo con hombres o, como en Anal Justice, con ambos géneros. El futanari puede ser dominante, sumiso o cambiar entre los dos roles en una sola obra.

- Yaoi

El amor de chicos (ボーイズラブ, bōizu rabu), también conocido por su abreviatura BL (ビーエル, bīeru), es un género de ficción originario de Japón que retrata relaciones homoeróticas entre personajes masculinos. Por lo general, es creado por mujeres para un público femenino, lo que lo distingue de los medios homoeróticos creados por y para hombres homosexuales, aunque el BL también atrae a un público masculino y puede ser producido por creadores masculinos. El BL abarca una amplia gama de medios, incluidos manga, anime, CD de drama, novelas, videojuegos, series de televisión, películas y obras de fans.

El género se originó en la década de 1970 como un subgénero del manga shōjo o cómics para chicas. Se utilizaron varios términos para el nuevo género, incluido shōnen-ai (少年愛, literalmente "amor de chico"), tanbi (耽美, literalmente "esteta" o "estético") y junio (ジュネ). El término yaoi (やおい) surgió como nombre para el género a fines de la década de 1970 y principios de la de 1980 en el contexto de la cultura dōjinshi (obras autopublicadas) como un acrónimo de yama nashi, ochi nashi, imi nashi ("sin clímax, sin punto, sin significado"), donde se usaba de manera autocrítica para referirse a obras de fans amateur que se enfocaban en el sexo con exclusión de la trama y el desarrollo de los personajes, y que a menudo parodiaban el manga y el anime convencional al representar personajes masculinos de series populares en escenarios sexuales. El "amor de chicos" fue adoptado más tarde por las publicaciones japonesas en la década de 1990 como un término general para los medios de romance entre hombres comercializados para mujeres.

Los conceptos y temas asociados con BL incluyen hombres andróginos conocidos como bishōnen; personajes femeninos disminuidos; narrativas que enfatizan la homosocialidad y restan importancia a la homofobia sociocultural; y representaciones de violación. Una característica definitoria del BL es la práctica de emparejar personajes en relaciones según los roles de seme, el dominante sexual o perseguidor activo, y uke, el pasivo sexual o perseguido pasivo. El BL tiene una sólida presencia global, habiéndose difundido desde la década de 1990 a través de licencias y distribución internacionales, así como a través de la circulación sin licencia de obras de fans del BL en línea. Las obras, la cultura y el fandom del BL han sido estudiados y discutidos por académicos y periodistas de todo el mundo.

Existen múltiples términos para describir la ficción romántica japonesa e influenciada por Japón entre hombres como género. En una encuesta de 2015 a escritores profesionales japoneses de ficción romántica entre hombres realizada por Kazuko Suzuki, se identificaron cinco subgéneros principales:

Shōnen-ai (少年愛, lit. "amor entre chicos")

Si bien el término shōnen-ai históricamente connotaba efebofilia o pederastia, a partir de la década de 1970 se utilizó para describir un nuevo género de manga shōjo (manga para chicas) que presentaba romance entre bishōnen (lit. "chicos hermosos"), un término para personajes masculinos andróginos o afeminados. Las primeras obras shōnen-ai se inspiraron en la literatura europea, los escritos de Taruho Inagaki, y el género Bildungsroman. El shōnen-ai a menudo incluye referencias a la literatura, la historia, la ciencia y la filosofía; Suzuki describe el género como "pedante" y "difícil de entender", con "reflexiones filosóficas y abstractas" que desafiaban a los lectores jóvenes que a menudo solo podían entender las referencias y los temas más profundos a medida que crecían.

Tanbi

Tanbi como término y concepto es anterior al manga romántico entre hombres que surgió en la década de 1970, habiéndose originado para describir la ficción literaria erótica de alto nivel de autores como Yukio Mishima, Jun'ichirō Tanizaki y Yasunari Kawabata. En la década de 1980, las revistas dirigidas a los fanáticos del shōnen-ai usaban el término para describir la ficción de escritores tanto aficionados como profesionales publicada en esas revistas, así como para designar la literatura con temas de homoerotismo y homosexualidad implícita de autores como Oscar Wilde, Jean Cocteau, Tatsuhiko Shibusawa y Mishima. Tanbi en este contexto se usa principalmente para describir la ficción en prosa, pero también se ha usado para el manga y el arte visual.

June

Derivado de la revista homónima de manga de romance entre hombres publicada por primera vez en 1978, el término se usó originalmente para describir obras que se parecían al estilo artístico del manga publicado en esa revista. También se ha usado para describir obras amateur que representan la homosexualidad masculina que son creaciones originales y no obras derivadas. En la década de 1990, el término había caído en desuso en favor de "amor de chicos"; se ha sugerido que los editores que deseaban afianzarse en el mercado de junio acuñaron "amor de chicos" para disociar el género del editor de junio.

Yaoi (やおい) Acuñado a finales de la década de 1970 por los artistas de manga Yasuko Sakata y Akiko Hatsu, yaoi es un acrónimo de yama nashi, ochi nashi, imi nashi (山(場)なし、落ちなし、意味なし), que se traduce como "sin clima", sin punto, sin significado". Inicialmente utilizado por los artistas como un eufemismo irónico y autocrítico, el acrónimo se refiere a cómo las primeras obras yaoi generalmente se centraban en el sexo excluyendo la trama y el desarrollo de los personajes; también es una referencia subversiva a la estructura narrativa japonesa clásica de introducción, desarrollo, giro y conclusión.

Amor de chicos (ボーイズラブ, bōizu rabu)

Normalmente escrito como el acrónimo BL (ビーエル, bīeru), o alternativamente como "amor de chicos" o "amor de chicos", el término es una construcción wasei-eigo derivada de la traducción literal al inglés de shōnen-ai. Utilizado por primera vez en 1991 por la revista Image en un esfuerzo por recopilar estos géneros dispares bajo un solo término, el término se popularizó ampliamente en 1994 después de ser utilizado por la revista Puff. "BL" es el término común utilizado para describir los medios de romance entre hombres comercializados para mujeres en Japón y gran parte de Asia, aunque su uso en Occidente es inconsistente.

A pesar de los intentos de los investigadores de codificar las diferencias entre estos subgéneros, en la práctica estos términos se utilizan indistintamente. Kazumi Nagaike y Tomoko Aoyama señalan que, si bien BL y yaoi son los términos genéricos más comunes para este tipo de medios, evitan específicamente los intentos de definir subgéneros, señalando que las diferencias entre ellos están mal definidas y que incluso cuando se diferencian, los subgéneros "siguen entrelazados temáticamente".

En la investigación de Suzuki sobre estos subgéneros, señala que "no existe un término abreviado japonés apropiado y conveniente para abarcar todos los subgéneros de ficción de amor entre hombres por y para mujeres". Yaoi se ha utilizado como un término general en Occidente para los cómics de influencia japonesa con relaciones entre hombres, y los editores de manga estadounidenses lo utilizaron preferentemente para obras de este tipo debido a la creencia de que el término "amor de chicos" conlleva la implicación de pedofilia. En Japón, yaoi se utiliza para referirse a dōjinshi y obras que se centran en escenas de sexo. En todos los usos, yaoi y amor entre chicos excluyen el

manga gay (bara), un género que también representa relaciones sexuales entre hombres homosexuales, pero que está escrito para hombres homosexuales y en su mayoría por ellos.

En Occidente, el término shōnen-ai se utiliza a veces para describir títulos que se centran en el romance en lugar de contenido sexual explícito, mientras que yaoi se utiliza para describir títulos que presentan principalmente temas y material temático sexualmente explícitos. Los fans occidentales también pueden utilizar yaoi como etiqueta para la ficción slash basada en anime o manga. El uso japonés de yaoi para referirse únicamente a obras con escenas explícitas a veces choca con el uso occidental de la palabra para describir el género en su conjunto, lo que crea confusión entre el público japonés y el occidental.

- Historia

La homosexualidad y la androginia tienen una historia en Japón que se remonta a tiempos antiguos, como se ve en prácticas como el shudō (衆道, amor entre personas del mismo sexo entre samuráis y sus compañeros) y el kagema (陰間, trabajadores sexuales masculinos que servían como aprendices de actores de kabuki). El país se alejó de la tolerancia de la homosexualidad en medio de la occidentalización durante la Era Meiji (1868-1912), y se movió hacia actitudes sociales hostiles hacia la homosexualidad y la implementación de leyes contra la sodomía.

Mari Mori, cuyas novelas tanbi sentaron las bases para muchos de los tropos comunes del género shōnen-ai

Frente a este cambio legal y cultural, los artistas que representaron la homosexualidad masculina en su trabajo generalmente lo hicieron a través del subtexto. Las ilustraciones de Kashō Takabatake en la revista de manga shōnen (cómics para chicos) Nihon Shōnen formaron la base de lo que se convertiría en la estética de los bishōnen: chicos y hombres jóvenes, a menudo en contextos homosociales u homoeróticos, que se definen por su "pasividad ambivalente, fragilidad, efímera y suavidad". La novela de 1961 A Lovers' Forest de la escritora de tanbi Mari Mori, que sigue la relación entre un profesor y su amante masculino más joven, se considera un precursor influyente del género shōnen-ai. Las obras de Mori estuvieron influenciadas por la literatura europea, particularmente la literatura gótica, y sentaron las bases para muchos de los tropos comunes del shōnen-ai, el yaoi y el BL: exotismo occidental, personajes educados y ricos, diferencias de edad significativas entre las parejas y escenarios fantasiosos o incluso surrealistas.

En el mundo del manga, el concepto de gekiga (劇画) surgió a finales de los años 1950, con el objetivo de utilizar el manga para contar historias serias y realistas dirigidas a un público adulto. El gekiga inspiró la creación de manga que mostraba relaciones humanas realistas y abrió el camino para el manga que exploraba la sexualidad humana en un contexto no pornográfico. La serie de manga shōjo (cómics para chicas) de Hideko Mizuno de 1969, Fire! (1969-1971), que erotizaba a sus protagonistas masculinos y mostraba la homosexualidad masculina en la cultura del rock and roll estadounidense, se destaca como una obra influyente en este sentido.

El manga romántico homoerótico japonés contemporáneo se originó en la década de 1970 como un subgénero del manga shōjo. La década vio la llegada de una nueva generación de artistas de manga shōjo, entre los que se destaca el Grupo Año 24. El Grupo Año 24 contribuyó significativamente al desarrollo del manga shōjo, introduciendo una mayor diversidad de temas y material temático al género que se inspiró en la literatura, el cine y la historia japonesa y europea. Los miembros del grupo, incluidos Keiko Takemiya y Moto Hagio, crearon obras que retrataban la homosexualidad masculina: In The Sunroom (1970) de Takemiya se considera la primera obra del género que se conocería como shōnen-ai, seguida de The Noviembre Gymnasium (1971) de Hagio.

Takemiya, Hagio, Toshie Kihara, Ryoko Yamagishi y Kaoru Kurimoto se encontraban entre los artistas de shōnen-ai más importantes de esta era; obras notables incluyen The Heart of Thomas (1974-1975) de Hagio y Kaze to Ki no Uta (1976-1984) de Takemiya. Las obras de estos artistas generalmente presentaban romances trágicos entre bishōnen andróginos en escenarios históricos europeos. Aunque estas obras estaban nominalmente dirigidas a una audiencia de adolescentes y mujeres jóvenes, también atraían a lectores adultos homosexuales y lesbianas. Durante este mismo período, se publicaron las primeras revistas de manga gay: Barazoku, la primera revista para hombres homosexuales que circuló comercialmente en Japón, se publicó en 1971 y sirvió como una gran influencia en Takemiya y el desarrollo del shōnen-ai.

La subcultura dōjinshi (obras autopublicadas) surgió contemporáneamente en la década de 1970, y en 1975, se celebró el primer Comiket como una reunión de artistas aficionados que producían dōjinshi. El término yaoi, utilizado inicialmente por algunos creadores de dōjinshi de romance entre hombres para describir sus creaciones irónicamente, surgió para describir obras amateur que estaban influenciadas por el shōnen-ai y el manga gay. Los primeros dōjinshi yaoi producidos para Comiket eran típicamente obras derivadas, con artistas de glam rock como David Bowie y Queen como temas populares como resultado de la influencia de Fire!; los dōjinshi yaoi también eran más sexualmente explícitos que el shōnen-ai.

Moto Hagio, miembro del grupo Year 24 y una figura importante en el género shōnen-ai

En reacción al éxito del shōnen-ai y el yaoi temprano, los editores buscaron explotar el mercado creando revistas dedicadas al género. Las jóvenes ilustradoras se consolidaron en la industria del manga publicando obras yaoi, y este género se convirtió más tarde en "una subcultura transnacional". La editorial Magazine Magazine, que publicó la revista de manga gay Sabu, lanzó la revista June en 1978, mientras que Minori Shobo lanzó Allan en 1980. Ambas revistas se especializaron inicialmente en shōnen-ai, que Magazine Magazine describió como "a medio camino entre la literatura tanbi y la pornografía", y también publicaron artículos sobre homosexualidad, ficción literaria, ilustraciones y obras yaoi amateur. El éxito de June fue tal que el término June-mono o más simplemente June comenzó a competir con el término shōnen-ai para describir obras que retrataban la homosexualidad masculina.

A finales de la década de 1980, la popularidad del shōnen-ai publicado profesionalmente estaba decayendo, y el yaoi publicado como dōjinshi se estaba volviendo más popular. El manga shōnen convencional con ambientaciones japonesas como Captain Tsubasa se convirtió en material de fuente popular para trabajos derivados de creadores de yaoi, y el género representó cada vez más ambientaciones japonesas sobre ambientaciones occidentales. Las obras influenciadas por el shōnen-ai en la década de 1980 comenzaron a representar protagonistas mayores y adoptaron un estilo realista tanto en la trama como en las ilustraciones, como lo ejemplifican mangas como Banana Fish (1985-1994) de Akimi Yoshida y Tomoi (1986) de Wakuni Akisato. La década de 1980 también vio la proliferación del yaoi en anime, CD de drama y novelas ligeras; la adaptación al anime de 1982 de Patalliro! fue el primer anime de televisión en representar temas shōnen-ai, mientras que Kaze to Ki no Uta y Earthian fueron adaptados al anime en el formato de animación de video original (video doméstico) en 1987 y 1989, respectivamente.

La creciente popularidad del yaoi atrajo la atención de los editores de revistas de manga, muchos de los cuales reclutaron autores de dōjinshi yaoi para sus publicaciones; Zetsuai 1989 (1989-1991) de Minami Ozaki, una serie yaoi publicada en la revista shōjo Margaret, fue originalmente un dōjinshi de Captain Tsubasa creado por Ozaki que ella adaptó en una obra original. Para 1990, siete editoriales japonesas incluyeron contenido yaoi en sus ofertas, lo que impulsó el mercado editorial comercial del género. Entre 1990 y 1995, se establecieron treinta revistas dedicadas al yaoi: Magazine Be × Boy, fundada en 1993, se convirtió en una de las revistas de manga yaoi más influyentes de esta era. El manga de estas revistas estuvo influenciado por historias realistas como Banana Fish, y se alejó de los

estándares shōnen-ai de los años 1970 y 1980. Las obras shōnen-ai que se publicaron durante este período eran típicamente comedias en lugar de melodramas, como Gravitation (1996-2002) de Maki Murakami. En consecuencia, yaoi y "boys' love" (BL) llegaron a ser los términos más populares para describir obras que retrataban el romance entre hombres, eclipsando al shōnen-ai y June.

Una proporción cada vez mayor de manga shōjo en la década de 1990 comenzó a integrar elementos yaoi en sus tramas. El grupo de artistas de manga Clamp, que comenzó como un grupo que creaba dōjinshi yaoi, publicó múltiples obras que contenían elementos yaoi durante este período, como RG Veda (1990-1995), Tokyo Babylon (1991-1994) y Cardcaptor Sakura (1996-2000). Cuando estas obras se lanzaron en América del Norte, estuvieron entre los primeros medios con influencia yaoi que el público occidental conoció. El BL ganó popularidad en China continental a fines de la década de 1990; el país posteriormente prohibió la publicación y distribución de obras BL.

A mediados de la década de 1990 se produjo el llamado "debate yaoi" o yaoi ronsō (やおい論争), un debate que se llevó a cabo principalmente en una serie de ensayos publicados en la revista feminista Choisir de 1992 a 1997. En una carta abierta, el escritor gay japonés Masaki Satō criticó el género como homofóbico por no representar a los hombres homosexuales con precisión, y llamó a los fanáticos del yaoi "mujeres repugnantes" que "tienen un interés perverso en las relaciones sexuales entre hombres". Se produjo un debate que duró años, con los fanáticos y artistas del yaoi sosteniendo que el yaoi es un entretenimiento para mujeres que no busca ser una representación realista de la homosexualidad, y en cambio sirve como refugio de la misoginia de la sociedad japonesa. El debate académico que generó el ronsō yaoi condujo a la formación del campo de los "estudios BL", que se centran en el estudio del BL y la relación entre las mujeres y el BL. También afectó a los creadores de yaoi: la autora Chiyo Kurihara abandonó el yaoi para centrarse en la pornografía heterosexual a raíz del yaoi ronsō, mientras que Hisako Takamatsu tomó en cuenta los argumentos de los críticos del género para crear obras más adaptadas a una audiencia gay.

El grupo de artistas de manga Clamp, cuyas obras estuvieron entre los primeros medios con influencia yaoi que conoció el público occidental

La crisis económica causada por la Década Perdida afectó a la industria del manga a finales de los años 1990 y principios de los años 2000, pero no afectó particularmente al mercado yaoi; por el contrario, las revistas yaoi continuaron proliferando durante este período, y las ventas de medios yaoi aumentaron. En 2004, Otome Road en Ikebukuro surgió como un importante destino cultural para el fandom yaoi, con múltiples tiendas dedicadas a productos shōjo y yaoi. La década de 2000 también vio un aumento en los lectores masculinos de yaoi, con una encuesta de librerías de 2008 que encontró que entre el 25 y el 30 por ciento de los lectores de yaoi eran hombres.

La década de 2000 vio un crecimiento significativo del yaoi en los mercados internacionales, comenzando con la fundación de la convención de anime estadounidense Yaoi-Con en 2001. Las primeras traducciones al inglés con licencia oficial de manga yaoi se publicaron en el mercado norteamericano en 2003; el mercado se expandió rápidamente antes de contraerse en 2008 como resultado de la crisis financiera mundial de 2007-2008, pero continuó creciendo lentamente en los años siguientes. Corea del Sur vio el desarrollo de BL en forma de manhwa, en particular Martin and John (2006) de Park Hee-jung y Crush on You (2006) de Lee Kyung-ha.

Las décadas de 2010 y 2020 vieron un aumento en la popularidad de los medios yaoi y BL en China y Tailandia en forma de novelas web, películas de acción en vivo y dramas televisivos de acción en vivo. Aunque "boys' love" y "BL" se han convertido en los términos genéricos para este material en Asia, en Tailandia, los dramas BL a veces se denominan "Y" o "series Y" como una abreviatura de yaoi. La serie tailandesa Y adapta explícitamente el contenido del BL japonés al contexto local tailandés y en los últimos años se ha vuelto cada vez más popular entre los fanáticos de todo el mundo que a menudo ven al BL tailandés como algo separado de sus antecedentes japoneses. El BL tailandés también toma prestado deliberadamente de la cultura de las celebridades del K-pop en el desarrollo de su

propio estilo de ídolos conocidos como khu jin (parejas imaginarias) que están diseñados para ser emparejados por los fanáticos predominantemente femeninos del BL tailandés. Para el antropólogo cultural Thomas Baudinette, las series BL producidas en Tailandia representan la siguiente etapa en el desarrollo histórico del BL, que cada vez se está "dislocando" más de Japón entre la comprensión del género de los fanáticos internacionales.

Aunque el fandom BL en China se remonta a fines de la década de 1990 como danmei (la lectura en mandarín del término japonés tanbi), las regulaciones estatales en China dificultaron que los escritores de danmei publicaran sus obras en línea, con una ordenanza de 2009 de la Administración Nacional de Publicaciones de China que prohibía la mayoría de la ficción danmei en línea. En 2015, se implementaron en China leyes que prohíben las representaciones de relaciones entre personas del mismo sexo en televisión y cine. El crecimiento de los proveedores de servicios de transmisión en la década de 2010 se considera una fuerza impulsora detrás de la producción de dramas BL en toda Asia, ya que la distribución en línea proporciona una plataforma para medios que contienen material no heterosexual, que con frecuencia no está permitido en la televisión abierta.

- Temáticas

Los protagonistas de BL son a menudo bishōnen (美少年, lit. "chico hermoso"), niños y jóvenes "altamente idealizados" que combinan cualidades masculinas y femeninas. El concepto de bishōnen se puede encontrar de forma dispar en todo el este de Asia, pero su manifestación estética específica en el manga shōjo de los años 70 (y posteriormente en el manga shōnen-ai) se inspiró en la cultura popular de la época, incluidos artistas de glam rock como David Bowie, la interpretación del actor Björn Andrésen de Tadzio en la adaptación cinematográfica de 1971 de Muerte en Venecia y el kabuki onnagata Bandō Tamasaburō. Aunque los bishōnen no son exclusivos de BL, la androginia de bishōnen a menudo se explota para explorar nociones de sexualidad y género en las obras de BL.

A finales de la década de 2010, se vio la creciente popularidad de los hombres masculinos en BL que recuerdan a los tipos de cuerpo típicos del manga gay, con un énfasis creciente en historias con cuerpos musculosos y personajes mayores. Una encuesta de 2017 realizada por la editorial BL Juné Manga encontró que, si bien más del 80% de sus lectores anteriormente preferían exclusivamente los tipos de cuerpo bishōnen, el 65% ahora disfruta tanto de los tipos de cuerpo bishōnen como de los musculosos. Los críticos y comentaristas han señalado que este cambio en las preferencias entre los lectores de BL, y la posterior creación de obras que presentan características tanto del manga BL como del manga gay, representa una difuminación de las distinciones entre los géneros; El antropólogo Thomas Baudinette señala en su trabajo de campo que los hombres homosexuales en Japón "no vieron la necesidad de disociar drásticamente el BL del (manga gay) cuando discutían su consumo de 'medios gay'".

Los dos participantes en una relación BL (y en menor medida en yuri) a menudo se denominan seme (攻め, lit. "arriba", como se deriva del verbo ichidan "atacar") y uke (受け, lit. "abajo", como se deriva del verbo ichidan "recibir"). Estos términos se originaron en las artes marciales y luego se apropiaron como jerga LGBT japonesa para referirse a los socios insertivos y receptivos en el sexo anal. Aleardo Zanghellini sugiere que los términos de las artes marciales tienen un significado especial para la audiencia japonesa, ya que un arquetipo de la relación masculina homosexual en Japón incluye el amor entre personas del mismo sexo entre samuráis y sus compañeros. Sugiere que el arquetipo del samurái es responsable de las diferencias de edad y las variaciones jerárquicas en el poder de algunas relaciones retratadas en BL.

El seme a menudo se representa como restringido, físicamente poderoso y protector; En general, es mayor y más alto, con un mentón más fuerte, cabello más corto, ojos más pequeños y un comportamiento más estereotipado masculino y "macho" que el uke. El seme generalmente persigue al uke, quien a menudo tiene rasgos femeninos más suaves y andróginos con ojos más grandes y una complexión más pequeña, y a menudo es físicamente más débil que el seme. Los roles de seme y uke pueden establecerse alternativamente por quién es dominante en la relación; un personaje puede tomar el rol de uke incluso si no se presenta como femenino, simplemente al ser yuxtapuesto contra y perseguido por un personaje más dominante y masculino. El sexo anal es omnipresente en BL, y normalmente se representa de forma explícita y no meramente implícita; Zanghellini señala que las ilustraciones de sexo anal casi siempre colocan a los personajes uno frente al otro en lugar de "estilo perrito", y que el uke rara vez le hace sexo oral al seme, sino que recibe las atenciones sexuales y románticas del seme.

Aunque McLelland señala que los autores suelen estar "interesados en explorar, no repudiar" la dinámica entre el seme y el uke, no todas las obras se adhieren a los tropos del seme y el uke. La posibilidad de cambiar de roles es a

menudo una fuente de burlas lúdicas y excitación sexual para los personajes, lo que indica un interés entre muchos autores del género en explorar la naturaleza performativa de los roles. Riba (リバ), una abreviatura de "reversible" (リバーシブル), se utiliza para describir parejas en las que los roles de seme y uke no están estrictamente definidos. Ocasionalmente, los autores renunciarán a las estilizaciones del seme y el uke para retratar a ambos amantes como "hombres guapos igualmente atractivos", o subvertirán las expectativas de dominio al representar al perseguidor activo en la relación como alguien que toma el rol pasivo durante el sexo. En otros casos, el uke se presenta como más agresivo sexualmente que el seme; en estos casos, los roles a veces se denominan osoi uke (襲い受け, "uke atacante") y hetare seme (ヘタレ攻め, "seme cobarde").

El músico David Bowie, el actor Björn Andrésen y el actor de kabuki Bandō Tamasaburō influyeron en las representaciones de personajes bishōnen en shōjo y manga BL

Históricamente, los personajes femeninos tenían papeles menores en BL, o estaban ausentes por completo. Suzuki señala que las madres en particular a menudo son retratadas de una manera negativa; sugiere que esto se debe a que tanto el personaje como el lector buscan sustituir la ausencia de amor maternal incondicional con el amor "prohibido" que todo lo consume presentado en BL. En las parodias de dōjinshi basadas en obras existentes que incluyen personajes femeninos, el papel de la mujer generalmente se minimiza o el personaje es eliminado; Yukari Fujimoto señaló que en estas parodias, "parece que las lecturas yaoi y los personajes femeninos agradables son mutuamente excluyentes". Nariko Enomoto, una autora de BL, sugiere que las mujeres generalmente no son representadas en BL ya que su presencia agrega un elemento de realismo que distrae de una narrativa de fantasía.

Desde finales de la década de 2000, las mujeres han aparecido con mayor frecuencia en obras BL como personajes secundarios. Lunsing señala que los primeros shōnen-ai y yaoi a menudo eran considerados misóginos, y que el papel disminuido de los personajes femeninos se citaba como evidencia de la misoginia internalizada de los lectores mayoritariamente femeninos del género. Sugiere que el declive de estas representaciones misóginas con el tiempo es evidencia de que los autores y lectores "superaron este odio, posiblemente gracias a su participación en el yaoi".

Las historias BL suelen ser fuertemente homosociales, dando a los hombres la libertad de unirse y perseguir objetivos compartidos juntos (como en las adaptaciones dojinshi del manga shōnen), o de rivalizar entre sí (como en Embracing Love). Este vínculo espiritual y asociación igualitaria se representa como la superación de la jerarquía de género masculino-femenino. Como es típico en la ficción romántica, las parejas representadas en estas historias a menudo deben superar obstáculos que son emocionales o psicológicos en lugar de físicos. Akiko Mizoguchi señala que si bien las primeras historias mostraban la homosexualidad como una fuente de vergüenza para aumentar la tensión dramática en este sentido, a partir de mediados de la década de 2000 el género comenzó a representar la identidad gay con mayor sensibilidad y matices, con series como Brilliant Blue que presentan historias de salir del armario y la aceptación gradual de los personajes dentro de la comunidad en general. BL generalmente representa a la sociedad japonesa como más tolerante con las personas LGBT de lo que es en realidad, lo que Mizoguchi sostiene que es una forma de activismo entre los autores de BL. Algunas historias más largas como Fake y Kizuna: Bonds of Love muestran a la pareja formando una unidad familiar, representándolos cohabitando y adoptando niños. También es posible que se casen y tengan hijos, como en las publicaciones de Omegaverse. Fujimoto cita a Ossan's Love (2016-2018) y otros dramas televisivos BL que surgieron en la década de 2010 como un "'eslabón perdido' para cerrar la brecha entre la ficción BL y las personas homosexuales", argumentando que cuando las narrativas BL se presentan utilizando actores humanos, se produce un "cambio subconsciente en la percepción de los espectadores" hacia la aceptación de la homosexualidad.

Aunque los personajes masculinos homosexuales están empoderados en BL, el género con frecuencia no aborda la realidad de la homofobia sociocultural. Según Hisako Miyoshi, editora en jefe adjunta de Libre Publishing, mientras que los trabajos anteriores en el género se centraban "más en el estilo de vida homosexual desde una perspectiva

realista", con el tiempo el género se ha vuelto menos realista y más cómico, y las historias son "simplemente para entretenimiento". El manga BL a menudo tiene escenarios fantásticos, históricos o futuristas, y muchos fanáticos consideran que el género es ficción escapista. La homofobia, cuando se presenta como un problema, se usa como un recurso argumental para aumentar el drama, o para mostrar la pureza del amor de los protagonistas. Rachel Thorn ha sugerido que, como BL es principalmente un género romántico, sus lectores pueden sentirse desanimados por temas políticos como la homofobia. El autor de BL Makoto Tateno expresó su escepticismo de que las representaciones realistas de las vidas de los hombres homosexuales se vuelvan comunes en BL "porque a las chicas les gusta la ficción más que el realismo". Alan Williams sostiene que la falta de una identidad gay en BL se debe a que BL es posmoderno, afirmando que "una expresión común en el género, cuando un personaje afirma que 'no es gay, sino que está enamorado de un hombre', tiene matices temporales homofóbicos (o modernos) pero también no identitarios (posmodernos)". En 2019, los editores de la revista de manga BL han declarado que las historias en las que un hombre está preocupado por declararse gay se han vuelto poco comunes y el tropo puede verse como obsoleto si se usa como fuente de conflicto entre los personajes.

Las representaciones erotizadas de violaciones suelen asociarse con el BL. El sexo anal se entiende como un medio de expresar compromiso con una pareja, y en el BL, la "violencia aparente" de la violación se transforma en una "medida de pasión". Las escenas de violación en el BL rara vez se presentan como crímenes con un agresor y una víctima: las escenas en las que un seme viola a un uke no se representan como sintomáticas de los deseos violentos del seme, sino como evidencia de la atracción incontrolable que siente el seme hacia el uke. Tales escenas son a menudo un recurso argumental utilizado para hacer que el uke vea al seme como algo más que un buen amigo, y normalmente dan como resultado que el uke se enamore del seme.

Aunque la sociedad japonesa suele rechazar o menospreciar a las mujeres que son violadas en la realidad, el género BL representa a los hombres que son violados como todavía "imbuidos de inocencia" y, por lo general, siguen siendo amados por sus violadores después del acto, un tropo que puede haberse originado con Kaze to Ki no Uta. Kristy Valenti de The Comics Journal señala que las narrativas de violación generalmente se centran en lo "irresistible" que es el uke y en cómo el seme "no puede controlarse" en su presencia, absolviendo así al seme de la responsabilidad por su violación del uke. Ella señala que es probable que esta sea la razón por la que el clímax narrativo de muchas historias BL muestra al seme reconociendo y asumiendo la responsabilidad de sus deseos sexuales. Cuando el uke es violado por un tercero, se muestra que la relación es de apoyo emocional. Por el contrario, algunas historias como Under Grand Hotel subvierten por completo el tropo de la fantasía de violación al presentar la violación como un acto negativo y traumático.

Una encuesta de 2012 realizada a fans del BL en inglés reveló que solo el 15 por ciento de los encuestados afirmó que la presencia de violaciones en los medios de comunicación BL los hacía sentir incómodos, ya que la mayoría de los encuestados podían distinguir entre la "violación fantástica, impulsada por el género" del BL y la violación como delito en la realidad. Esta "tolerancia sorprendentemente alta" para las representaciones de violaciones se contextualiza mediante un análisis de contenido, que encontró que solo el 13 por ciento de todo el BL japonés original disponible comercialmente en inglés contiene representaciones de violaciones. Se argumenta que estos hallazgos "posiblemente desmienten la percepción de que la violación es casi omnipresente en el BL/yaoi".

Las narraciones trágicas que se centraban en el sufrimiento de los protagonistas eran populares a principios de las historias de junio, en particular las historias que terminaban con uno o ambos miembros de la pareja central muriendo por suicidio. A mediados de la década de 1990, los finales felices eran más comunes; cuando se muestran finales trágicos, la causa no suele ser un conflicto interpersonal entre la pareja, sino "las demandas crueles e intrusivas de un mundo exterior intransigente". Thorn teoriza que las representaciones de tragedia y abuso en BL existen para permitir que la audiencia "llegue a un acuerdo de alguna manera con sus propias experiencias de abuso".

Bara (薔薇, "rosa"), también conocido como manga gay (ゲイ漫画) o gei komi (ゲイコミ, "cómics gay") es un género centrado en el amor entre hombres del mismo sexo, creado principalmente por hombres homosexuales para un público masculino homosexual. El manga gay generalmente se centra en hombres masculinos con distintos grados de músculo, grasa corporal y vello corporal, en contraste con los bishōnen andróginos del BL. Graham Kolbeins escribe en Massive: Gay Erotic Manga and the Men Who Make It que, si bien el BL puede entenderse como un fenómeno principalmente feminista, en el sentido de que representa el sexo libre de las trampas patriarcales de la pornografía heterosexual, el manga gay es principalmente una expresión de la identidad masculina gay. A

principios de la década de 2000, se observó un cierto grado de superposición entre el manga BL y el manga gay en las publicaciones con temática BDSM: la revista antológica yaoi BDSM Zettai Reido (絶対零度) tuvo varios colaboradores masculinos, mientras que varias autoras BL han contribuido con historias a antologías de manga gay con temática BDSM o números especiales, ocasionalmente bajo seudónimos masculinos.

Shotacon (ショタコン, shotakon) es un género que retrata a niños prepúberes o púberes en un contexto romántico o pornográfico. El subgénero, que se originó como una rama del yaoi a principios de la década de 1980, fue adoptado más tarde por los lectores masculinos y se vio influenciado por el lolicon (obras que representan a niñas prepúberes o púberes); la combinación de shotacon en su uso contemporáneo con BL no es, por lo tanto, universalmente aceptada, ya que el género constituye material que se comercializa tanto para el público masculino como para el femenino.

Omegaverse es un subgénero de romance entre hombres que se originó a partir de la serie estadounidense Supernatural y en la década de 2010 se convirtió en un subgénero del BL comercial y no comercial. Las historias del género se basan en sociedades en las que los humanos se dividen en una jerarquía de dominio de "alfas" dominantes, "betas" neutrales y "omegas" sumisos. Estos términos se derivan de los utilizados en etología para describir las jerarquías sociales en los animales.

El subgénero "universo dom/sub" surgió en 2017 y ganó popularidad en 2021. El subgénero utiliza elementos BDSM y también toma influencias de Omegaverse, particularmente el uso de un sistema de castas.

- Obras destacadas

Año	Título	Creador/es
1992	*Kizuna: Bonds of Love*	Kazuma Kodaka
1995	*New York, New York*	Marimo Ragawa
1995	*Yume no Kodomo*	Shouko Hamada
1996	*Gravitation (manga)*	Maki Murakami
1997	*...But, I'm Your Teacher*	Row Takakura
1997	*Kiss All the Boys*	Shiuko Kano
1999	*Color*	Eiki Eiki & Taishi Zaō
1999	*Embracing Love*	Youka Nitta
2000	*Ai no Kotodama*	Keiko Konno
2002	*Dry Heat*	Yugi Yamada
2002	*Finder*	Ayano Yamane
2002	*Future Lovers*	Saika Kunieda
2002	*Junjo Romantica: Pure Romance*	Shungiku Nakamura
2003	*Black Knight*	Kai Tsurugi
2003	*Bond(z)*	Toko Kawai
2003	*Golden Cain*	You Asagiri
2003	*Happiness Recommended*	Souya Himawari
2003	*Love Pistols*	Tarako Kotobuki
2004	*9th Sleep*	Makoto Tateno
2004	*Awkward Silence*	Hinako Takanaga
2004	*Brilliant Blue*	Saemi Yorita
2004	*Brother*	Yuzuha Ougi
2004	*A Capable Man*	Hinako Takanaga
2004	*Pathos*	Mika Sadahiro
2004	*Physical Attraction*	Tatsumi Kaiya
2004	*Yebisu Celebrities*	Kaoru Iwamoto & Shinri Fuwa

Año	Título	Creador/es
2005	*A Gentleman's Kiss*	Shinri Fuwa
2005	*Hybrid Child*	Shungiku Nakamura
2005	*Living For Tomorrow*	Taishi Zaō
2005	*Love Prism*	Asami Tojo
2005	*Only You*	Asami Tojo
2005	*A Strange and Mystifying Story*	Tsuta Suzuki
2005	*Thunderbolt Boys Excite*	Asami Tojo
2006	*Alley of First Love*	Ellie Mamahara
2006	*Barefoot Waltz*	Romuko Miike
2006	*Baseball Heaven*	Ellie Mamahara
2006	*Blue Sheep Reverie*	Makoto Tateno
2006	*Classmates*	Asumiko Nakamura
2006	*The Cornered Mouse Dreams of Cheese*	Setona Mizushiro
2006	*Crimson Spell*	Ayano Yamane
2006	*Does the Flower Blossom?*	Shoko Hidaka
2006	*Don't Be Cruel*	Yonezou Nekota
2006	*Endless Rain*	Yuuya
2006	*Golden Prince and Argent King*	Kouko Agawa
2006	*Hot Limit*	Minori Shima & Akira Kanbe
2006	*I Want to Be Naughty*	Mei Sakuraga
2006	*Kiss Blue*	Keiko Kinoshita
2006	*Loving Gaze*	Akira Kanbe
2006	*Maniac Shorts Shot*	Miya Ousaka
2006	*Red*	Sanae Rokuya
2006	*Seduce Me After the Show*	Est Em
2006	*Steal Moon*	Makoto Tateno
2006	*The World's Greatest First Love*	Shungiku Nakamura
2007	*After I Win*	Kaname Itsuki
2007	*Alcohol, Shirt and Kiss*	Yuko Kuwabara
2007	*Blue Sky*	Yuko Kuwabara
2007	*Candy*	Satomi Sugita
2007	*Cause of My Teacher*	Temari Matsumoto
2007	*Dining Bar Akira*	Tomoko Yamashita
2007	*How to Seduce a Vampire*	Nimosaku Shimada
2007	*Midnight Bloom*	Rico Fukiyama
2007	*No Touching At All*	Kou Yoneda
2007	*Sakura-Gari*	Yuu Watase
2007	*Seven Days*	Venio Tachibana
2007	*Wild Butterfly*	Hiroki Kusumoto
2008	*Age Called Blue*	Est Em
2008	*All Nippon Air Line*	Kei Azumaya
2008	*Author's Pet*	Deathco Cotorino
2008	*Bond of Dreams, Bond of Love*	Yaya Sakuragi

Año	Título	Creador/es
2008	*His Favorite*	Suzuki Tanaka
2008	*Private Teacher!*	Yuu Moegi
2008	*Twittering Birds Never Fly*	Kou Yoneda
2009	*Akiyama-kun*	Aiko Nobara
2009	*Blue Morning*	Shoko Hidaka
2009	*Delusion Elektel*	Yonezou Nekota
2009	*Rutta to Kodama*	Youko Fujitani
2010	*Candy Color Paradox*	Isaku Natsume
2010	*Kimi Note*	Junko
2010	*Love Stage!!*	Eiki Eiki & Taishi Zaō
2010	*Otokogokoro*	Kanda Neko
2010	*The Prince's Time*	Junko
2010	*Super Lovers*	Miyuki Abe
2011	*Mr. Mini Mart*	Junko
2011	*Same Difference*	Nozomu Hiiragi
2012	*Hana no Miyako de*	Rihito Takarai
2012	*Hitorijime My Hero*	Memeco Arii
2012	*Koitomo!?*	Yuu Moegi
2012	*Kuroneko Kareshi*	Aya Sakyō
2012	*Yarichin Bitch Club*	Ogeretsu Tanaka
2013	*Blue Sky Complex*	Kei Ichikawa
2013	*Dakaretai Otoko 1-i ni Odosarete Imasu.*	Hashigo Sakurabi
2013	*Given*	Natsuki Kizu
2013	*I Hear the Sunspot*	Yuki Fumino
2013	*L'étranger de la Plage*	Kanna Kii
2013	*The Night Beyond the Tricornered Window*	Tomoko Yamashita
2013	*Recipe no Ōji-sama*	Junko
2013	*Special Delivery!*	Momiji Akutagawa
2013	*Ten Count*	Rihito Takarai
2014	*Adolescence Boy & "It"*	Aya Sakyō
2014	*Caste Heaven*	Chise Ogawa
2014	*Ginger Honey*	Isaku Natsume
2014	*Go For It, Nakamura!*	Syundei
2014	*L'étranger du Zéphyr*	Kanna Kii
2015	*Escape Journey*	Ogeretsu Tanaka
2015	*Fourth Generation Head: Tatsuyuki Oyamato*	Scarlet Beriko
2015	*Jackass!*	Scarlet Beriko
2015	*Minori's Hand*	Scarlet Beriko
2015	*Our Dining Table*	Ori Mita
2016	*The Dragon's Betrothed*	Meguru Hinohara
2016	*Restart After Coming Back Home*	Cocomi
2016	*Sasaki and Miyano*	Shō Harusono
2016	*Sayonara Game*	Yuu Minaduki

Año	Título	Creador/es
2016	*Secret XXX*	Meguru Hinohara
2016	*Stray Bullet Baby*	Kei Ichikawa
2017	*Change World*	Yuu Minaduki
2017	*Cosmetic Playlover*	Sachi Narashima
2017	*One Room Angel*	Harada
2017	*Papa Datte, Shitai*	Serina Seo
2017	*Therapy Game*	Meguru Hinohara
2018	*Cherry Magic! Thirty Years of Virginity Can Make You a Wizard?!*	Yuu Toyota
2018	*Dangerous Drugs of Sex*	Yuki Mizuta
2018	*Liquor & Cigarettes*	Ranmaru Zariya
2018	*Love Nest*	Yuu Minaduki
2018	*Twilight Out of Focus*	Jyanome
2018	*Zettai BL ni Naru Sekai VS Zettai BL ni Naritakunai Otoko*	Konkichi
2019	*Dick Fight Island*	Reibun Ike
2019	*Fudanshi Shōkan*	Moe Fujisaki
2019	*Minato's Laundromat*	Yuzu Tsubaki & Sawa Kanzume
2019	*Mr. Unlucky Has No Choice But to Kiss!*	Gamoko Tsuyu
2019	*Old-Fashioned Cupcake*	Sagan Sagan
2019	*Restart After Being Hungry*	Cocomi
2019	*Senpai, This Can't Be Love!*	Shinta Harekawa
2019	*Sugar Dog Life*	Yoriko
2019	*The Titan's Bride*	Iktz
2020	*Happy of the End*	Ogeretsu Tanaka
2020	*My Personal Weatherman*	Nikke Taino
2020	*Takara's Treasure*	Minta Suzumaru
2020	*2gether: The series*	JittiRain
1986	*Ai no Kusabi*	Rieko Yoshihara
2003	*Angel's Feather*	BlueImpact
2006	*Boys Love*	Kaim Tachibana
2014	*Dramatical Murder*	Nitro+chiral
2002	*Enzai: Falsely Accused*	Langmaor
1994	*Fujimi Orchestra*	Kō Akizuki
2002	*Gakuen Heaven*	Spray
2007	*Kichiku Megane*	Spray
1999	*Kiss in the Dark*	Ken Nanbara
2014	*My Beautiful Man*	Yuu Nagira
2002	*No Money*	Tohru Kousaka
2011	*Steal!*	Spray
1992	*Takumi-kun*	Shinobu Gotoh
2010	*Togainu no Chi*	Nitro+chiral
2014	*Yes, No, or Maybe?*	Michi Ichiho

- Yuri

Yuri (百合, lit. "lirio"), también conocido por la construcción wasei-eigo amor de chicas (ガールズラブ, gāruzu rabu), es un género de medios japoneses centrados en las relaciones íntimas entre personajes femeninos. Si bien las relaciones lésbicas son un tema comúnmente asociado, el género también incluye obras que representan relaciones emocionales y espirituales entre mujeres que no son necesariamente de naturaleza romántica o sexual. Yuri se asocia más comúnmente con el anime y el manga, aunque el término también se ha utilizado para describir videojuegos, novelas ligeras y literatura.

Los temas asociados con yuri se originan en la ficción lésbica japonesa de principios del siglo XX, en particular los escritos de Nobuko Yoshiya y la literatura del género Clase S. El manga que representa el homoerotismo femenino comenzó a aparecer en la década de 1970 en las obras de artistas asociadas con el Grupo Año 24, en particular Ryoko Yamagishi y Riyoko Ikeda. El género ganó popularidad a partir de los años 90; la fundación de Yuri Shimai en 2003 como la primera revista de manga dedicada exclusivamente al yuri, seguida por su sucesora Comic Yuri Hime en 2005, condujo al establecimiento del yuri como un género de publicación discreto y a la creación de una cultura de fans del yuri.

Un lirio blanco, el símbolo de facto del género yuri

Como género, el yuri no está dirigido inherentemente a un solo grupo demográfico de género, a diferencia de sus contrapartes homoeróticas masculinas, Boys' Love (BL, comercializado para un público femenino) y el manga gay (comercializado para un público masculino gay). Aunque el yuri se originó como un género dirigido a un público femenino, se han producido obras yuri dirigidas a un público masculino, como en el manga de la revista hermana de Comic Yuri Hime dirigida a hombres, Comic Yuri Hime S.

La palabra yuri (百合) se traduce literalmente como "lirio" y es un nombre femenino japonés relativamente común. Los lirios blancos se han utilizado desde la era romántica de la literatura japonesa para simbolizar la belleza y la pureza en las mujeres, y son un símbolo de facto del género yuri.

En 1976, Ito Bungaku, editor de la revista para hombres homosexuales Barazoku (薔薇族, lit. "Tribu de las rosas"), utilizó el término yurizoku (百合族, lit. "tribu de los lirios") en referencia a las lectoras de la revista en una columna de cartas titulada Yurizoku no Heya (百合族の部屋, lit. "La habitación de la tribu de los lirios"). Aunque no todas las mujeres cuyas cartas aparecían en Yurizoku no Heya eran lesbianas, y no está claro si la columna fue la primera instancia del término yuri en este contexto, posteriormente se desarrolló una asociación de yuri con el lesbianismo. Por ejemplo, la revista de romance entre hombres Allan comenzó a publicar Yuri Tsūshin (百合通信, "Comunicación de lirios") en julio de 1983 como una columna de anuncios personales para que las "lesbianas" se comunicaran.

El término comenzó a asociarse con el manga pornográfico lésbico a partir de la década de 1990, en particular a través de la revista de manga Lady's Comic Misuto (1996-1999), que presentaba en gran medida flores de lirio simbólicas. Cuando el término yuri comenzó a usarse en Occidente en la década de 1990, se usó de manera similar casi exclusivamente para describir el manga pornográfico dirigido a lectores masculinos que presentaba parejas de lesbianas. Con el tiempo, el término se desplazó de esta connotación pornográfica para describir la representación del amor íntimo, el sexo o las conexiones emocionales entre mujeres, y se reconoció ampliamente como un nombre de género para obras que representan la intimidad femenina del mismo sexo a mediados de la década de 2000 tras la fundación de las revistas especializadas en manga yuri Yuri Shimai y Comic Yurihime. El uso occidental de yuri se

amplió posteriormente a partir de la década de 2000, recogiendo connotaciones del uso japonés. Las editoriales estadounidenses como ALC Publishing y Seven Seas Entertainment también han adoptado el uso japonés del término para clasificar sus publicaciones de manga yuri.

En Corea y China, "lily" se utiliza como un préstamo semántico del uso japonés para describir los medios de romance entre mujeres, donde cada uno utiliza la traducción directa del término: baekhap (백합) en Corea y bǎihé (百合) en China.

La construcción wasei-eigo "amor de chicas" (ガールズラブ, gāruzu rabu) y su abreviatura "GL" fueron adoptadas por los editores japoneses en la década de 2000, probablemente como un antónimo del género romántico entre hombres amor de chicos (BL). Si bien el término generalmente se considera sinónimo de yuri, en casos raros se usa para denotar medios yuri que son sexualmente explícitos, luego de la publicación de la antología de manga yuri erótico Girls Love de Ichijinsha en 2011. Sin embargo, esta distinción se hace con poca frecuencia, y yuri y "amor de chicas" casi siempre se usan indistintamente.

En la década de 1990, los fans occidentales comenzaron a utilizar el término shōjo-ai (少女愛, lit. "amor de chicas") para describir obras yuri que no muestran sexo explícito. Su uso se basó en la apropiación occidental del término shōnen-ai (少年愛, lit. "amor de chicos") para describir obras BL que no presentan contenido sexual explícito. En Japón, el término shōjo-ai no se utiliza con este significado, y en su lugar denota relaciones pedófilas entre hombres adultos y niñas.

Historia

Entre las primeras autoras japonesas en producir obras sobre el amor entre mujeres se encontraba Nobuko Yoshiya, una novelista activa en los períodos Taishō y Shōwa. Yoshiya fue una pionera en la literatura lésbica japonesa, incluido el género Class S de principios del siglo XX. Sus obras popularizaron muchas de las ideas y tropos que impulsaron el género yuri en los años siguientes. Las historias de Class S representan los vínculos lésbicos como relaciones emocionalmente intensas pero platónicas, destinadas a verse truncadas por la graduación de la escuela, el matrimonio o la muerte. La raíz de este género es en parte la creencia contemporánea de que el amor entre personas del mismo sexo era una parte transitoria y normal del desarrollo femenino que conducía a la heterosexualidad y la maternidad. Class S se desarrolló en la década de 1930 a través de revistas japonesas para niñas, pero declinó como resultado de la censura estatal provocada por la Segunda Guerra Sino-Japonesa en 1937. Aunque la homosocialidad entre chicas resurgiría como un tema común en el manga shōjo (cómics para chicas) de la posguerra, la Clase S gradualmente declinó en popularidad a favor de obras enfocadas en romances entre hombres y mujeres.

Tradicionalmente, las historias de la Clase S se enfocan en fuertes lazos emocionales entre un estudiante de último año y uno de primer año, o en casos raros, entre una estudiante y su maestra. Las escuelas privadas para niñas son un escenario común para las historias de la Clase S, que se representan como un mundo homosocial idílico reservado para las mujeres. Las obras del género se enfocan fuertemente en la belleza e inocencia de sus protagonistas, un tema que se repetiría en el yuri. Los críticos han considerado alternativamente a la Clase S como un género distinto del yuri, como un "proto-yuri", y un componente del yuri.

La escritora Nobuko Yoshiya, cuyas obras en el género Clase S influyeron significativamente en el yuri

En 1970, la artista de manga Masako Yashiro publicó el manga shōjo Shīkuretto Rabu (シークレットラブ, "Amor secreto"), que se centra en un triángulo amoroso entre dos chicas y un chico. Considerado como el primer manga no

perteneciente a la Clase S que retrata una relación íntima entre mujeres, Shīkuretto Rabu es considerado por algunos académicos como el primer trabajo del género yuri. Como tanto Yashiro como Shīkuretto Rabu son relativamente desconocidos y el trabajo se centra en parte en el romance entre hombres y mujeres, la mayoría de los críticos identifican a Shiroi Heya no Futari de Ryōko Yamagishi, publicado en 1971, como el primer manga yuri. En la década de 1970 también se produjeron mangas shōjo que trataban sobre personajes transgénero y personajes que difuminan las distinciones de género a través del travestismo, que se inspiraron en parte en Takarazuka Revue, una compañía de teatro exclusivamente femenina donde las mujeres interpretan papeles masculinos. Estos rasgos son más prominentes en las obras de Riyoko Ikeda, incluyendo La rosa de Versalles (1972-1973), Querido hermano (1975) y Claudine (1978). Algunas obras shōnen de este período presentaban personajes lésbicos, aunque normalmente se representaban como fanservice y alivio cómico.

Aproximadamente una docena de mangas yuri se publicaron desde la década de 1970 hasta principios de la de 1990, y la mayoría se publicaron en la década de 1970. La mayoría de estas historias son tragedias, centradas en relaciones condenadas al fracaso que terminan en separación o muerte. Debido al pequeño número de obras publicadas durante este período y su enfoque generalmente trágico, Yuri Shimai se ha referido a los años 1970 y 1980 como la "edad oscura" del yuri. Han surgido varias teorías para explicar el sesgo hacia las narrativas trágicas presentes en este período. El escritor y traductor Frederik L. Schodt señala que la mayoría de los mangas shōjo publicados durante este período eran trágicos, independientemente de si eran yuri o no. James Welker de la Universidad de Kanagawa sostiene que estas narrativas representan una forma de "pánico lésbico", donde el personaje -y por extensión, el autor- rechaza sus propios sentimientos y deseos lésbicos. Verena Maser sugiere que el declive de la Clase S eliminó el único contexto en el que eran posibles las relaciones íntimas entre mujeres, mientras que Yukari Fujimoto sugiere que las fuerzas patriarcales fueron responsables de los finales trágicos en estas historias.

En la década de 1990, las fórmulas de historias trágicas en el manga habían disminuido en popularidad. En 1992 se lanzaron dos obras importantes para el desarrollo del yuri: Jukkai me no Jukkai (1992) de Wakuni Akisato, que comenzó a alejar al género de los desenlaces trágicos y las dinámicas estereotipadas; y la adaptación al anime de Sailor Moon (1991-1997) de Naoko Takeuchi, la primera serie de manga y anime convencional que presenta una representación "positiva" de una relación lésbica en la pareja de Sailor Uranus y Sailor Neptune. La inmensa popularidad de Sailor Moon permitió que la serie se adaptara al anime, las películas y se exportara internacionalmente, influyendo significativamente en los géneros shōjo y yuri. Urano y Neptuno se convirtieron en temas populares de dōjinshi (manga autopublicado, análogo a los cómics de fans) y contribuyeron al desarrollo de la cultura yuri dōjinshi.

El éxito de Sailor Moon influyó significativamente en el desarrollo del yuri, y a mediados de la década de 1990, el anime y el manga que presentaban relaciones íntimas entre mujeres disfrutaron de un éxito generalizado y popularidad. El director de Sailor Moon, Kunihiko Ikuhara, creó Revolutionary Girl Utena (1997-1999), una serie de anime shōjo con las relaciones entre mujeres del mismo sexo como foco central. Este período también vio un renacimiento del género Clase S a través de la exitosa serie de novelas ligeras Maria-sama ga Miteru (1998-2004) de Oyuki Konno, que en 2010 tenía 5,4 millones de copias impresas. Otro autor destacado de este período es Kaho Nakayama, activo desde principios de la década de 1990, con obras que involucran historias de amor entre mujeres. Las primeras revistas japonesas dirigidas específicamente a lesbianas, muchas de las cuales contenían secciones con manga yuri, también surgieron durante este período. Las historias en estas revistas variaban desde el romance de la escuela secundaria hasta la vida y el amor lésbicos y presentaban diversos grados de contenido sexual.

Ante la proliferación de historias centradas en la homosocialidad, el homoerotismo y la homosexualidad femenina, algunos editores buscaron explotar el mercado del yuri creando revistas de manga dedicadas al género, uniéndose en torno a yuri como el nombre preferido para este género en respuesta a su popularidad en la cultura dōjinshi. En 2003, Yuri Tengoku y Yuri Shimai se lanzaron como las primeras revistas de manga dedicadas exclusivamente al yuri. A esto le siguió Comic Yuri Hime, orientada al lector femenino, en 2005 y Comic Yuri Hime S, orientada al lector masculino, en 2007; las dos revistas se fusionaron bajo el título Comic Yuri Hime en 2010.

Las historias en estas revistas trataban una variedad de temas, desde intensas conexiones emocionales como las representadas en Voiceful (2004-2006), hasta romances de colegialas sexualmente explícitos como los retratados en First Love Sisters (2003-2008), y cuentos realistas sobre el amor entre mujeres adultas como los que se ven en The Conditions of Paradise (2007). Algunos de estos temas también se ven en obras dirigidas a hombres de este período, a veces en combinación con otros temas, incluidos los mechas y la ciencia ficción. Los ejemplos incluyen series como

Kannazuki no Miko (2004-2005), Blue Drop (2004-2008) y Kashimashi: Girl Meets Girl (2004-2007). Además, las historias dirigidas a hombres tienden a hacer un uso extensivo de caracterizaciones moe y bishōjo.

La publicación de revistas yuri tuvo el efecto de nutrir una "cultura yuri" que influyó en los artistas a crear obras que representaran relaciones entre mujeres del mismo sexo. Además, los artículos en estas revistas contribuyeron a la historia del género al etiquetar retroactivamente ciertas obras como yuri, desarrollando así "un canon histórico del género yuri". Específicamente, Verena Maser señala en su análisis de los números de Yuri Shimai, Comic Yurihime y Comic Yurihime S publicados de 2003 a 2012 que ocho de las diez series más referenciadas en las revistas son anteriores a la formalización de 2003 del yuri como género editorial: Apurōzu - Kassai (1981-1985), Sakura no Sono (1985-1986), Sailor Moon (1992-1996), Cardcaptor Sakura (1996-2000), Revolutionary Girl Utena (1997-1999), Maria-sama ga Miteru (1998-2012), Loveless (2002-presente) y Strawberry Marshmallow (2002-presente).

Si bien los romances de colegialas siguieron siendo populares en las décadas de 2010 y 2020, en particular Kase-san (2010-2017), Citrus (2012-2018), Bloom Into You (2015-2019) y Whisper Me a Love Song (2019-presente), las obras yuri durante este período comenzaron a incorporar nuevos géneros, temas y material temático. A mediados de la década de 2010, las obras yuri se expandieron a géneros como la ciencia ficción y el isekai, así como la formalización del shakaijin yuri (社会人百合, lit. "miembro de la sociedad yuri") como un subgénero centrado en historias que involucran a mujeres adultas. El crecimiento de plataformas digitales como Pixiv, Twitter y Shōsetsuka ni Narō permitió la creación y distribución generalizada de obras yuri fuera de las revistas de manga tradicionales y la publicación de dōjinshi: My Lesbian Experience With Loneliness (2016) se publicó originalmente como un cómic web, mientras que las obras de fantasía yuri Sexiled (2018-2019), Roll Over and Die (2018-presente) y I'm in Love with the Villainess (2018-presente) comenzaron como novelas web en Shōsetsuka ni Narō antes de ser adaptadas a otros medios. Las historias yuri de creadoras abiertamente lesbianas también se volvieron más prominentes, como My Lesbian Experience With Loneliness.

Temática

El género yuri retrata relaciones íntimas entre mujeres, un ámbito que se define ampliamente para incluir el amor romántico, las amistades intensas, el amor espiritual y la rivalidad. Si bien el lesbianismo es un tema comúnmente asociado con el yuri, no todos los personajes en los medios yuri son necesariamente no heterosexuales; Welker afirma que la cuestión de si los personajes yuri son lesbianas es un "asunto muy complicado". Los personajes en las obras yuri con frecuencia no definen su orientación sexual en términos explícitos, y el asunto se deja en cambio a la interpretación del lector.

Rica Takashima señala que los fanáticos occidentales y japoneses a menudo tienen diferentes expectativas sobre el nivel de intimidad representado en el yuri, lo que ella atribuye a las diferencias culturales entre los grupos. Señala que las obras yuri que gozan de popularidad internacional tienden a ser explícitas y se centran en "chicas lindas besándose entre sí", mientras que los fanáticos japoneses "tienen una propensión a leer entre líneas, captar pistas sutiles y usar su propia imaginación para tejer ricos tapices de significado a partir de pequeños hilos".

Una página de Kisses, Sighs, and Cherry Blossom Pink (2003–2012) de Milk Morinaga. El contenido sexual en yuri rara vez es más explícito que los besos y las tomas de manos que se muestran aquí

Aunque el yuri ha estado vinculado histórica y temáticamente al manga shōjo desde su aparición en la década de 1970, las obras yuri se han publicado en todos los grupos demográficos de manga: no solo shōjo (chicas), sino

también josei (mujeres adultas), shōnen (chicos) y seinen (hombres adultos). Las obras shōjo yuri tienden a centrarse en narrativas fantasiosas e inspiradas en cuentos de hadas que idolatran a los personajes de "niña príncipe" inspirados en Takarazuka Revue, mientras que las obras yuri en el grupo demográfico josei tienden a representar parejas femeninas del mismo sexo con un mayor grado de realismo. Por el contrario, los mangas shōnen y seinen tienden a usar el yuri para representar relaciones entre "colegialas inocentes" y "lesbianas depredadoras". Las revistas de manga dedicadas exclusivamente al yuri tienden a no ajustarse a ningún grupo demográfico específico y, por lo tanto, incluyen contenido que va desde romances de colegialas hasta contenido sexualmente explícito.

A menudo, las obras que se perciben y categorizan como yuri en Japón no son consideradas como tales por el público internacional. Por ejemplo, mientras que en Occidente Sailor Moon se considera una serie de chicas mágicas con algunos elementos yuri, en Japón la serie es considerada por las revistas yuri como una "obra monumental" del género. El ejemplo de Sailor Moon ilustra aún más cómo los fanáticos, en lugar de los editores o creadores, a menudo determinan si una obra es yuri; Sailor Moon no fue concebida como un manga o anime yuri, sino que "se convirtió en un texto yuri" en función de cómo la obra fue interpretada y consumida por los fanáticos yuri.

Las obras de yuri generalmente no muestran escenas de sexo explícitas. A diferencia del amor entre chicos y el yaoi, donde las representaciones explícitas de actos sexuales son comunes y las historias generalmente culminan con la pareja central teniendo relaciones anales, los actos sexuales en yuri rara vez son más explícitos que los besos y las caricias de los pechos. Kazumi Nagaike de la Universidad de Oita sostiene que esta evitación general del sexo "no significa que el deseo sexual femenino se borre" en el yuri, sino que la ausencia de sexo "claramente deriva de la importancia que se le da al vínculo espiritual entre mujeres".

La mayoría de las historias yuri publicadas en las décadas de 1970 y 1980 eran tragedias, centradas en relaciones condenadas al fracaso que terminan en separación o muerte. Yukari Fujimoto, una estudiosa de manga de la Universidad Meiji, señala que la trama trágica de Shiroi Heya no Futari se convirtió en un arquetipo común de la historia yuri que ella llama "Rosa carmesí y Chica de caramelo". Estas historias muestran a "Candy", un personaje físicamente más pequeño, con cabello más claro y una personalidad ingenua, que admira a "Rose", que generalmente es más alta, con cabello largo y oscuro y una actitud seria. Los personajes se unen por una infelicidad común, que generalmente se origina en sus respectivas vidas familiares. El apego entre Candy y Rose se convierte en tema de rumores o incluso chantaje, incluso mientras Candy y Rose llegan a reconocer que su relación se ha vuelto romántica. La historia concluye con Rose muriendo para proteger a Candy del escándalo. Si bien las fórmulas de historias trágicas en el yuri disminuyeron en popularidad en la década de 1990, los arquetipos de Rose y Candy continúan influyendo en las historias yuri contemporáneas, particularmente aquellas que representan relaciones senpai y kōhai como Bloom Into You.

En la cultura lésbica japonesa, a las participantes en una relación lésbica se las denomina ocasionalmente tachi (タチ, lit. "arriba", derivado de tachiyaku, el rol masculino en kabuki), que designa al participante activo, y neko (ネコ, lit. "gato"), que designa al participante sumiso. Esta distinción es comparable a la de seme y uke en BL, o a la distinción butch y femme en la cultura lésbica más amplia. Los personajes en el yuri contemporáneo rara vez se ajustan a estas dicotomías, aunque la dinámica de una pareja activa y una pareja pasiva que representa la distinción tachi y neko se repite en el género.

Obras destacadas

A mediados de la década de 1990 y principios de la década de 2000, algunas revistas japonesas de estilo de vida lésbico contenían secciones de manga, incluidas las ahora desaparecidas revistas Anise (1996-97, 2001-03) y Phryné (1995). Carmilla, una publicación lésbica erótica, publicó una antología de manga lésbico llamada Girl's Only. Además, Mist (1996-99), una revista de manga cómica para mujeres, contenía manga lésbico sexualmente explícito como parte de una sección dedicada a temas de interés lésbico.

La primera publicación comercializada exclusivamente como yuri fue la revista antológica de manga de Sun Magazine, Yuri Shimai, que se publicó entre junio de 2003 y noviembre de 2004 en entregas trimestrales, terminando con solo cinco números. Después de la discontinuación de la revista, Comic Yuri Hime fue lanzada por Ichijinsha en julio de 2005 como un renacimiento de la revista, que contiene manga de muchos de los autores que habían tenido trabajo serializado en Yuri Shimai. Al igual que su predecesora, Comic Yuri Hime también se publicó trimestralmente, pero pasó a publicarse bimestralmente en meses impares desde enero de 2011 hasta diciembre de

2016, después de lo cual se convirtió en mensual. Una revista hermana de Comic Yuri Hime, llamada Comic Yuri Hime S, fue lanzada como una publicación trimestral por Ichijinsha en junio de 2007. A diferencia de Yuri Shimai o Comic Yuri Hime, Comic Yuri Hime S estaba dirigida a un público masculino. Sin embargo, en 2010 se fusionó con Comic Yuri Hime. Ichijinsha publicó adaptaciones de novelas ligeras de las obras de Comic Yuri Hime y novelas yuri originales bajo su línea de novelas ligeras shōjo Ichijinsha Bunko Iris a partir de julio de 2008.

Una vez que Comic Yuri Hime ayudó a establecer el mercado, se lanzaron varias otras antologías de yuri, como Yuri Koi Girls Love Story, Mebae, Yuri Drill, Yuri + Kanojo, y Eclair. Houbunsha y Shinshokan también publicaron sus propias revistas yuri, Tsubomi e Hirari respectivamente, con Tsubomi desde febrero de 2009 hasta diciembre de 2012 con un total de 21 números, y Hirari desde abril de 2010 hasta julio de 2014 con un total de 14 números. Después de una exitosa campaña de financiación colectiva, en 2017 se lanzó la revista antológica yuri Galette, propiedad de sus creadores.

Anime

Título	**Director**	**Tipo**	**Año**
Revolutionary Girl Utena	Kunihiko Ikuhara	Serie TV	1997
Devil Lady	Toshiki Hirano	Serie TV	1998
Adolescence of Utena	Kunihiko Ikuhara	Film	1999
Kannazuki no Miko	Tetsuya Yanagisawa	Serie TV	2004
Maria Watches Over Us	Yukihiro Matsushita	Serie TV	2004
Maria Watches Over Us: Printemps	Yukihiro Matsushita	Serie TV	2004
Two Lovely Maid	Naoya Ishikawa	OVA	2004
Kashimashi: Girl Meets Girl	Nobuaki Nakanishi	Serie TV	2006
Maria Watches Over Us: 3rd Temporada OVA	Yukihiro Matsushita	OVA	2006
Simoun	Junji Nishimura	Serie TV	2006
Strawberry Panic!	Masayuki Sakoi	Serie TV	2006
Candy Boy	Takafumi Hoshikawa	ONA	2007
El Cazador de la Bruja	Kōichi Mashimo	Serie TV	2007
Ice	Makoto Kobayashi	OVA	2007
Shōjo Sect	Ryuki Midoriki	OVA	2008
Kanamemo	Shigehito Takayanagi	Serie TV	2009
Maria Watches Over Us: 4th Temporada	Toshiyuki Kato	Serie TV	2009
Sweet Blue Flowers	Kenichi Kasai	Serie TV	2009
Whispered Words	Eiji Suganuma	Serie TV	2009
Kuttsukiboshi	Naoya Ishikawa	OVA	2010
Sono Hanabira ni Kuchizuke o: Anata to Koibito Tsunagi	Masayuki Sakoi	OVA	2010
YuruYuri	Masahiko Ohta	Serie TV	2011
Gokujyo	Futoshi Higashide	Serie TV	2012
Yuri Seijin Naoko-san	Tetsuya Takeuchi	OVA	2012
YuruYuri♪♪	Masahiko Ohta	Serie TV	2012
Inugami-san to Nekoyama-san	Shinpei Nagai	Serie TV	2014
Riddle Story of Devil	Keizō Kusakawa	Serie TV	2014
Sakura Trick	Kenichi Ishikura	Serie TV	2014
YuruYuri Nachuyachumi!	Hiroyuki Hata	OVA	2014
Valkyrie Drive: Mermaid	Hiraku Kaneko	Serie TV	2015
Yurikuma Arashi	Kunihiko Ikuhara	Serie TV	2015

Título	Director	Tipo	Año
YuruYuri Nachuyachumi!+	Hiroyuki Hata	OVA	2015
YuruYuri San Hai!	Hiroyuki Hata	Serie TV	2015
Flip Flappers	Kiyotaka Oshiyama	Serie TV	2016
Konohana Kitan	Hideki Okamoto	Serie TV	2017
Miss Kobayashi's Dragon Maid	Yasuhiro Takemoto	Serie TV	2017
NTR: Netsuzou Trap	Hisayoshi Hirasawa	Serie TV	2017
Bloom Into You	Makoto Katō	Serie TV	2018
Citrus	Takeo Takahashi Naoyuki Tatsuwa	Serie TV	2018
Happy Sugar Life	Keizō Kusakawa Nobuyoshi Nagayama	Serie TV	2018
Kase-san and Morning Glories	Takuya Satō	OVA	2018
Love to Lie Angle	Hisayoshi Hirasawa	Serie TV	2018
Fragtime	Takuya Satō	OVA	2019
MiniYuri	Seiya Miyajima	ONA	2019
Wataten!: An Angel Flew Down to Me	Daisuke Hiramaki	Serie TV	2019
YuruYuri,	Daigo Yamagishi	OVA	2019
Adachi and Shimamura	Satoshi Kuwabara	Serie TV	2020
Miss Kobayashi's Dragon Maid S	Tatsuya Ishihara Yasuhiro Takemoto	Serie TV	2021
Otherside Picnic	Takuya Satō	Serie TV	2021
The Executioner and Her Way of Life	Yoshiki Kawasaki	Serie TV	2022
Wataten!: An Angel Flew Down to Me: Precious Friends	Daisuke Hiramaki	Film	2022
I'm in Love with the Villainess	Hideaki Ōba	Serie TV	2023
Stardust Telepath	Kaori	Serie TV	2023
The Magical Revolution of the Reincarnated Princess and the Genius Young Lady	Shingo Tamaki	Serie TV	2023
The Vexations of a Shut-In Vampire Princess	Tatsuma Minamikawa	Serie TV	2023
Yuri Is My Job!	Hijiri Sanpei Takahiro Majima	Serie TV	2023
Gushing over Magical Girls	Masato Suzuki Atsushi Ōtsuki	Serie TV	2024
Ōmuro-ke: Dear Sisters	Naoyuki Tatsuwa	Film	2024
Ōmuro-ke: Dear Friends	Naoyuki Tatsuwa	Film	2024
The Many Sides of Voice Actor Radio	Hideki Tachibana	Serie TV	2024
VTuber Legend: How I Went Viral After Forgetting to Turn Off My Stream	Takuya Asaoka	Serie TV	2024
Whisper Me a Love Song	Akira Mano	Serie TV	2024

Manga

Título	Artista	Año
Shiroi Heya no Futari	Ryoko Yamagishi	1971
Dear Brother	Riyoko Ikeda	1975
The Sword of Paros	Kaoru Kurimoto	1986
Miyuki-chan in Wonderland	CLAMP	1993

Título	Artista	Año
Blue	Kiriko Nananan	1995
Chirality	Satoshi Urushihara	1995
Hen	Hiroya Oku	1995
Rica 'tte Kanji!?	Rica Takashima	1995
Works	Eriko Tadeno	1995
Love Vibes	Erika Sakurazawa	1996
Revolutionary Girl Utena	Chiho Saito	1996
Pietà	Nanae Haruno	1998
Love My Life	Ebine Yamaji	2000
First Love Sisters	Mizuo Shinonome	2003
Hayate Cross Blade	Shizuru Hayashiya	2003
Maka-Maka	Torajirou Kishi	2003
Shōjo Sect	Kenn Kurogane	2003
Strawberry Panic!	Takuminamuchi	2003
Strawberry Shake Sweet	Shizuru Hayashiya	2003
Blue Drop	Akihito Yoshitomi	2004
Iono-sama Fanatics	Miyabi Fujieda	2004
Kannazuki no Miko	Kaishaku	2004
Kashimashi: Girl Meets Girl	Yukimaru Katsura	2004
Stray Little Devil	Kotaro Mori	2004
Sweet Blue Flowers	Takako Shimura	2004
The Last Uniform	Mera Hakamada	2004
Voiceful	Nawoko	2004
Kisses, Sighs, and Cherry Blossom Pink	Milk Morinaga	2005
Tetragrammaton Labyrinth	Ei Itou	2005
Yuri Seijin Naoko-san	Kashmir	2005
Akatsuki-iro no Senpuku Majo	Mera Hakamada	2006
Girl Friends	Milk Morinaga	2006
Gunjō	Ching Nakamura	2007
Haru Natsu Aki Fuyu	Eiki Eiki	2007
Kanamemo	Shoko Iwami	2007
The Conditions of Paradise	Akiko Morishima	2007
Whispered Words	Takashi Ikeda	2007
Hanjuku-Joshi	Akiko Morishima	2008
Octave	Haru Akiyama	2008
YuruYuri	Namori	2008
Fu~Fu	Hisanari Minamoto	2009
Kase-san	Hiromi Takashima	2010
Inugami-san to Nekoyama-san	Kuzushiro	2011
Qualia the Purple	Shirou Tsunashima	2011
Ren'ai Manga	Kodama Naoko	2011
Sakura Trick	Tachi	2011
Tenshi no Drop	Chizuna Nakajima	2011

Título	Artista	Año
Watashi Sekai o Kōsei Suru Chiri no You na Nani ka.	Shuninta Amano	2011
Citrus	Saburouta	2012
Fujiyū Sekai	Kodama Naoko	2012
Gakuen Polizi	Milk Morinaga	2012
Pandora in the Crimson Shell: Ghost Urn	Koushi Rikudou	2012
Riddle Story of Devil	Sunao Minakata	2012
Secret of the Princess	Milk Morinaga	2012
Cocytus	Kodama Naoko	2013
Fragtime	Sato	2013
Gamma	Jun Ogino	2013
Hana Monogatari	Mari Ozawa	2013
Kiss and White Lily for My Dearest Girl	Canno	2013
Miss Kobayashi's Dragon Maid	coolkyousinnjya	2013
Mushroom Girls in Love	Kei Murayama	2013
Murciélago	Kana Yoshimura	2013
Puella Magi Madoka Magica: The Movie -Rebellion-	Hanokage	2013
Futaribeya: A Room for Two	Yukiko	2014
Konohana Kitan	Sakuya Amano	2014
Ms. Vampire Who Lives in My Neighborhood	Amatou	2014
NTR: Netsuzou Trap	Kodama Naoko	2014
Tachibanakan To Lie Angle	Merryhachi	2014
Watashi no Muchi na Watashi no Michi	Moto Momono	2014
Yuri Bear Storm	Akiko Morishima	2014
2DK, G Pen, Mezamashidokei	Yayoi Oosawa	2015
After Hours	Yuhta Nishio	2015
Bloom Into You	Nakatani Nio	2015
Hana & Hina After School	Milk Morinaga	2015
Happy Sugar Life	Tomiyaki Kagisora	2015
If My Favorite Pop Idol Made It to the Budokan, I Would Die	Auri Hirao	2015
Imōto ga Dekimashita.	Fumie Akuta	2015
Kindred Spirits on the Roof	Hachi Itō	2015
Nameless Asterism	Kina Kobayashi	2015
Adachi and Shimamura	Mani	2016
Cheerful Amnesia	Tamamushi Oku	2016
Éclair: A Girls' Love Anthology That Resonates in Your Heart	Various authors	2016
Hungry for You: Endo Yasuko Stalks the Night	Flowerchild	2016
If I Could Reach You	tMnR	2016
I'm Not a Succubus!	Horitomo	2016
My Lesbian Experience With Loneliness	Nagata Kabi	2016
My Solo Exchange Diary	Nagata Kabi	2016
Now Loading...!	Mikan Uji	2016
Uchi no Maid ga Uzasugiru!	Kanko Nakamura	2016
Watashi wa Kimi wo Nakasetai	Aya Fumio	2016

Título	Artista	Año
Watataen!: An Angel Flew Down to Me	Nanatsu Mukunoki	2016
Yuri Is My Job!	Miman	2016
A White Rose in Bloom	Asumiko Nakamura	2017
Assorted Entanglements	Mikanuji	2017
Beauty and the Beast Girl	Neji	2017
Breasts Are My Favorite Things in the World!	Wakame Konbu	2017
Killing Me!	Akiyama	2017
Kyūketsuki-chan to Kōhai-chan	Saku Takano	2017
Miss Kobayashi's Dragon Maid: Elma's Office Lady Diary	Ayami Kazama	2017
Monster Wrestling	Ganmarei	2017
My Cute Little Kitten	Milk Morinaga	2017
Our Wonderful Days	Kei Hamuro	2017
Rainbows After Storms	Ruka Kobachi	2017
Strawberry Fields Once Again	Kazura Kinosaki	2017
Transparent Light Blue	Kiyoko Iwami	2017
5 Seconds Before a Witch Falls in Love	Zeniko Sumiya	2018
A Witch's Love at the End of the World	Kujira	2018
Bloom Into You Anthology	Various authors	2018
Catch These Hands!	murata	2018
Cats and Sugar Bowls	Yukiko	2018
Chasing After Aoi Koshiba	Fly	2018
Citrus+	Saburouta	2018
Cocoon Entwined	Yuriko Hara	2018
Eve and Eve	Rouge Nagashiro	2018
Failed Princesses	Ajiichi	2018
Goodbye, My Rose Garden	Dr. Pepperco	2018
How Do We Relationship?	Tamifull	2018
I Don't Need a Happy Ending	Mikanuji	2018
I Married My Best Friend To Shut My Parents Up	Kodama Naoko	2018
I Want to Love You Till Your Dying Day	Nachi Aono	2018
If We Leave on the Dot	Inui Ayu	2018
Mizuno and Chayama	Yuhta Nishio	2018
Otherside Picnic	Eita Mizuno	2018
Our Teachers Are Dating!	Pikachi Ohi	2018
Run Away with Me, Girl	Battan	2018
Scarlet	Chiri Yuino	2018
School Zone Girls	Ningiyau	2018
Still Sick	Akashi	2018
Superwomen in Love! Honey Trap and Rapid Rabbit	sometime	2018
The Girl I Want Is So Handsome!	Yuama	2018
The Whole of Humanity Has Gone Yuri Except for Me	Hiroki Haruse	2018
When Budding Lilies Blossom	syou	2018
Whenever Our Eyes Meet... A Women's Love Anthology	Various authors	2018

Título	Artista	Año
Yuri Life	Kurukuruhime	2018
Adachi and Shimamura	Moke Yuzuhara	2019
Days of Love at Seagull Villa	Kodama Naoko	2019
Dear NOMAN	Neji	2019
Doughnuts Under a Crescent Moon	Shio Usui	2019
Even Though We're Adults	Takako Shimura	2019
Farewell to My Alter	Nio Nakatani	2019
Gunbured × Sisters	Wataru Mitogawa	2019
Gushing over Magical Girls	Akihiro Ononaka	2019
Handsome Girl and Sheltered Girl	majoccoid	2019
Hello, Melancholic!	Yayoi Ohsawa	2019
I Can't Believe I Slept With You!	Miyako Miyahara	2019
I Can't Say No to the Lonely Girl	Kashikaze	2019
I Love You So Much, I Hate You	Yuni	2019
semelparous	Jun Ogino	2019
Stardust Telepath	Rasuko Ōkuma	2019
Syrup: A Yuri Anthology	Various authors	2019
Vampeerz	Akili	2019
Whisper Me a Love Song	Eku Takeshima	2019
Yuri Espoir	Mai Naoi	2019
Asumi-chan is Interested in Lesbian Brothels!	Kuro Itsuki	2020
Becoming a Princess Knight and Working at a Yuri Brothel	Hinaki	2020
Black and White: Tough Love at the Office	Sal Jiang	2020
Double Your Pleasure – A Twin Yuri Anthology	Various authors	2020
Futari Escape	Shōichi Taguchi	2020
How Do I Turn My Best Friend Into My Girlfriend?	Syu Yasaka	2020
I Married My Female Friend	Shio Usui	2020
If You Could See Love	Yuuki Nanaji	2020
I'm in Love with the Villainess	AONOSHIMO	2020
Monologue Woven For You	Syu Yasaka	2020
My Next Life as a Villainess Side Story: Girls Patch	Various authors	2020
Namekawa-san Won't Take a Licking!	Rie Ato	2020
Roll Over and Die: I Will Fight for an Ordinary Life with My Love and Cursed Sword!	Sunao Minakata	2020
Sheep Princess in Wolf's Clothing	Mito	2020
SHWD	sono.N	2020
The Anemone Feels the Heat	Ren Sakuragi	2020
The Executioner and Her Way of Life	Ryo Mitsuya	2020
The Magical Revolution of the Reincarnated Princess and the Genius Young Lady	Harutsugu Nadaka	2020
The Many Sides of Voice Actor Radio	Umemi Makimoto	2020
The Summer You Were There	Yuama	2020
The Two of Them Are Pretty Much Like This	Takashi Ikeda	2020
There's No Freaking Way I'll be Your Lover! Unless...	Musshu	2020
This Monster Wants to Eat Me	Sai Naekawa	2020

Título	Artista	Año
12 Dirty Deeds to Unite the Princess and Her Heroine	Moridam	2021
Boys Gilding the Lily Shall Die!?	Yomogimochi	2021
Chasing Spica	Chihiro Orihi	2021
Does it Count if You Lose Your Virginity to an Android?	Yakinikuteishoku	2021
I Don't Know Which Is Love	Tamamushi Oku	2021
Kiss the Scars of the Girls	Aya Haruhana	2021
Monthly in the Garden with My Landlord	Yodokawa	2021
My Girlfriend's Not Here Today	Kiyoko Iwami	2021
She Loves to Cook, and She Loves to Eat	Sakaomi Yuzaki	2021
Sister and Giant: A Young Lady Is Reborn in Another World	Be-con	2021
Spoil Me Plzzz, Hinamori-san!	tsuke	2021
The Moon on a Rainy Night	Kuzushiro	2021
The Vexations of a Shut-In Vampire Princess	riichu	2021
The Witches' Marriage	studio HEADLINE	2021
Throw Away the Suit Together	Keyyang	2021
Boyish²	Various authors	2022
Desperate March for Love	Michika Tomizawa	2022
It's All Your Fault	merryhachi	2022
Lycoris Recoil	Yasunori Bizen	2022
Miss Savage Fang	Umashi	2022
Pink Candy Kiss	Ami Uozumi	2022
When the Villainess Seduces the Main Heroine	Kasai Fujii	2022
A Curtain Call for You	Kiki Emoda	2023
Love Bullet	inee	2023
My Date is a Total Ike woman	Mutsumi Natsuo	2023
The Guy She Was Interested in Wasn't a Guy at All	Sumiko Arai	2023
The Murderer and Her Runaway Desire	Aneido	2023
VTuber Legend: How I Went Viral After Forgetting to Turn Off My Stream	Roto Fujisaki	2023

Novelas visuales

Título	Publicador	Año
A Kiss for the Petals - Maidens of Michael	Yurin Yurin	2012
A Kiss for the Petals - Remembering How We Met	Moe App	2015
A Kiss for the Petals - The New Generation!	Sei Mikaeru Joshi Gakuen	2015
Akai Ito	Success	2004
Amaranto	Trifolium Garden	2008
Anaheim Girl's Love Story	Fan-na	2009
Aoi Shiro	Success	2008
ATOM GRRRL!!	Cosmillica	2014
Dahlia	Cosmillica	2014
Distant Memoraĵo	SukeraSparo	2019
	Moe App	2020
Ever Maiden	Liar-soft	2022

Título	Publicador	Año
	ENTERGRAM	2023
FLOWERS -Le volume sur automne-	Innocent Grey Prototype	2016 2019
FLOWERS -Le volume sur été-	Innocent Grey Prototype	2015 2019
FLOWERS -Le volume sur hiver-	Innocent Grey Prototype	2017 2018 2019
FLOWERS -Le volume sur printemps-	Innocent Grey Prototype	2014 2019
Hanahira!	Fuguriya Moe App	2010 2012
How To Make a Perfect Girlfriend	sushi_soft	2021
Kanda Alice mo Suiri Suru.	El Dia	2021 2022 2024
Kashimashi ~Girl Meets Girl~ "Hajimete no Natsu Monogatari."	Marvelous Entertainment	2006
Kindred Spirits on the Roof	Liar-soft	2012
Kochira, Hahanaru Hoshi yori	Nippon Ichi Software	2021
Letters From a Rainy Day -Oceans and Lace-	Hublots Inc.	2021
Lilium x Triangle	Petit Pajamas	2014
Lilycle Rainbow Stage!!!	PARTICLE	2016 2020
LipTrip ~My Boss Is My Heat Suppressant?!~	Hublots Inc.	2024
Lonely Yuri	Yoru no Hitsuji	2011
Love, Guitars, and the Nashville Skyline	Cosmillica	2015
Ne no Kami: The Two Princess Knights of Kyoto Part 1	Kuro Irodoru Yomiji	2015
Ne no Kami: The Two Princess Knights of Kyoto Part 2	Kuro Irodoru Yomiji	2016
Nurse Love Addiction	Kogado Studio	2015 2018 2020

Título	Publicador	Año
Nurse Love Syndrome	CyberFront	2011
	Kogado Studio	2012 2019 2020
OshiRabu: Waifus Over Husbandos	Hublots Inc. Moe App Prototype	2020 2022
OshiRabu: Waifus Over Husbandos ~Love ･or ･die~	Hublots Inc. Prototype	2021 2022
Sacrament of the Zodiac: The Confused Sheep and the Tamed Wolf	Kuro Irodoru Yomiji	2014
Sapphism no Gensō	Liar-soft	2001
SeaBed	paleontology	2015
	Fruitbat Factory	2020
Secret Kiss is Sweet and Tender	iMel Inc.	2022
	MediBang Inc.	
Seisai no Resonance	Yatagarasu	2013
Seven days with the Ghost	Lilies Project	2010
Shōjo to Tsumi: Shiori Hen ~jalouse~	Pure Purple	2019
Sisterly Bliss ~Don't Let Mom Find Out~	eye★phon	2016
Solfege	Kogado Studio	2007
	GungHo Works	2008
Sono Hanabira ni Kuchizuke o	Fuguriya	2006
Sono Hanabira ni Kuchizuke o: Amakute Hoshikute Torokeru Chū	Fuguriya	2009
Sono Hanabira ni Kuchizuke o: Amakute Otona no Torokeru Chū	Fuguriya	2010
Sono Hanabira ni Kuchizuke o: Anata ni Chikau Ai	Fuguriya	2014
Sono Hanabira ni Kuchizuke o: Anata o Suki na Shiawase	Fuguriya	2008
Sono Hanabira ni Kuchizuke o: Anata to Koibito Tsunagi	Fuguriya	2007
Sono Hanabira ni Kuchizuke o: Atelier no Koibito-tachi	Yurin Yurin	2013
Sono Hanabira ni Kuchizuke o: Itoshisa no Photograph	Fuguriya	2008
Sono Hanabira ni Kuchizuke o: Kuchibiru to Kiss de Tsubuyaite	Fuguriya	2008
Sono Hanabira ni Kuchizuke o: Lily Platinum	Fuguriya	2011
Sono Hanabira ni Kuchizuke o: Revolution! Rinagisa	Fuguriya	2015
Sono Hanabira ni Kuchizuke o: Shirayuki no Kishi	Yurin Yurin	2013
Sono Hanabira ni Kuchizuke o: Tenshi no Akogare	Yurin Yurin	2013
Sono Hanabira ni Kuchizuke o: Tenshi no Hanabira Zome	Fuguriya	2010
Sono Hanabira ni Kuchizuke o: Tenshi-tachi no Harukoi	Yurin Yurin	2013
Sono Hanabira ni Kuchizuke o: Tenshi-tachi no Yakusoku	Yurin Yurin	2014
Sono Hanabira ni Kuchizuke o: Watashi no Ōji-sama	Fuguriya	2007
Sono Hanabira ni Kuchizuke o: Yuririn	Fuguriya	2015
Strawberry Panic! Girls' School in Fullbloom	MediaWorks	2006

Título	Publicador	Año
The Curse of Kudan	SukeraSparo Moe App Prototype	2019 2023
The Expression Amrilato	SukeraSparo Moe App MangaGamer	2017 2018 2019
The Shadows of Pygmalion	propeller	2013
UsoNatsu ~The Summer Romance Bloomed From A Lie~	LYCORIS	2023
Wanting Wings: Her and Her Romance!	BaseSon Light	2015
	BaseSon Light	2019
Watamari - A Match Made in Heaven Part1	Kuro Irodoru Yomiji	2022
Yukkuri Panic: Escalation	Rolling Star	2007
	Rolling Star	2008
Yumeutsutsu Re:After	Kogado Studio Eastasiasoft	2020 2021
Yumeutsutsu Re:Idol	Kogado Studio	2020
Yumeutsutsu Re:Master	Kogado Studio	2019 2020

Series donde se utiliza el yuri como un elemento periférico

- .hack//Sign
- A Centaur's Life
- Ace o Nerae!
- A Certain Scientific Railgun
- A Channel
- Agent Aika
- Air Master
- Akikan!
- Amuri in Star Ocean
- Anata to Scandal
- Angel/Dust
- Anima Yell!
- Aria the Scarlet Ammo AA
- Attack on Titan
- Avenger
- Azumanga Daioh
- Battle Athletes Victory
- Battle Girls: Time Paradox
- Ben-To
- Best Student Council
- Bodacious Space Pirates
- Bubblegum Crisis
- Burst Angel
- Cardcaptor Sakura
- Choir!
- Chu-Bra!!
- Comic Girls
- Confidential Confessions
- Cosplay Complex
- Cross Ange
- Cutie Honey
- Cyber Team in Akihabara
- Darling in the Franxx
- Doki Doki School Hours
- El-Hazard
- Endro!
- Fate/kaleid liner Prisma Illya
- Fight! Iczer One
- From the New World
- Gakuen Alice
- Galaxy Fraulein Yuna
- Girls Bravo
- Godannar
- Go! Go! 575
- Gunsmith Cats Burst
- Hanaukyo Maid Team: La Verite
- He Is My Master
- Hina Logi ~from Luck & Logic~
- Ikki Tousen
- Inu x Boku SS
- Jormungand
- Kagihime
- Kaguyahime
- Kakegurui – Compulsive Gambler
- Kamen no Maid Guy
- Katsugeki Shōjo Tanteidan
- Kiddy Girl-and
- Kill la Kill
- Kin-iro Mosaic'
- Koihime Musō
- Kyōkaisen-jō no Horizon
- Lady Snowblood
- Loveless
- Madlax
- Magical Girl Lyrical Nanoha
- Magical Girl Ore
- Magical Girl Raising Project
- Magical Girl Spec-Ops Asuka
- Maze
- Mikagura School Suite
- Mito's Great Adventure: The Two Queens
- Mnemosyne
- Mobile Suit Gundam: The Witch from Mercury
- Modern Magic Made Simple
- Ms. Koizumi Loves Ramen Noodles
- My-HiME
- My-Otome
- Myself; Yourself
- Najica Blitz Tactics
- Negima!: Magister Negi Magi
- Negima!?
- Ninja Nonsense
- Non Non Biyori
- Penguindrum
- Penguin Musume
- Plastic Little
- Project A-ko
- Puni Puni Poemy
- Queen's Blade
- Rakka Ryūsui
- Red Garden
- Revue Starlight
- RG Veda
- Riding Bean
- R.O.D the TV
- S.S. Astro

- Sabagebu!
- Sailor Moon
- Saki
- Sakura no Sono
- Sasami: Magical Girls Club
- Scum's Wish
- Seraphim Call
- Shattered Angels
- Slow Start
- Squid Girl
- Steel Angel Kurumi
- Stellvia of the Universe
- Str.A.In.
- Stratos 4
- Strawberry Marshmallow
- Strike Witches
- Symphogear
- Tactical Roar
- Tamako Market
- The Girl in Twilight
- The Qwaser of Stigmata
- The Rose of Versailles
- Touka Gettan
- Ultimate Girls
- Uta Kata
- Vampire Princess Miyu
- Vandread
- Venus Versus Virus
- Vividred Operation
- X/1999
- Yami to Bōshi to Hon no Tabibito
- Yokohama Kaidashi Kikō

- Lolicon

En la cultura popular japonesa, lolicon (ロリコン, rorikon) es un género de ficción que se centra en personajes femeninos jóvenes (o de apariencia joven), particularmente de una manera sexualmente sugerente o erótica. El término, un acrónimo de la frase en inglés "complejo de Lolita", también se refiere al deseo y afecto por dichos personajes (ロリ, "loli") y sus fans. Asociado principalmente con imágenes estilizadas en manga, anime y videojuegos, lolicon en la cultura otaku generalmente se entiende como distinto de los deseos de representaciones realistas de chicas jóvenes, o chicas jóvenes reales como tales, y se asocia con moe, o afecto por personajes ficticios, a menudo personajes bishōjo (chicas lindas) en manga o anime.

La frase "complejo de Lolita", derivada de la novela Lolita, comenzó a usarse en Japón en la década de 1970. Durante el "boom lolicon" en el manga erótico de principios de los años 1980, el término fue adoptado en la naciente cultura otaku para denotar la atracción por los primeros personajes bishōjo, y más tarde solo por representaciones de apariencia más joven a medida que los diseños de bishōjo se volvían más variados. El arte del boom lolicon, que estuvo fuertemente influenciado por los estilos del manga shōjo, marcó un cambio con respecto al realismo y el advenimiento del "erotismo lindo" (kawaii ero), una estética que ahora es común en el manga y el anime en general. El boom lolicon se desvaneció a mediados de los años 1980, y desde entonces el género ha constituido una minoría del manga erótico.

Desde los años 1990, lolicon ha sido una palabra clave en los debates sobre manga en Japón y en todo el mundo. Las leyes de pornografía infantil en algunos países se aplican a las representaciones de personajes infantiles ficticios, mientras que las de otros países, incluido Japón, no. Los oponentes y los partidarios han debatido si el género contribuye al abuso sexual infantil. Los estudiosos de la cultura y los medios generalmente identifican el lolicon con una separación más amplia entre ficción y realidad dentro de la sexualidad otaku.

Lolicon es una abreviatura japonesa de "complejo de Lolita" (ロリータ・コンプレックス, rorīta konpurekkusu), una frase en inglés derivada de la novela Lolita (1955) de Vladimir Nabokov e introducida en Japón en El complejo de Lolita (1966, traducida en 1969) de Russell Trainer, una obra de psicología pop en la que se utiliza para denotar la atracción por las niñas púberes y prepúberes. En japonés, la frase fue adoptada para describir sentimientos de amor y lujuria por las niñas sobre las mujeres adultas, que sigue siendo el significado común del término. Debido a su asociación con la cultura otaku, el término se utiliza con más frecuencia para describir los deseos por personajes femeninos jóvenes o de apariencia joven (ロリ, "loli") en manga o anime, que generalmente se entiende que existen dentro de la ficción. Sin embargo, el significado del término sigue siendo controvertido, y conlleva una connotación de pedofilia para gran parte del público. Lolicon también se refiere a obras, particularmente sexualmente sugerentes o eróticas, que presentan a dichos personajes y a sus fanáticos. Lolicon es distinto de las palabras para pedofilia (yōji-zuki y pedofiria; clínicamente, shōniseiai y jidōseiai) y para pornografía infantil (jidō poruno).

El significado de lolicon dentro del contexto otaku se desarrolló a principios de la década de 1980, durante el "boom lolicon" en el manga erótico. Según Akira Akagi, el significado de lolicon se alejó de la pareja sexual de un hombre mayor y una niña, y en su lugar pasó a describir el deseo de "ternura" y "feminidad" en el manga y el anime. Otros definieron el lolicon como un deseo de "cosas lindas", personajes "parecidos al manga" o "parecidos al anime", "redondez" y lo "bidimensional" en oposición a lo "real". En ese momento, todo el erotismo en el estilo manga que presentaba personajes bishōjo (chicas lindas) se asociaba con el término, y los sinónimos de "complejo Lolita" incluían "complejo bidimensional" (nijigen konpurekkusu), "fetichismo bidimensional" (nijikon fechi), "síndrome bidimensional" (nijikon shōkōgun), "síndrome de la chica linda" (bishōjo shōkōgun) y simplemente "enfermedad"

(byōki). A medida que los tipos de cuerpo de los personajes dentro del manga erótico se volvieron más variados hacia el final del auge del lolicon en 1984, el alcance del término se redujo a representaciones de apariencia más joven.

Lolicon se convirtió en una palabra clave después del arresto en 1989 de Tsutomu Miyazaki, un asesino en serie de niñas que fue retratado por los medios japoneses como un otaku. Como lolicon se confundió con pedofilia en los debates públicos sobre "manga dañino", su significado fue reemplazado entre los otaku por moe, que se refiere a sentimientos de afecto por personajes de manera más general. Al igual que moe, lolicon todavía es utilizado por muchos otaku para referirse a la atracción que es conscientemente distinta de la realidad; algunos otaku se identifican como "lolicon bidimensional" (nijigen rorikon) para especificar su atracción por los personajes. El término se ha convertido en una palabra clave en la crítica del manga y la sexualidad dentro de Japón, así como a nivel mundial con la difusión de la cultura popular japonesa.

Historia

En la década de 1970, el manga shōjo (comercializado para niñas) experimentó un renacimiento en el que artistas, como los del Grupo Año 24, experimentaron con nuevas narrativas y estilos e introdujeron temas como la psicología, el género y la sexualidad. Estos desarrollos atrajeron a los fanáticos masculinos adultos del manga shōjo, quienes cruzaron las fronteras de género para producirlo y consumirlo. La primera aparición del término "complejo de Lolita" en el manga fue en Stumbling Upon a Cabbage Patch, una obra inspirada en Alicia en el país de las maravillas de Shinji Wada publicada en un número de 1974 de la revista de manga shōjo Bessatsu Margaret, donde un personaje masculino llama a Lewis Carroll un hombre con un "carácter extraño de gustarle solo niños pequeños" en una broma interna para lectores adultos. Las primeras obras de arte lolicon fueron influenciadas por artistas masculinos que imitaban el manga shōjo, así como por el manga erótico creado por artistas femeninas para lectores masculinos.

Portada de la primera contribución de Hideo Azuma a Cibeles, una parodia erótica de "Caperucita Roja". El crítico Gō Itō identifica la obra como un comentario sobre un "cierto erotismo" en la redondez de los personajes de Osamu Tezuka

La imagen del shōjo (niña) saltó a la fama en los medios de comunicación japoneses en la década de 1970 como un símbolo de ternura, inocencia y un "eros idealizado", atributos que se asociaron a las imágenes de niñas más jóvenes con el tiempo. Las fotografías de desnudos de shōjo, concebidas como bellas artes, ganaron popularidad: en 1969 se publicó una colección de fotografías titulada Nymphet: The Myth of the 12-Year-Old, y en 1972 y 1973 hubo un "boom de Alicia" en las fotos de desnudos con la temática de Alicia en el país de las maravillas. Las revistas especializadas para adultos que contenían fotos de desnudos, ficción y ensayos sobre el atractivo de las niñas surgieron en la década de 1980; esta tendencia se desvaneció a fines de la década de 1980, debido a la reacción negativa y porque muchos hombres preferían imágenes de shōjo en manga y anime. La difusión de tales imágenes, tanto en fotografías como en manga, puede haber sido ayudada por las prohibiciones de exhibir vello púbico bajo las leyes de obscenidad de Japón.

El ascenso del lolicon como género comenzó en el Comiket (Mercado de cómics), una convención para la venta de dōjinshi (obras autopublicadas) fundada en 1975 por fans masculinos adultos del manga shōjo. En 1979, un grupo de artistas masculinos publicó el primer número del fanzine Cybele; su creador destacado fue Hideo Azuma, conocido como el "Padre del lolicon". Antes de Cybele, el estilo dominante en el seinen (comercializado para hombres) y el manga pornográfico (hentai) era el gekiga, caracterizado por el realismo, los ángulos agudos, los sombreados oscuros y el trazo áspero. El manga de Azuma, en cambio, mostraba sombreados claros y líneas limpias y circulares, que él consideraba "completamente eróticas" y que compartían con el manga shōjo una "falta de realidad". La combinación

de los cuerpos robustos de las obras de Osamu Tezuka y los rostros emotivos del manga shōjo de Azuma marcó el advenimiento del bishōjo y la estética del "erotismo lindo" (kawaii ero). Aunque erótico, el manga lolicon fue visto inicialmente como humorístico y paródico, pero pronto creció una gran base de fanáticos en respuesta a la alternativa al gekiga pornográfico que representaba. El manga erótico comenzó a alejarse de la combinación de cuerpos realistas y rostros caricaturescos hacia un estilo completamente irreal. El manga lolicon jugó un papel en atraer fanáticos masculinos al Comiket, cuyos participantes eran 90 por ciento mujeres en 1975; para 1981, la proporción de participantes masculinos y femeninos era igual. El manga lolicon, creado principalmente por y para hombres, sirvió como respuesta al manga yaoi (que presenta homoerotismo masculino), creado principalmente por y para mujeres.

Eiji Ōtsuka, editor de la revista lolicon Manga Burikko, jugó un papel clave en el boom de lolicon

A principios de los años 1980 se produjo un "boom del lolicon" en el arte profesional y amateur. La popularidad del lolicon dentro de la comunidad otaku atrajo la atención de los editores, que fundaron publicaciones especializadas dedicadas al género, como Lemon People y Manga Burikko, ambas en 1982. Otras revistas de este boom fueron Manga Hot Milk, Melon Comic, y Halfliter. El auge del género estuvo estrechamente vinculado al desarrollo simultáneo de la cultura otaku y la creciente conciencia de los fans; la palabra otaku en sí fue acuñada en Burikko en 1983. Originalmente fundada como una revista gekiga no rentable, la publicación fue transformada en una revista lolicon en 1983 por el editor Eiji Ōtsuka, cuya intención era publicar "manga shōjo para chicos". Reflejando la influencia del manga shōjo, había un lugar cada vez más pequeño en el arte lolicon para personajes realistas y representaciones explícitas de sexo; en 1983, los editores de Burikko cedieron a las demandas de los lectores eliminando fotografías de modelos de ídolos de huecograbado de sus páginas iniciales, publicando un número con el subtítulo "Revista de cómics Totally Bishōjo". Las revistas lolicon publicaban regularmente artistas femeninas, como Kyoko Okazaki y Erika Sakurazawa, y artistas masculinos como Aki Uchiyama, apodado el "Rey del Lolicon", que produjo 160 páginas de manga por mes para satisfacer la demanda. Las obras de Uchiyama se publicaron tanto en revistas de nicho como Lemon People como en la principal revista Shōnen Champion. La primera serie de anime pornográfica fue Lolita Anime, un OVA lanzado episódicamente en 1984 y 1985.

Los personajes icónicos del boom lolicon incluyen a Clarisse de la película Lupin III: El castillo de Cagliostro (1979) y Lana de la serie de televisión Future Boy Conan (1978), ambas dirigidas por Hayao Miyazaki. Clarisse fue especialmente popular e inspiró una serie de artículos que discutían su atractivo en las revistas especializadas de anime Gekkan Out, Animecy Animage, así como una tendencia de obras de fans denominadas "revistas Clarisse" que no eran explícitamente sexuales, sino "de naturaleza de cuento de hadas" y "femenina". Muchas de las primeras obras lolicon combinaban elementos mecha y bishōjo; el estreno de la animación de apertura de Daicon III en la Convención de ciencia ficción de Japón de 1981 es un ejemplo notable de la prominencia de la ciencia ficción y el lolicon en la naciente cultura otaku de la época. Los programas de anime dirigidos a chicas jóvenes con heroínas jóvenes, como Magical Princess Minky Momo (1982-1983), ganaron nueva audiencia de fans masculinos adultos, quienes comenzaron clubes de fans y fueron cortejados por los creadores.

El auge del lolicon en el manga erótico comercial solo duró hasta 1984. Cerca del final del auge, debido a que "los lectores no tenían apego al lolicon per se" y "no tomaban (a las chicas jóvenes) como objetos de deseo sexual", una mayoría de lectores y creadores de manga erótico se inclinaron hacia las obras bishōjo diversificadas que presentaban personajes "con cara de bebé y pechos grandes", que ya no se consideraban lolicon. En el Comiket, el manga lolicon perdió popularidad en 1989 tras el desarrollo de los dōjinshi eróticos, incluidos nuevos géneros de fetichismo y la creciente popularidad del erotismo suave, popular entre hombres y mujeres, particularmente en el manga yuri (con temas lésbicos).

En 1989, el lolicon y el otaku se convirtieron en el tema de un frenesí mediático y pánico moral después del arresto de Tsutomu Miyazaki, un joven que había secuestrado y asesinado a cuatro niñas de entre cuatro y siete años y había cometido actos sexuales con sus cadáveres. Las fotografías de la habitación de Miyazaki, ampliamente difundidas, revelaron una extensa colección de cintas de vídeo, que incluían películas de terror y de asesinatos en las que había inspirado algunos de sus crímenes, y manga, incluidas obras shōjo y lolicon. En los extensos debates públicos que siguieron, los crímenes de Miyazaki fueron atribuidos a supuestos efectos de los medios: a saber, una reducción de sus inhibiciones al crimen y una difuminación de las líneas entre ficción y realidad. Miyazaki fue etiquetado como un otaku, y se estableció una imagen de los otaku como hombres "social y sexualmente inmaduros", y para algunos como "pedófilos y depredadores potenciales", para gran parte del público. La década vio medidas represivas locales contra minoristas y editores de "manga dañino", y el arresto de algunos artistas de manga. A pesar de esto, las imágenes lolicon se expandieron y se volvieron más aceptables dentro del manga en la década de 1990, y a principios de la década de 2000 se produjo un pequeño auge en el género provocado por la revista Comic LO.

Medios

Los medios lolicon están definidos de forma vaga. Algunos definen a sus personajes por edad, mientras que otros los definen por apariencia (aquellos que son pequeños y de pecho plano, independientemente de la edad). Las obras lolicon a menudo representan personajes femeninos como inocentes, precoces y, a veces, coquetas; Los personajes pueden aparecer en situaciones limítrofes o directamente sexuales, aunque el término puede aplicarse a obras que no tienen ninguna de las dos cosas. Según Kaoru Nagayama, los lectores de manga definen las obras lolicon como aquellas "con una heroína más joven que una estudiante de secundaria", una definición que puede variar desde personajes menores de 18 años para la "sociedad en general", hasta personajes "más jóvenes que la edad de la escuela primaria" para los "fanáticos", y hasta "niños de jardín de infantes" para los "lectores más pedófilos". Los personajes femeninos en lolicon pueden mostrar una interpretación contradictoria de su edad en la que su cuerpo, comportamiento y papel en una historia entran en conflicto; por ejemplo, los personajes lolibaba ("abuela lolita") hablan y se comportan con los gestos de las mujeres mayores, lo que contrasta con su apariencia u otros aspectos de sus comportamientos que pueden verse como juveniles. Las caderas curvilíneas y otras características sexuales secundarias aparecen de manera similar como características en muchos de los personajes del género. Los dispositivos de la trama a menudo explican la apariencia joven de personajes que no son humanos o en realidad son mucho mayores, aunque este no siempre es el caso.

Akira Akagi identifica temas en el manga lolicon incluyendo sadomasoquismo, "objetos que manosean" (tentáculos alienígenas o robots en el papel del pene), "fetiches mecha" (combinaciones de una máquina y una chica), parodias eróticas de manga y anime convencionales, y "cosas simplemente indecentes o pervertidas", también señalando temas comunes de lesbianismo y masturbación. El académico de medios Setsu Shigematsu sostiene que las formas de sustitución y mimetismo permiten al lolicon "transformar el sexo heterosexual en una forma paródica". Las obras más extremas representan temas que incluyen coerción, violación, incesto, esclavitud y hermafroditismo. Nagayama sostiene que la mayoría del manga lolicon pornográfico trata con una "conciencia de pecado", o un sentido de tabú y culpa en su consumo. Algunos mangas logran esto al retratar a la chica como alguien que disfruta de la experiencia al final, mientras que otros representan a la chica como la compañera activa en el sexo que seduce a los hombres hacia ella. Otros mangas lolicon, donde "los hombres son el mal absoluto y las chicas son víctimas lamentables", se entregan al "placer del pecado" a través de la ruptura de tabúes, lo que, según él, afirma la fragilidad de los personajes. Él postula que los mangas que representan el sexo entre niños evitan la "conciencia del pecado" a través de la inocencia mutua, al mismo tiempo que tematizan la nostalgia y un pasado idealizado, mientras que otros mangas lolicon logran esto a través de personajes con diseños especialmente irreales y moe, donde "es precisamente porque la ficción se distingue de la realidad como ficción que uno puede experimentar moe".

El manga lolicon, a menudo publicado como dōjinshi o recopilado en revistas antológicas, es consumido principalmente por el público masculino, aunque Nagayama señala que las obras de Hiraku Machidahan "resonado entre las lectoras" y "se han ganado el apoyo de las mujeres". Otros artistas notables incluyen a Aguda Wanyan, Takarada Gorgeous, y las creadoras Erika Wada y Fumio Kagami. La imaginería lolicon es un tema destacado en Superflat, un movimiento artístico influenciado por el manga fundado por Takashi Murakami. Los artistas de Superflat cuyas obras incorporan lolicon incluyen a Mr. y Henmaru Machino.

En la década de 1990, las imágenes lolicon evolucionaron y contribuyeron al desarrollo general del moe, la respuesta afectiva generalizada a los personajes ficticios (normalmente personajes bishōjo en manga, anime y juegos de ordenador) y sus elementos de diseño asociados. La forma de personaje bishōjo pasó de las publicaciones otaku de nicho a las revistas de manga convencionales, y vio una popularidad explosiva en la década con el auge de los juegos bishōjo y las series de anime como Sailor Moon y Neon Genesis Evangelion, que fueron pioneras en los medios y la comercialización basados en el afecto de los fans por sus protagonistas femeninas. Los personajes moe, que tienden a ser personajes femeninos físicamente inmaduros ejemplificados por la ternura, son omnipresentes en el manga y el anime contemporáneos. A diferencia del lolicon, la sexualidad en el moe se trata indirectamente o no se trata en absoluto; la respuesta moe se define a menudo con énfasis en el amor platónico. John Oppliger de AnimeNation identifica a Ro-Kyu-Bu!, Kodomo no Jikan y Moetan como ejemplos de series que desafían la distinción entre moe y lolicon mediante el uso de insinuaciones sexuales, comentando que "saturan la casta santidad del fenómeno moé" y "se burlan de los espectadores y las delineaciones arbitrarias que los espectadores afirman". Las obras lolicon "estilo Moe" representan un erotismo leve, como destellos de ropa interior, y renuncian al sexo explícito.

Legado

Las leyes sobre pornografía infantil en algunos países, incluidos Estados Unidos, el Reino Unido, Canadá, Australia y Nueva Zelanda, se han ampliado desde la década de 1990 para incluir representaciones sexualmente explícitas de personajes infantiles de ficción, mientras que en otros países, incluido Japón, se excluye la ficción de las definiciones pertinentes. En 1999, Japón aprobó una ley nacional que penalizaba la producción y distribución de pornografía infantil. El borrador original de la ley incluía representaciones de niños de ficción en su definición de pornografía infantil; después de "las críticas de muchos en Japón", este texto se eliminó en la versión final. En 2014, el parlamento de Japón modificó la ley de 1999 para penalizar la posesión de pornografía infantil; el borrador de 2013 presentado por el Partido Liberal Democrático (PLD), que mantuvo la definición legal existente, incluyó una disposición para una investigación gubernamental sobre si el manga, el anime y las imágenes generadas por computadora "similares a la pornografía infantil" estaban relacionadas con el abuso sexual infantil, a la que seguiría una decisión posterior sobre la regulación. Esta disposición fue rechazada por las organizaciones relacionadas con el manga, incluida la Asociación Japonesa de Caricaturistas, que argumentaron que la regulación infringiría la libertad de expresión y afectaría negativamente a la industria. La disposición fue eliminada de la versión final de la ley, que entró en vigencia en 2015.

Los medios lolicon son un objetivo común de las ordenanzas locales en Japón que restringen la distribución de materiales designados como "dañinos para el desarrollo saludable de la juventud", que se reforzaron a lo largo de las décadas de 1990 y 2000. Una enmienda propuesta en 2010 a la ley de Tokyo sobre material prohibido de venta a menores (descrita por el vicegobernador Naoki Inose como dirigida al manga lolicon no pornográfico, escribiendo que "Teníamos regulación para el eromanga, pero no para el lolicon") restringió las representaciones de "jóvenes inexistentes" que aparecían menores de 18 años y eran retratados en "situaciones sexuales antisociales". Después de una fuerte oposición de los creadores de manga, académicos y fanáticos, el proyecto de ley fue rechazado en junio de 2010 por la Asamblea Metropolitana de Tokyo; sin embargo, una nueva revisión aprobada en diciembre de 2010 restringe "manga, anime y juegos de computadora" donde cualquier personaje participe en "actos sexuales o pseudosexuales que serían ilegales en la vida real" representados de una manera que "glorifique o exagere" tales actos. En 2011, varios mangas fueron incluidos en la lista de censura, incluyendo Oku-sama wa Shōgakusei ("Mi esposa es una estudiante de primaria"); fue publicado en línea por J-Comi, evitando la restricción.

Las representaciones sexualizadas de personajes femeninos jóvenes también han sido objeto de censura y restricción fuera de Japón. En 2006, la editorial norteamericana Seven Seas Entertainment licenció la serie de manga Kodomo no Jikan para su lanzamiento bajo el título Nymphet, pero canceló sus planes en 2007 después de las cancelaciones de los vendedores. En una declaración, la compañía afirmó que el manga "no puede considerarse apropiado para el mercado estadounidense bajo ningún estándar razonable". En 2020, el senador australiano Stirling Griff criticó a la Junta de Clasificación Australiana por otorgar clasificaciones a mangas y animes que representan "explotación infantil", y pidió una revisión de las regulaciones de clasificación; más tarde ese año, la junta prohibió la importación y venta de tres volúmenes de la serie de novelas ligeras No Game No Life por la representación sexual de personajes jóvenes. Algunas plataformas en línea, incluidas Discord, Reddit, y Twitter, prohíben el contenido lolicon.

Al explicar la exclusión del material lolicon de la enmienda de la ley de pornografía infantil de 2014, un legislador del PLD afirmó que "el manga, el anime y la pornografía infantil generada por computadora no violan directamente los derechos de las niñas o los niños" y que "no se ha validado científicamente que cause daño, incluso indirectamente". Los creadores de manga y activistas argumentan que la constitución japonesa garantiza la libertad de expresión artística y que las leyes que restringen el material lolicon serían inconstitucionales. Estadísticamente, el abuso sexual de menores en Japón ha disminuido desde las décadas de 1960 y 1970 a medida que la prevalencia de los medios lolicon ha aumentado; el antropólogo cultural Patrick W. Galbraith interpreta esto como evidencia de que las imágenes lolicon no necesariamente influyen en los delitos, mientras que Steven Smet sugiere que el lolicon es un "exorcismo de fantasías" que contribuye a las bajas tasas de criminalidad de Japón. Basándose en su trabajo de campo, Galbraith sostiene que la cultura otaku promueve colectivamente la alfabetización mediática y una posición ética de separar la ficción de la realidad, especialmente cuando la fusión de las dos sería peligrosa. Un informe de 2012 de la Sexologisk Klinik para el gobierno danés no encontró evidencia de que las personas que ven caricaturas y dibujos que representan abuso sexual infantil ficticio tengan más probabilidades de participar en abuso sexual infantil en el mundo real. Sharalyn Orbaugh sostiene que el manga que representa la sexualidad de menores de edad puede ayudar a las víctimas de abuso sexual infantil a superar su propio trauma, y que existe un daño mayor en la regulación de la expresión sexual que el daño potencial causado por dicho manga.

El académico de derecho Hiroshi Nakasatomi sostiene que el material lolicon puede distorsionar los deseos sexuales de los consumidores e inducir al crimen, una opinión compartida por la organización sin fines de lucro CASPAR, cuyo fundador Kondo Mitsue sostiene que "la libertad de expresión no permite la representación de niñas violadas violentamente, privándolas de sus derechos humanos básicos". Algunos críticos, como la organización sin fines de lucro Lighthouse, argumentan que las obras lolicon pueden usarse para la preparación sexual y que fomentan una cultura que acepta el abuso sexual de niños. En 2015, la Relatora Especial de las Naciones Unidas sobre la venta y la explotación sexual de niños, Maud de Boer-Buquicchio, pidió más debate e investigación sobre el "manga que representa pornografía infantil extrema" y la consiguiente "banalización del abuso sexual infantil" en Japón, y pidió la prohibición de dicho material. Las directrices publicadas en 2019 por el Comité de Derechos Humanos de las Naciones Unidas alentaron a los Estados parte a incluir dibujos explícitos de niños ficticios en las leyes contra la pornografía infantil, "en particular cuando dichas representaciones se utilizan como parte de un proceso para explotar sexualmente a los niños". La crítica feminista Kuniko Funabashi sostiene que los temas del material lolicon contribuyen a la violencia sexual al retratar a las niñas de forma pasiva y al "presentar el cuerpo femenino como posesión del hombre". El académico de derecho Shin'ichirō Harata sostiene que las leyes sobre pornografía infantil no deberían fusionar la realidad y la ficción, pero también que los fanáticos no deberían descartar una ambivalencia representada por el lolicon. Describe la práctica de mantener las dos separadas como la "ética del moe" o la "responsabilidad del otaku".

Análisis

Los estudiosos de la cultura y los medios de comunicación que responden al lolicon generalmente lo identifican como algo distinto de la atracción por chicas jóvenes reales. El antropólogo cultural Patrick W. Galbraith encuentra que "desde los primeros escritos hasta el presente, los investigadores sugieren que los artistas lolicon juegan con símbolos y trabajan con tropos, lo que no refleja ni contribuye a la patología sexual o el crimen". El psicólogo Tamaki Saitō, que ha realizado trabajo clínico con otaku, destaca un alejamiento de los deseos lolicon de la realidad como parte de una distinción para los otaku entre la "sexualidad textual y real", y observa que "la gran mayoría de los otaku no son pedófilos en la vida real". La investigadora de manga Yukari Fujimoto argumenta que el deseo lolicon "no es por un niño, sino por la imagen en sí", y que esto lo entienden aquellos "criados en la cultura (japonesa) del dibujo y la fantasía". El sociólogo Mark McLelland identifica el lolicon y el yaoi como géneros "conscientemente antirrealistas", dado el rechazo de los fans y creadores de la "tridimensionalidad" a favor de la "bidimensionalidad", y compara el lolicon con el fandom del yaoi, en el que los fans consumen representaciones de la homosexualidad que "carecen de cualquier correspondencia en el mundo real". Setsu Shigematsu sostiene que el lolicon refleja un cambio en la "inversión erótica" de la realidad a "figuras bidimensionales del deseo". El teórico queer Yuu Matsuura critica la clasificación de las obras lolicon como "pornografía infantil" como una expresión de "sexualismo orientado a los humanos" que margina la fictosexualidad, o nijikon.

Muchos académicos también identifican al lolicon como una forma de autoexpresión por parte de sus creadores y consumidores masculinos. La socióloga Sharon Kinsella sugiere que para los fanáticos del lolicon, "el objeto femenino

infantilizado del deseo (...) ha pasado a ser un aspecto de su propia autoimagen y sexualidad". Akira Akagi sostiene que el manga lolicon representó un cambio notable en la identificación del lector del penetrador "héroe" común al gekiga pornográfico: "Los lectores de lolicon no necesitan un pene para el placer, sino que necesitan el éxtasis de la chica. Se identifican con la chica y quedan atrapados en un placer masoquista". El crítico de manga Gō Itō ve esto como un "deseo abstracto", citando a un artista lolicon que le dijo que "él era la chica que es violada en su manga", lo que refleja un sentimiento de ser "violado por la sociedad o por el mundo". Kaoru Nagayama postula que los lectores de lolicon adoptan una perspectiva fluida que alterna entre la de un voyeur omnisciente y la de los múltiples personajes de una obra, lo que refleja un rol de lector activo y una proyección sobre personajes femeninos. Escribiendo en The Book of Otaku (1989), la feminista Chizuko Ueno argumentó que el lolicon, como una orientación hacia el bishōjo ficticio, es "completamente diferente de la pedofilia", y lo caracterizó como un deseo de "ser parte del mundo 'lindo' del shōjo" para los fanáticos masculinos del manga shōjo que "consideran demasiado ser un hombre".

Varios académicos identifican el surgimiento del lolicon con cambios en las relaciones de género japonesas. El sociólogo Kimio Itō atribuye el auge del manga lolicon a un cambio en la década de 1970 y 1980, cuando los niños, impulsados por la sensación de que las niñas los estaban "superando en términos de fuerza de voluntad y acción", se volcaron al "mundo de la imaginación", en el que los personajes de niñas son "fáciles de controlar". Kinsella interpreta el lolicon como parte de una "mirada de miedo y deseo" estimulada por el creciente poder de las mujeres en la sociedad, y como un deseo reactivo de ver al shōjo "infantilizado, desvestido y subordinado". La académica de medios Chizuko Naitō ve al lolicon como un reflejo de un "deseo social" más amplio de niñas como símbolos sexuales en Japón (a la que llama una "sociedad loliconizada"). La antropóloga cultural Christine Yano sostiene que las imágenes erotizadas del shōjo, "reales o ficticias", reflejan una "pedofilia heteronormativa" en la que se hace hincapié en lo efímero de la infancia: "es como niño que (el shōjo) se vuelve precioso como una figura transitoria amenazada por la adultez inminente".

- Shotacon

Shotacon (ショタコン, shotakon), abreviado de complejo Shōtarō (正太郎コンプレックス, shōtarō konpurekkusu), es, en contextos japoneses, la atracción hacia personajes masculinos jóvenes (o de apariencia joven), o hacia medios de comunicación centrados en esta atracción. El término se refiere a un género de manga y anime en el que los personajes masculinos prepúberes o púberes se representan de una manera sugerente o erótica, ya sea en el papel obvio de objeto de atracción o en el papel menos evidente de "sujeto" (el personaje con el que el lector está diseñado para asociarse).

En algunas historias, el personaje masculino se empareja con un niño o un hombre mayor, generalmente de una manera homoerótica, que es más común en las obras yaoi destinadas a lectoras femeninas, pero algunas de estas obras están orientadas a los hombres, como Boku no Pico. En otros, se le empareja con una mujer, a la que la comunidad en general llamaría "shota heterosexual". En algunas obras, el personaje shota se empareja con una niña o mujer mayor, lo que se conoce como oneshota (おねショタ), una mezcla de onē-san (お姉さん, hermana mayor) y shota. También puede aplicarse a personajes postpúberes (adolescentes o adultos) con rasgos neoténicos que los harían parecer más jóvenes de lo que son. La frase es una referencia al joven personaje masculino Shōtarō (正太郎) de Tetsujin 28-go (reelaborado en inglés como Gigantor). El término equivalente para la atracción por (o arte perteneciente a la representación erótica de) niñas es lolicon.

El uso del término en las culturas de fans occidentales y japonesas incluye obras que van desde lo explícitamente pornográfico hasta lo ligeramente sugerente, romántico o, en casos excepcionales, completamente no sexual, en cuyo caso no suele clasificarse como shotacon "verdadero". Al igual que con el lolicon, el shotacon está relacionado con los conceptos de kawaii (ternura) y moe (en el que los personajes se presentan como jóvenes, lindos o indefensos para aumentar la identificación del lector e inspirar sentimientos protectores). Como tal, los temas y personajes del shotacon se utilizan en una variedad de medios infantiles. Los elementos del shotacon, como el yaoi, son comparativamente comunes en el manga shōjo, como el popular manga traducido Loveless, que presenta una relación erotizada pero no consumada entre el protagonista masculino de 12 años y un hombre de veinte años, o el personaje de apariencia joven Honey en Ouran High School Host Club. El manga seinen, dirigido principalmente a los otakus, también presenta ocasionalmente a adolescentes varones erotizados en un contexto no pornográfico, como Yoshinori "Yuki" Ikeda, el chico travesti de 14 años de Yubisaki Milk Tea.

Algunos críticos afirman que el género shotacon contribuye al abuso sexual real de niños, mientras que otros afirman que no hay evidencia de esto, o que hay evidencia de lo contrario.

El término "shotacon" es una contracción japonesa de complejo Shōtarō (正太郎コンプレックス, Shōtarō konpurekkusu), una referencia al joven personaje masculino Shōtarō (正太郎) de Tetsujin 28-go. En la serie de anime y manga, Shōtarō es un detective audaz y asertivo que frecuentemente burla a sus adversarios y ayuda a resolver casos. A lo largo de la serie, Shōtarō desarrolla amigos cercanos dentro del mundo. Su ternura bishōnen encarnó y formó el término "shotacon", poniendo un nombre a una antigua subcultura sexual. La palabra shotacon en sí fue acuñada en la revista Fan Road en 1981.

Es difícil señalar dónde se desarrolló el concepto shotacon, pero algunas de sus primeras raíces están en las respuestas de los lectores a las series de detectives escritas por Edogawa Rampo. En sus obras, un personaje llamado Yoshio Kobayashi de "Shōnentanteidan" (Grupo de detectives jóvenes, similar a los Irregulares de Baker Street de Sherlock Holmes) forma una profunda dependencia con el protagonista adulto Kogoro Akechi. Kobayashi, un hermoso adolescente, se preocupa constantemente por los casos y el bienestar de Kogoro, y por un tiempo se muda con el hombre soltero. Esta relación no sexual pero íntima entre el adulto y el chico inspiró en parte la evolución de la comunidad shotacon.

Tamaki Saitō escribe que, aunque la audiencia moderna de shotacon está dividida aproximadamente por igual entre hombres y mujeres, se rumorea que el género tiene raíces en el dōjinshi de principios de la década de 1980 como una rama del yaoi. Saitō sugiere que el shotacon fue adoptado por lectores masculinos que fueron influenciados por el lolicon; Por lo tanto, afirma que "los textos shota de autores yaoi femeninos son estructuralmente idénticos a los textos yaoi, mientras que los shota de otaku masculinos claramente posicionan a estos niños pequeños como niñas con penes". Kaoru Nagayama escribe que la antología de manga de 1995 U.C. BOYS: Under Cover Boys inició un auge en el shotacon comercial en la segunda mitad de la década de 1990. Durante este tiempo, el shotacon orientado a los hombres surgió y se mezcló con el shotacon orientado a las mujeres: "la situación era tal que las obras shota dirigidas a mujeres, hombres y una combinación de ambos estaban muy cerca". El auge colapsó a fines de la década de 1990, pero el shotacon dirigido a los hombres vio un pequeño resurgimiento a partir de 2002.

Publicaciones

Las historias de Shotacon se publican comúnmente en antologías quincenales. A veces, sin embargo, los artistas de manga publicarán volúmenes de manga individuales. Muchas historias de Shotacon se publican como dōjinshi; Shotaket (ショタケット), una convención anual para vender material doujin de Shotacon, fue fundada en 1995, por un grupo de creadores masculinos. La Shotaket de 2008 tuvo más de 1000 asistentes y ofreció trabajos de casi 200 círculos.

Publicaciones shotacon en una exhibición de Taiwan en 2022

Shotacon para mujeres es casi exclusivamente yaoi, y puede publicarse en revistas de antología de yaoi en general o en una de las pocas antologías de yaoi exclusivamente de Shotacon, como Shōnen Romance. Debido a los posibles problemas legales, los editores estadounidenses de yaoi han evitado el material que representa a personajes notablemente menores de edad. En 2006, Juné publicó una traducción al inglés de Naichaisouyo (泣いちゃいそうよ) de Mako Takahashi bajo el título "Almost Crying", un manga shotacon no erótico; el libro contiene varias historias que presentan personajes masculinos púberes, pero sus relaciones no son sexuales.

Los shotacon para lectores masculinos pueden presentar relaciones homosexuales o heterosexuales. Tanto los shotacon homosexuales como los heterosexuales suelen implicar escapadas entre hombres más pequeños, a menudo púberes, y adultos jóvenes (figuras de hermanos/hermanas mayores), figuras de autoridad sexualmente frustradas (maestro/jefe), figuras de "tío/tía" significativamente mayores (conocidos del vecindario, miembros reales de la familia) o figuras paternas o maternas directas (adoptadas, hijastras o parientes de sangre completa). Fuera de estos tropos, las historias que involucran solo a niños pequeños (sin personajes mayores) no son raras, y el tema recurrente más común es una relación entre compañeros de clase.

Las historias shota pueden publicarse en (un subconjunto de) antologías generales de manga seijin (pornografía masculina) o en las pocas antologías de manga seijin shota, como Shōnen Ai no Bigaku, que se especializa en historias de hombres. Algunas revistas para hombres homosexuales que ofrecen una mezcla particularmente amplia de material pornográfico ocasionalmente publican historias o mangas con personajes peripúberes.

En 2006, se lanzó el anime OVA seijin shotacon Boku no Pico (ぼくのぴこ, lit. 'My Pico'), que el productor ha descrito como el primer anime shotacon. Luego le siguieron dos secuelas y una versión editada del primer OVA, con contenido más adecuado para espectadores menores de 18 años, así como un videojuego protagonizado por Pico y Chico, los personajes principales del anime. Sin embargo, en 2004 se creó un OVA basado en el eroge Enzai, que presenta actos sexuales explícitos que involucran a niños pequeños, y el OVA de A Forbidden Time de Akira Gotō se remonta al año 2000.

- Bakunyu

Bakunyū (爆乳) es un subgénero del anime o manga erótico japonés caracterizado por la representación de mujeres con pechos desproporcionados, dedicado a un público de fetichistas de los senos. El término puede traducirse como “pechos explosivos” (de 爆, baku), explosión y 乳 (nyū, leche).

En Japón, es un valor seguro de la imaginación erótica del manga, una época eclipsada por la moda lolicon, pero que resurgió a partir de los años 1990.

- Nekomimi

Una catgirl (猫娘, nekomusume) es un personaje femenino joven con rasgos felinos, como orejas de gato (猫耳, nekomimi), cola de gato u otras características felinas en un cuerpo que por lo demás es humano. No son individuos que sean gatos literales, sino individuos que solo parecen felinos superficialmente. Las catgirls se encuentran en varios géneros de ficción, particularmente en el anime y manga japonés. Catboy es un término para el equivalente masculino de dicho tipo de personaje.

Historia

La mención más antigua del término nekomusume proviene de un misemono (見世物) del siglo XVIII en el que se mostraba un híbrido de gato y mujer. Las historias de prostitutas bakeneko que cambiaban de forma fueron populares durante el período Edo. La popularidad del nekomusume continuó durante los períodos Edo y Shōwa, con muchas historias de híbridos gato/mujer apareciendo en obras como Ehon Sayoshigure (絵本小夜時雨) y Ansei zakki (安政雑記).

Ouchi e Kaerou: Nekomimi Omegaverse

Las catgirls se hicieron aún más populares en la serie de manga de 1978 de Kenji Miyazawa de 1924, Suisenzuki no Yokka (水仙月の四日, literalmente El 4 del mes de Narciso) es el primer ejemplo moderno de una mujer hermosa

con orejas de gato. En 1936, el nekomusume experimentó un renacimiento en Kamishibai. El primer anime que involucraba chicas gato, titulado The King's Tail (Ousama no Shippo), fue realizado en 1949 por Mitsuyo Seo. En Estados Unidos, el personaje de DC Comics Catwoman Apareció por primera vez en 1940.

Star of Cottonland, de Yumiko Ōshima. En la década de 1990, las catgirls eran comunes en el anime y manga japonés. Desde entonces, las catgirls han aparecido en varios medios de comunicación de todo el mundo. Se ha desarrollado una subcultura lo suficientemente grande como para que se celebren varias convenciones y eventos temáticos en todo el mundo, como la Nekocon.

Las catgirls también son populares entre el fandom furry. En 2023, el grupo de hackers peludos SiegedSec intentó chantajear al Laboratorio Nacional de Idaho para que "creara chicas gato en la vida real".

El filósofo japonés Hiroki Azuma ha afirmado que las características de las chicas gato, como las orejas de gato y los patrones de habla felinos, son ejemplos de elementos moe. En una crítica de 2010 de la serie de manga Loveless, la escritora feminista T. A. Noonan argumentó que, en la cultura japonesa, las características de las chicas gato tienen un papel similar al de la conejita de Playboy en la cultura occidental, sirviendo como una fetichización de la inocencia juvenil.

- Futanari

Futanari (ふたなり, raramente: 二形, 双形, literalmente: forma dual; 二成, 双成, literalmente: "(ser de) dos tipos") es la palabra japonesa para hermafroditismo, que también se usa en un sentido más amplio para la androginia.

Más allá de Japón, el término se ha utilizado para describir un género comúnmente pornográfico de eroge, manga y anime, que incluye personajes que muestran características sexuales primarias tanto de mujeres como de hombres. En el lenguaje actual, se refiere casi exclusivamente a personajes que tienen un cuerpo femenino o totalmente femenino, pero tienen genitales primarios tanto femeninos como masculinos (aunque no siempre hay un escroto, mientras que sí hay pechos, un pene y una vulva). El término también suele abreviarse como futa(s), que también se utiliza como término generalizado para las obras en sí.

La etimología más acreditada de la palabra proviene de un emakimono, un tipo de pergamino pintado a mano, titulado Yamai No Soushi ("Pergamino de la enfermedad"), elaborado entre el período Heian y Kamakura. En él hay varias representaciones de individuos que poseen rasgos de genitales tanto masculinos como femeninos típicos. La palabra futanari se utiliza en el pasaje "Verás cómo poseen raíces masculinas y femeninas. Verdaderamente son de ambas formas/tipos/o aspectos (futanari)".

Historia

La religión popular japonesa creó diversas fantasías relacionadas con las características sexuales. Las piezas vocales tradicionales que datan de hace cientos de años brindan evidencia aproximada de que no se descartaba un cambio de género, y que la representación del género se usaba para adorar a deidades como dōsojin, que a veces tenían un género ambiguo, no siendo ni masculino ni femenino. Gary Leupp añade que los orígenes podrían incluso remontarse a los orígenes del budismo, ya que las deidades no tendrían necesariamente un género fijo o determinable.

Piedras (con shimenawa) que representan dōsojin encontradas cerca de Karuizawa, Nagano

Asimismo, se extendió la creencia de que algunas personas podían cambiar de género dependiendo de la fase lunar. El término media luna (半月, hangetsu) fue acuñado para describir a estos seres. La vestimenta tradicional japonesa,

que dificultaba la distinción entre hombres y mujeres, como en otras culturas, presumiblemente podría haber tenido una influencia en este desarrollo. Para restringir el acceso de las mujeres a áreas prohibidas y evitar el contrabando mediante el ocultamiento de artículos en la riñonera, se asignaron puestos de guardia para realizar controles corporales. Los registros históricos indican que a los guardias les gustaba bromear sobre este asunto con bastante frecuencia, lo que dio lugar a varias historias e incluso poemas. Si las anomalías anatómicas, como la clitoromegalia o el desarrollo físico inusual, llevaron a estas suposiciones sigue siendo una pregunta abierta.

Hasta 1644, cuando se exigió a los actores onnagata que adoptaran peinados masculinos independientemente del género que estuvieran representando, los actores que interpretaban personajes como guerreras capitalizaron el interés en la cualidad futanari, que era común tanto en la sociedad samurái como en la plebeya.

Originalmente, el idioma japonés se refería a cualquier personaje o persona real que poseía rasgos masculinos y femeninos como futanari. Esto cambió en la década de 1990, cuando los personajes futanari dibujados se volvieron más populares en el anime y el manga. Hoy en día, el término se refiere comúnmente a personajes femeninos hermafroditas ficticios. Futanari también se usa como el término para un género específico dentro de los medios relacionados con el hentai (anime o manga pornográfico) que representa a dichos personajes.

El manga futanari se hizo popular en la década de 1990 y rápidamente se convirtió en parte de la industria, polinizando de forma cruzada con múltiples géneros. Hot Tails de Toshiki Yui es un ejemplo bien conocido del género en Occidente.

- Incesto

El tema del incesto en manga y anime es polémico y ha generado debates intensos dentro y fuera de Japón. En el contexto de estas industrias, hay subgéneros que exploran relaciones entre hermanos, primos o familiares cercanos, que suelen estar enmarcadas en un contexto de drama romántico, psicológico o, en algunos casos, comedia. Este tipo de obras pueden abordar la temática desde diferentes ángulos, variando entre representaciones serias y profundas hasta exploraciones más ligeras y cómicas, siempre dependiendo de los objetivos de los creadores.

En Japón, el tratamiento del incesto en la ficción se enmarca en una compleja historia de normas culturales y de entretenimiento que a veces permite explorar temas tabú en un entorno ficticio, aunque no se promueven en la vida real. Este enfoque literario ha permitido que existan mangas y animes que traten el tema sin necesariamente presentar una postura moral clara, y suele recurrirse a este tipo de historias para tratar temas de soledad, identidad y amor prohibido.

Temática

Dramas románticos: A veces presentan el amor prohibido como una lucha emocional intensa, donde los personajes intentan lidiar con sus propios sentimientos frente a las expectativas sociales.

Comedias ligeras: En otros casos, el tema se presenta con un tono humorístico, subvirtiendo la idea del romance familiar en situaciones absurdas para hacer reír.

Ore no Imouto ga Konnani Kawaii Wake ga Nai (2008, Tsukasa Fushimi)

"Koi Kaze": Este manga y anime exploran la relación entre Koshiro y su hermana menor, Nanoka. Los dos hermanos, que fueron separados por muchos años debido al divorcio de sus padres, se reencuentran por accidente y

desarrollan una relación emocionalmente compleja. La historia es dramática y realista, y el autor intenta mostrar las implicaciones emocionales y morales de esta relación. A lo largo de la obra, los protagonistas experimentan una mezcla de culpa, deseo y miedo al rechazo social, lo que hace de esta obra una exploración profunda del tema.

"Oreimo" (Ore no Imouto ga Konnani Kawaii Wake ga Nai): Esta serie se centra en Kyousuke y su hermana Kirino. A diferencia de "Koi Kaze", esta historia se cuenta desde una perspectiva de comedia y slice-of-life, explorando la dinámica entre hermanos. Aunque en su mayoría se enfoca en temas de rivalidad y apoyo entre hermanos, también hay un subtexto de atracción emocional y una tensión romántica que se explora a lo largo de la historia, especialmente en la relación complicada que Kyousuke y Kirino tienen con los sentimientos de amor y afecto entre ellos.

"Yosuga no Sora": En esta obra, el incesto es presentado de manera más explícita y sin una fuerte crítica social. La historia sigue a los hermanos Haruka y Sora, quienes tras la muerte de sus padres regresan al hogar donde crecieron. La serie explora los sentimientos de dependencia y deseo mutuo que desarrollan, especialmente Sora, quien siente una conexión profunda con su hermano. En este caso, la historia toca temas de soledad, trauma y cómo el pasado y la tragedia moldean sus sentimientos y decisiones.

Críticas

Este tipo de obras suelen ser controversiales. Los críticos generalmente argumentan que son problemáticas porque romantizan un tema tabú, aunque algunos lectores y espectadores aprecian la exploración de temas complicados y emocionales que podrían no tener espacio en otras narrativas convencionales. También se argumenta que este tipo de series sirven para tratar temas de alienación y búsqueda de identidad.

En resumen, el incesto en el manga y anime suele presentarse como una herramienta narrativa para explorar temas complejos y difíciles, aunque siempre dentro de un marco ficticio. La recepción de estas obras varía enormemente y depende de la manera en la que se maneja la historia, el tono y la intención de los creadores, oscilando entre la crítica y la fascinación.

- Netori

Relacionado con el intercambio de parejas, la infidelidad y/o el cuckolding, abreviado como NTR; variaciones de excitarse masoquistamente al ver o saber que el cónyuge o amante de uno está teniendo relaciones sexuales con otra persona, ya sea que lo hagan voluntariamente o no, lit. "ser arrebatado". En netorare, la pareja adúltera del protagonista quiere engañar y/o romper con el protagonista para estar con el infiel. En netorase, el protagonista disfruta, alienta activamente o incluso hace que la pareja tenga relaciones sexuales con otros, a menudo con su conocimiento y consentimiento informados. En netori, el protagonista encuentra a un infiel en un matrimonio o relación y lo manipula/chantajea para que se aleje de su pareja.

El netorare explora la vulnerabilidad en las relaciones amorosas y sexuales. Alguien, por ejemplo, podría enamorarse o depender emocionalmente de su pareja solo para experimentar, posteriormente, la traición o el abandono. Esto puede poner al espectador en el lugar del personaje "engañado", quien sufre la sensación de pérdida y es invadido por emociones de celos, dolor, o a veces hasta una curiosa resignación. La finalidad es que la audiencia sienta empatía por el personaje "traicionado", exponiéndolo a las inseguridades y los temores profundos que pueden existir en una relación.

El género netorare también explora la psicología de quienes sienten placer o atracción al observar cómo su pareja es "arrebatada" o seducida por otro. Aunque es un subgénero más nicho, se ha convertido en una exploración emocional y sexual que aborda la fragilidad del amor y la posesión en una relación.

Trama

Las historias de netorare suelen involucrar un triángulo amoroso con tres personajes:

El/la protagonista: suele estar profundamente enamorado/a de su pareja y, generalmente, es quien sufre los efectos del engaño.

La pareja: en muchos casos, el personaje que es "seducido" por otra persona y termina siendo infiel.

El "seductor/a": este personaje suele ser representado como alguien físicamente atractivo o emocionalmente manipulador que logra conquistar a la pareja del protagonista, frecuentemente con intenciones poco nobles.

Obras destacadas

"Aku no Onna Kanbu": Es una serie hentai en la que se exploran temas de manipulación y dominación en una relación, donde uno de los personajes principales se enfrenta a la traición de su pareja, generando intensas emociones de pérdida y frustración.

"Kimi no Na wa Kanojo": Otro manga donde el personaje principal experimenta una mezcla de inseguridad y fascinación al ver cómo su pareja es atraída por alguien más. Esta historia presenta el conflicto emocional de alguien que se siente atraído y perturbado por ver a su pareja en manos de otra persona, tocando temas de deseo y celos de manera provocativa.

"Netorare Complex": Este manga explora las emociones de posesión y pérdida que siente el protagonista al observar cómo su pareja es seducida por otro. A diferencia de otras historias, aquí se profundiza en la psicología del protagonista, quien a lo largo de la historia lucha entre el deseo y la desesperación, reflejando el conflicto interno de quien se ve atrapado en una relación de celos y anhelo.

Debate

El género NTR ha generado polémica y divisiones entre los fans del manga y el anime. Algunos consideran que este subgénero es una exploración psicológica válida que muestra las vulnerabilidades y los temores que existen en las relaciones, mientras que otros piensan que fomenta ideas de celos o posesividad en el amor. Aunque es popular entre un público específico, muchas personas lo consideran difícil de ver o leer, debido a la intensidad emocional que implica el tema del engaño y la traición.

El NTR plantea preguntas sobre los límites de la posesión, los celos y la fidelidad, además de ser una herramienta narrativa que examina los miedos y las inseguridades que existen en las relaciones humanas. Aunque es un tema que despierta controversia, el netorare sigue teniendo un lugar relevante dentro de las obras que exploran la profundidad de las emociones humanas en el manga y anime.

- Omorashi

Omorashi (お漏らし, "mojarse"), a veces abreviado simplemente como "omo", es una forma de subcultura fetichista categorizada por primera vez y reconocida predominantemente en Japón, en la que una persona experimenta excitación por la idea o sensación de tener la vejiga llena y potencialmente mojarse, o por presenciar a otra persona en esa situación.

Si bien la desesperación urinaria y los fetiches de "mojarse" no son inherentemente o exclusivamente japoneses, la clara distinción y definición de "omorashi" como un subgénero específico de los medios de comunicación de urolagnia lo ha convertido en una palabra prestada entre las comunidades fetichistas de todo el mundo.

Los subgéneros de omorashi incluyen "omorashi yagai" (desesperación urinaria o enuresis pública), "omutsu omorashi" (mojarse en un pañal), enuresis nocturna, así como una amplia variedad de cruces con otros fetiches de prendas.

Fuera de Japón, el término "omorashi" no siempre se ha distinguido claramente de las categorías más amplias de urolagnia o "deportes acuáticos", de los cuales el omorashi puede considerarse una forma o subgénero específico. Sin embargo, en los últimos tiempos, la palabra "omorashi" (o "omo" para abreviar) tomada del japonés se ha vuelto popular y bien entendida por las comunidades fetichistas de todo el mundo.

El Manual de sexualidad clínica para profesionales de la salud mental define específicamente el omorashi como la excitación sexual persistente hacia una vejiga llena. El Dr. J. Paul Fedoroff reconoce esta distinción, observando que "el tema de tomar el control del proceso autónomo es prominente en la parafilia conocida como omorashi, que implica la excitación sexual asociada con la sensación de necesidad de orinar debido a una vejiga llena". Los occidentales que hacen la distinción a veces usan el término "desesperación por la vejiga" o "desesperación por orinar" para hacerlo, aunque cada vez más comunidades fetichistas en Occidente han adoptado la terminología en japonés.

La palabra también se romaniza ocasionalmente como "omorasi" en el sistema de romanización Kunrei-shiki.

En la comunidad BDSM de habla inglesa, el término "control del uso del baño" se utiliza para describir una forma específica de juego omorashi en el que el dominante controla cómo, cuándo y si se le permite al sumiso usar el baño.

Una de las variaciones se conoce como omorashi yagai, que se traduce como "mojarse al aire libre (o en público)". Una variación adicional incluye yagai hōnyō, o "micción al aire libre (o en público), en la que el sujeto se quita la ropa públicamente para orinar. Otros practicantes de yagai hōnyō operan de manera muy similar a los grafiteros, intentando orinar en público sin ser descubiertos.

Otra variación del juego omorashi es el juego omutsu (おむつプレイ). También se le conoce como omutsu omorashi (おむつおもらし) o, menos comúnmente, oshime omorashi (おしめおもらし), los cuales se traducen como "mojarse en un pañal". La variación omutsu es esencialmente la misma que el omorashi estándar, excepto que los participantes usan un pañal. Por lo tanto, las personas específicamente interesadas en este aspecto de la subcultura también pueden considerarse un subconjunto de la comunidad de amantes de los pañales.

Como una forma de fetichismo por los pañales con un énfasis añadido en la desesperación urinaria y la enuresis, los participantes probablemente experimenten una mayor excitación sexual por la presencia y el uso de pañales para adultos.

Una imagen promocional del papel higiénico coleccionable Shizukuishi kyuun kyuun, con imágenes del cómic omorashi Iinari! Aibure-shon

Sin embargo, los pañales también pueden ser favorables por su conveniencia durante las escenas de enuresis en público porque hacen que la enuresis sea más discreta y eliminan el desorden, lo que reduce el posible impacto social del juego omorashi. Como tal, su uso no se limita únicamente a aquellos con un Fetiche de los pañales.

En Japón, la aceptación del uso de pañales para adultos es comparativamente alta, y el mercado de estos productos crece entre un 6 y un 10% al año. Sin embargo, estos están destinados principalmente a personas mayores y son usados por ellas, y la El crecimiento se debe al envejecimiento de la población japonesa, y los jóvenes que los usan han recibido algunas críticas. En 2012, la revista japonesa SPA publicó un artículo titulado "La forma definitiva de desaliño", en el que criticaba la tendencia de las jóvenes japonesas a usar pañales para evitar los baños públicos. El artículo incluía una entrevista con una mujer de 25 años que había Llevaba seis meses usando pañales "en lugar de ir al baño", "usándolos casi todos los días".

El omorashi puede superponerse fácilmente con el fetichismo de la ropa, ya que algunas personas pueden aumentar su excitación incorporando artículos específicos de ropa en su juego omorashi.

Por ejemplo, a algunas personas les resulta atractivo que alguien se orine con una falda, ya que permite ver la humedad desde abajo. Esto se conoce como sukāto omorashi (スカートおもらし). Esto puede combinarse con el fetichismo del uniforme, y es común la pornografía con artistas con falda vestidas como chicas de secundaria y trabajadoras de oficina, así como representaciones de personas con falda y vestimenta informal.

La mayoría de las actividades fetichistas relacionadas con el uso de desechos corporales son consideradas por el público en general como "hardcore", tabú o juego de borde. Sin embargo, debido a que el objeto del fetiche es la incontinencia vestida, los medios omorashi no necesariamente presentan contacto sexual directo, aunque algunos lo usan como una forma de juego previo. El enfoque en imágenes vestidas (en lugar de imágenes abiertamente sexuales) hace que el fetichismo de las prendas sea una característica destacada en la mayoría de la erótica

omorashi: las prendas que se presentan comúnmente incluyen uniformes escolares, aquellos que usan los profesionales que trabajan y otras personas que intentan lucir dignas antes de sucumbir a la necesidad de orinar.

Los fetichistas que disfrutan de esta perversión pueden tener escenarios específicos que disfrutan, como mientras esperan en la fila para ir al baño o simplemente haciéndolo frente al inodoro.

Los medios omorashi producidos en Japón también incluyen manga y anime. Estos van desde dōjinshi producidos independientemente hasta grandes mangas producidos comercialmente. Algunos se centran exclusivamente en historias omorashi, mientras que otros incluyen solo escenas ocasionales. Algunos contienen temas sexuales obvios y podrían considerarse una forma de manga H, mientras que otros, como Mizutamari no dekiru asa, son bien conocidos por ser adecuados para todas las edades, ya que solo tienen un contenido ecchi leve como panchira.

Las escenas de humedecimiento han existido en el anime desde las populares series Doraemon y Devilman de la década de 1970. Sin embargo, estas no tenían el contexto erótico que caracteriza a los medios omorashi modernos, ya que fueron anteriores a la primera pornografía de anime en toda regla, que no estuvo disponible hasta 1984, cuando la llegada de los primeros OVA Hentai como Lolita Anime de Wonder Kids fue posible gracias a la amplia disponibilidad de videos domésticos. Un ejemplo de este contexto erótico posterior es el OVA Hentai Vixens de 1994, que presenta escenas de incontinencia en un entorno abiertamente sexual.

- Ryona

La palabra ryona (リョナ, ryona, un acrónimo de ryōki ("buscar lo extraño") y onanī ("masturbación")) es un tipo de fetiche sexual en hentai en el que un protagonista es objeto de abuso sexual, físico o psicológico por parte de un agresor. El término se utiliza principalmente en relación con la cultura japonesa, aunque los temas de misoginia, misandria, sadomasoquismo, schadenfreude, compasión, exotismo y erotismo extremo se ven en muchas otras culturas.

El término ryona se refiere casi exclusivamente a la acción de una mujer angustiada que es abusada por un hombre. En un caso en el que el objetivo es un hombre, se lo llama más comúnmente gyaku-ryona (逆リョナ, gyaku-ryona, "ryona al revés"), y generalmente implica contenido con una agresora femenina y una víctima masculina. El género se centra exclusivamente en personajes ficticios en estas situaciones. En algunos casos, el perpetrador puede ser un monstruo u otro ser no humano.

Debido a que el fetiche tiene un alcance muy amplio, a menudo contrasta con o incorpora otros fetiches más comunes, como la humillación, el sadismo sexual y la pornografía de violación, en el sentido de que el ryona es un fetiche de fantasía voyeurista complejo y lleno de matices, un subgénero romantizado dirigido a un grupo demográfico objetivo femenino y casi siempre de naturaleza sexual no explícita. A diferencia del género guro (グロ), el ryona nunca progresa hasta el punto de causar daño físico duradero o la muerte.

Las obras del género ryona suelen representar a dos personajes que se conocen y desarrollan una relación entre sí, que puede comenzar o degenerar en un estado de hostilidad.

Este Ryona representa a una joven estudiante que luce miserable en una escena de esclavitud después de haber sido secuestrada

La naturaleza del abuso puede variar mucho, pero por lo general incluye uno o más de los siguientes ejemplos:

- Violencia doméstica y violación, y representaciones de las mismas

- Interrupción inoportuna de la vida cotidiana, como no poder ir al trabajo o sentirse avergonzado o rechazado por amigos y familiares
- Confinamiento y detención forzosos durante períodos prolongados de tiempo
- Tortura literal para extorsión, confesión o simplemente para la gratificación sexual del torturador.
- Asesinato y necrofilia para el placer sexual.
- Ser considerado y tratado como propiedad de otra persona

- Tentáculos

La pornografía con tentáculos (触手責め, shokushu zeme, "ataque con tentáculos") es un tipo de pornografía que se encuentra con mayor frecuencia en Japón y que integra pornografía tradicional con elementos de bestialidad, fantasía, terror y ciencia ficción. Se encuentra en algunos títulos de terror o hentai, con criaturas con tentáculos (normalmente monstruos ficticios) que mantienen relaciones sexuales, predominantemente con mujeres o, en menor medida, con hombres. La pornografía con tentáculos puede ser consensual, pero en su mayoría contiene elementos de violación.

El género es lo suficientemente conocido en Japón como para ser objeto de parodias. En el siglo XXI, las películas japonesas de este género han ganado reconocimiento en Estados Unidos y Europa, aunque sigue siendo una parte pequeña y orientada al fetichismo de la industria cinematográfica para adultos. Si bien la mayoría de la pornografía con tentáculos es animada, también hay algunas películas de acción real que la representan.

Historia

Los primeros ejemplos de erotismo con tentáculos fueron xilografías que representaban a mujeres violadas por pulpos, como el Programa de obras eróticas Noh (1781) de Kitao Shigemasa y La lujuria de muchas mujeres en mil noches (1786) de Shunshō Katsukawa.

Otro ejemplo temprano es una ilustración del libr**o** de Hokusai de 1814 Kinoe no Komatsu, conocido como El sueño de la mujer del pescador. Es un ejemplo de shunga (arte erótico japonés en xilografía) y ha sido reelaborado por varios artistas, como Masami Teraoka, quien actualizó la imagen con su obra de 2001 "Sarah y el pulpo/El séptimo cielo", que formaba parte de su colección Olas y plagas.

Aunque el público occidental en muchos casos interpreta el famoso diseño de Hokusai como una violación, el público japonés del período Edo lo habría visto como consensual, reconociendo que la estampa representaba la leyenda de la buceadora de abulones Tamatori. En la historia, Tamatori roba una joya del Rey Dragón. Durante su huida, el Rey Dragón y sus secuaces marinos (incluidos pulpos) la persiguen. El diálogo en la ilustración muestra al buceador y dos pulpos expresando placer mutuo.

El sueño de la mujer del pescador, un diseño de Hokusai de 1814 que representa a una mujer teniendo sexo con dos pulpos

La censura contemporánea en Japón data del período Meiji. La influencia de la cultura victoriana europea fue un catalizador para el interés legislativo en las prácticas sexuales públicas. Después de la Segunda Guerra Mundial, los Aliados impusieron una serie de reformas al gobierno japonés, incluidas leyes de censura. Las prohibiciones legales contra la pornografía, por lo tanto, derivan del código penal de la nación. En la actualidad, la "obscenidad" todavía está prohibida. Sin embargo, la forma en que se interpreta este término no se ha mantenido constante. Aunque los

genitales expuestos (y, hasta hace poco, el vello púbico) son ilegales, la diversidad de actos sexuales permitidos es ahora bastante amplia, en relación con otras democracias liberales.

Los líderes de la industria del porno con tentáculos han declarado que gran parte de su trabajo estaba inicialmente dirigido a eludir esta política. Según el mangaka Toshio Maeda:

"En aquella época, antes de Urotsukidōji, era ilegal crear una escena sensual en la cama. Pensé que debía hacer algo para evitar dibujar una escena sensual tan normal. Así que simplemente creé una criatura. Su tentáculo no es un pene como pretexto. Podría decir, como excusa, que esto no es un pene; es solo una parte de la criatura. Ya sabes, las criaturas no tienen género. Una criatura es una criatura. Así que no es obsceno, no es ilegal."

La primera forma animada de erotismo con tentáculos fue en la animación en video original (OVA) Dream Hunter Rem de 1985, aunque la escena en cuestión fue eliminada cuando el OVA fue relanzado en una forma con escenas sexuales eliminadas. El primer anime puramente no erótico que retrata un asalto con tentáculos sería el anime OVA de 1986 Guyver: Out of Control, donde una soldado de Chronos llamada Valcuria es envuelta por la segunda unidad Guyver (dañada) que la rodea en forma de tentáculo y la ataca.

Numerosas películas animadas de erotismo con tentáculos siguieron en las siguientes décadas. Títulos populares como Urotsukidoji de 1986, La Blue Girl de 1992 y Demon Beast Resurrection de 1995 se convirtieron en vistas comunes en las grandes cadenas de tiendas de videos en los Estados Unidos y en otros lugares. El volumen de películas de este género ha disminuido desde los años de mayor auge en la década de 1990, pero continúan produciéndose hasta el día de hoy.

Tamatori roba la joya del Rey Dragón, grabado en madera de Utagawa Kuniyoshi

Aunque el manga ha presentado historias de héroes atacados por monstruos con tentáculos desde sus inicios, los primeros ejemplos de erotismo con tentáculos en el manga pertenecen a revistas de manga de comedia erótica de la "vida real", que son anteriores al ero-gekiga. Se encontraron múltiples escenas en la edición del 12 de marzo de 1968 de Weekly Manga Q, donde varias criaturas con tentáculos atacaban a mujeres. Otro ejemplo temprano pertenecía a la historia de ciencia ficción de Osamu Tezuka The Returnees (1973), donde una escena muestra a una mujer siendo atacada y embarazada por una criatura espacial.

Urotsukidōji: Legend of the Overfiend (1985, Toshio Maeda)

Urotsukidōji de Toshio Maeda fue un pionero en el género de violación con tentáculos con su mezcla de sexo, bishōjo y tentáculos. La representación de Maeda de los tentáculos era más parecida a la de una criatura y poseída a voluntad, imitando los genitales masculinos. Sin embargo, seis años antes de Urotsukidōji en 1976, Maeda creó su primer trabajo con tentáculos en un cuento experimental llamado SEX Tearing, que se considera el origen de Urotsukidōji, así como el primer trabajo que representa el sexo entre mujeres y tentáculos. En 1989, el manga de Maeda Demon Beast Invasion creó lo que podría considerarse el paradigma japonés moderno de la pornografía con tentáculos, en el que se enfatizan los elementos de la agresión sexual. Maeda explicó que inventó la práctica para eludir las estrictas regulaciones de censura japonesas, que prohíben la representación del pene pero no prohíben mostrar la penetración sexual con un tentáculo o apéndices similares.

- Joso-seme

El género "Joso-seme" (女装攻め) tiene sus particularidades y es parte del universo BL (Boys' Love) o yaoi, que explora relaciones románticas entre hombres. La característica distintiva del Joso-seme es que, en las relaciones de pareja que presenta, el personaje que asume el rol de "seme" (quien tradicionalmente lleva una actitud más dominante o protectora en la relación) suele tener una apariencia femenina o un estilo "cross-dressing", es decir, que se viste o se presenta con características femeninas.

En la narrativa del género BL, el "seme" es el personaje dominante, mientras que el "uke" es el receptor, usualmente más sensible o sumiso. En el Joso-seme, esta dinámica se subvierte, y el seme se caracteriza por una estética femenina o, en algunos casos, por una identidad de género que juega con los límites de lo masculino y lo femenino. Esta variación aporta una capa de complejidad, permitiendo la exploración de temas como la identidad de género, el androginismo, y los estereotipos sobre masculinidad y feminidad, mientras desafía las normas establecidas de dominancia y apariencia en el romance BL.

Historia

El Joso-seme tiene sus raíces en el yaoi y Shōnen-ai, dos géneros que han evolucionado desde los años 70 y 80. Desde sus primeros días, el yaoi ha jugado con las ideas de género y roles, aunque en un principio, la mayoría de las parejas BL seguían una estructura más rígida de seme-masculino y uke-femenino. Con el tiempo, los autores y autoras empezaron a experimentar más con personajes y roles, y surgieron subgéneros como el Joso-seme.

Los lectores han respondido positivamente a esta variación, y el género se ha hecho cada vez más popular en los últimos años, en parte debido al interés en historias que exploran temas de diversidad y fluidez de género. También, el Joso-seme responde a la fascinación por personajes andróginos y la estética del "gender-bending", donde el género y la apariencia pueden cruzar los límites tradicionales de manera más abierta y menos restrictiva.

Características

A continuación, algunas de las características principales de este género:

- Apariencia Andrógina o Femenina: El seme suele tener una apariencia femenina o un estilo que imita a personajes femeninos. Puede vestirse de manera femenina, con maquillaje o rasgos delicados, que lo hacen parecerse más a un personaje "uke" tradicional, pero con una personalidad dominante.
- Subversión de Roles Tradicionales: Aunque su apariencia es más femenina, el Joso-seme sigue desempeñando el rol dominante. Esto desafía el estereotipo de que la apariencia femenina conlleva un carácter más pasivo. Aquí, el uke generalmente tiene una apariencia más masculina o tradicional, lo cual da un giro a los roles esperados.
- Exploración de la Identidad de Género: Este género permite la exploración de temas como la expresión y percepción del género. Algunos personajes pueden explorar su identidad de género sin llegar a identificarse con una etiqueta fija, lo que refleja la diversidad y complejidad de la experiencia humana.
- Trama y Conflicto: Las historias en el Joso-seme no solo se centran en el romance, sino también en los conflictos internos de los personajes, que a menudo lidian con las expectativas de la sociedad, la identidad y la autoaceptación. Este conflicto agrega una profundidad emocional que suele resonar con los lectores.
- Intimidad Psicológica y Emocional: El Joso-seme también es conocido por sus escenas emocionalmente intensas, donde el vínculo emocional entre los personajes es tan importante como la atracción física. La complejidad psicológica de los personajes añade realismo y madurez a las historias.

Algunas obras de Joso-seme ganaron gran popularidad en círculos BL, como títulos donde el seme adopta una apariencia de "trap" (personaje masculino que se viste de mujer) y cautiva al uke, quien generalmente se siente atraído y, al mismo tiempo, sorprendido por esta dualidad. La naturaleza intrigante de estos personajes permite contar historias con un tono más fresco y rompedor, ampliando los límites y expectativas del manga/anime de romance masculino.

Isekai

Isekai (異世界, traducido como «mundo diferente», «otro mundo» u «otro mundo») es un subgénero de ficción que giran en torno a una persona o personas desplazadas que son transportadas a otro mundo y tienen que sobrevivir en él, como un mundo de fantasía, un mundo de juego o un universo paralelo, con o sin la posibilidad de regresar a su mundo original. Isekai es uno de los géneros de anime más populares y las historias de isekai comparten muchos tropos comunes; por ejemplo, un protagonista poderoso que es capaz de vencer a la mayoría de las personas en el otro mundo luchando. Este recurso argumental generalmente permite que la audiencia aprenda sobre el nuevo mundo al mismo ritmo que el protagonista a lo largo de su búsqueda o vida. Si los personajes principales son transportados a un mundo similar a un juego, el género puede superponerse con LitRPG.

El concepto de isekai comenzó en los cuentos populares japoneses, como Urashima Tarō. Sin embargo, las primeras obras isekai modernas fueron la novela Warrior from Another World de Haruka Takachiho y la serie de televisión Aura Battler Dunbine de Yoshiyuki Tomino.

- Características

El género se puede dividir en dos tipos: "transición a otro mundo" (異世界転移, isekai ten'i) y "reencarnación en otro mundo" (異世界転生, isekai tensei). En las historias de "transición a otro mundo", el protagonista es transportado a otro mundo (por ejemplo, viajando a él o siendo invocado mágicamente). En las historias de "reencarnación en otro mundo", el protagonista es enviado a otro mundo después de morir en el mundo real. Un método común de muerte es ser atropellado por un camión y morir, lo que genera el meme de "Truck-kun", un camión que aparece en muchas series isekai que mata al protagonista y el protagonista reencarna en un mundo diferente.

En muchos ejemplos, el personaje principal es una persona común y corriente que prospera en su nuevo entorno gracias a que las cosas modernas del mundo real se consideran "extraordinarias" en el otro mundo. Pueden ser características físicas, como el color del pelo o de los ojos, o habilidades cotidianas normales que aprendieron en su vida anterior, como la cocina, la ingeniería, la educación básica o la medicina, que son mucho más avanzadas en el mundo real moderno que en el mundo al que son enviados. En Sorcerous Stabber Orphen, una población entera de humanos aparece en el mundo creado mágicamente, transportados desde la Tierra, y se mezclan parcialmente con seres celestiales locales parecidos a dragones.

Tsubasa Reservoir Chronicle (2003, CLAMP) forma parte del mismo universo que otras muchas obras de Clamp, como xxxHolic, donde Sakura, la princesa del Reino de Clow, pierde todos sus recuerdos y Syaoran, un joven arqueólogo que es su amigo de la infancia, emprende arduas aventuras para salvarla, junto a otros dos compañeros

Si bien el protagonista de una obra isekai clásica suele ser un "héroe elegido", ha habido varias versiones alternativas del concepto. Una tendencia es que el protagonista se reencarne en el cuerpo de un personaje secundario sin importancia, o incluso un villano (como en My Next Life as a Villainess: All Routes Lead to Doom!, The Most Heretical Last Boss Queen y Villainess Level 99). Otro es ser transportado a otro mundo sin morir (como en Cómo un héroe realista reconstruyó el reino, Relajándome en otro mundo con superpoderes de trampa de nivel 2, Conseguí una habilidad de trampa en otro mundo y también me volví inigualable en el mundo real, Battle Girls: Time Paradox y Kuma Kuma Kuma Bear) o mientras está cerca de morir (ahorrando 80.000 de oro en otro mundo para mi jubilación). En algunas obras, el protagonista es un adulto reencarnado en un nuevo mundo como un niño con poderes especiales (como en Chronicles of an Aristocrat Reborn in Another World, Trapped in a Dating Sim: The World of Otome Games Is Tough for Mobs, I Shall Survive Using Potions!, As a Reincarnated Aristocrat, I'll Use My Appraisal Skill to Rise in the World, The World's Finest Assassin Gets Reincarnated in Another World as an Aristocrat, The 8th Son? Are You Kidding Me? y Fluffy Paradise), o renace en un nuevo mundo con poderes especiales, pero sin cambios en su apariencia (como en In Another World with My Smartphone y Farming Life in Another World). Incluso hay casos de protagonistas que se convierten en criaturas inhumanas con habilidades especiales, como en That Time I Got Reincarnated as a Slime, donde el protagonista reencarna como un monstruo de limo; He estado matando slimes durante 300 años y he llegado al máximo de mi nivel, donde el protagonista se reencarna como una bruja inmortal; So I'm a Spider, So What?, donde el protagonista se reencarna como un monstruo araña; o incluso como objetos sensibles, como una espada o una máquina expendedora.

Otros, conocidos como "isekai inverso", siguen a seres de un universo de fantasía que han sido transportados o reencarnados en la Tierra actual, incluido el anime Re:Creators.

Una rama del género isekai es el género de "segunda oportunidad" o "reencarnación" en el que el protagonista, al morir, es transportado no a un mundo diferente o un cuerpo nuevo sino a su propio yo más joven. Con su nuevo conocimiento y su intelecto más antiguo, puede revivir su vida evitando sus trampas anteriores. Otra rama del género incluye el enfoque de "vida lenta", donde el protagonista trabajó demasiado en su vida anterior, por lo que decide tomárselo con calma en la siguiente. Otra variante es cuando el protagonista usa el nuevo mundo para explorar un interés, pasatiempo o meta que tenía en el mundo anterior pero que no pudo lograr, como estudiar o abrir un negocio, como en Restaurant to Another World.

En muchas obras, el isekai se superpone con los géneros harem y LitRPG, donde el protagonista gana el afecto de varios intereses amorosos potenciales, que pueden ser humanos o no. Un ejemplo de esto es Harem in the Labyrinth of Another World.

- Obras populares
  - The 8th Son? Are You Kidding Me?
  - 100 Sleeping Princes and the Kingdom of Dreams
  - Accomplishments of the Duke's Daughter
  - Aesthetica of a Rogue Hero
  - Akuyaku Reijō no Naka no Hito
  - Akuyaku Reijō Tensei Oji-san
  - Am I Actually the Strongest?
  - The Ambition of Oda Nobuna
  - Anjo the Mischievous Gal
  - Apocalypse Bringer Mynoghra
  - Arata: The Legend
  - Arifureta
  - As a Reincarnated Aristocrat, I'll Use My Appraisal Skill to Rise in the World
  - As the Demon King's Right Hand, I'm Going to Rewrite the Script!
  - Ascendance of a Bookworm
  - Aura Battler Dunbine
  - Battle Girls: Time Paradox
  - Black Summoner
  - The Boy and the Beast
  - The Boy and the Heron
  - Brave Story
  - Butareba: The Story of a Man Turned into a Pig
  - By the Grace of the Gods
  - Campfire Cooking in Another World with My Absurd Skill
  - Cautious Hero: The Hero Is Overpowered but Overly Cautious
  - Cheat Slayer
  - Chillin' in Another World with Level 2 Super Cheat Powers
  - Chronicles of an Aristocrat Reborn in Another World
  - Conception (video game)
  - Cooking with Wild Game
  - Creature Girls: A Hands-On Field Journal in Another World
  - Dahlia in Bloom
  - The Daily Life of a Middle-Aged Online Shopper in Another World
  - Dare ga Yūsha o Koroshita ka
  - The Dark History of the Reincarnated Villainess
  - Dead Mount Death Play
  - Death March to the Parallel World Rhapsody
  - Demon Lord 2099
  - Demon Lord, Retry!
  - Der Werwolf: The Annals of Veight
  - Devilish Darlings Portal Fantasy
  - Didn't I Say to Make My Abilities Average in the Next Life?!
  - Digimon Adventure (1999 Serie TV)
  - Do You Love Your Mom and Her Two-Hit Multi-Target Attacks?
  - Doctor Elise
  - Dog Days (Japanese Serie TV)
  - Drifters (manga)
  - Drugstore in Another World

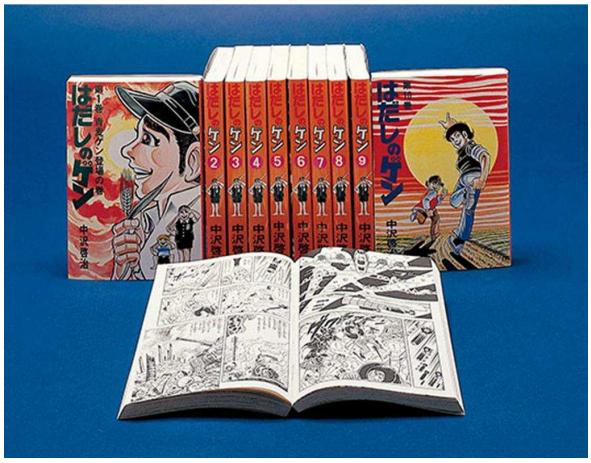
- The Dungeon of Black Company
- El-Hazard
- The Eminence in Shadow
- Endride
- The Executioner and Her Way of Life
- The Exiled Heavy Knight Knows How to Game the System
- Failure Frame
- The Familiar of Zero
- The Faraway Paladin
- Farming Life in Another World
- Fluffy Paradise
- From Far Away
- The Fruit of Evolution
- Fudanshi Shōkan
- Fushigi no Kuni no Alice
- Fushigi Yûgi
- Game of Familia
- Garzey's Wing
- Gate (novel series)
- The Great Cleric
- The Greatest Magicmaster's Retirement Plan
- Grimgar of Fantasy and Ash
- Handyman Saitou in Another World
- Harem in the Labyrinth of Another World
- Head Start at Birth
- Headhunted to Another World
- The Healer Who Was Banished From His Party, Is, in Fact, the Strongest
- High School Prodigies Have It Easy Even in Another World
- High-Rise Invasion
- How a Realist Hero Rebuilt the Kingdom
- How Not to Summon a Demon Lord
- I Guess I Became the Mother of the Great Demon King's 10 Children
- I Shall Survive Using Potions!
- I'll Become a Villainess Who Goes Down in History
- I'm in Love with the Villainess
- I'm Standing on a Million Lives
- I'm the Evil Lord of an Intergalactic Empire!
- I'm the Villainess, So I'm Taming the Final Boss
- I've Been Killing Slimes for 300 Years and Maxed Out My Level
- Idaten Jump
- The Ideal Sponger Life
- In Another World with My Smartphone
- In the Land of Leadale
- Infinite Dendrogram
- Inuyasha
- Isekai Cheat Magician
- Isekai Izakaya "Nobu"
- Isekai Onsen Paradise
- Isekai Quartet
- Isekai Quartet: The Movie – Another World
- Isekai Samurai
- Isekai Senpai ー Tejina Senpai wa Kono Sekai de mo Ponkotsu na Yō Desu
- Isekai Sniper wa Onna Senshi no Mofumofu Pet
- JK Haru Is a Sex Worker in Another World
- A Journey Through Another World
- KamiKatsu
- Kemono Michi
- Kiba (Serie TV)
- Knight's & Magic
- KonoSuba
- Kuma Kuma Kuma Bear
- Kyo Kara Maoh!
- Latna Saga: Survival of a Sword King
- Lazy Dungeon Master
- Leda: The Fantastic Adventure of Yohko
- Legend of Heavenly Sphere Shurato
- Life with an Ordinary Guy Who Reincarnated into a Total Fantasy Knockout
- Log Horizon
- Loner Life in Another World
- Magic Knight Rayearth
- Magic Maker
- Magical Explorer
- The Magical Revolution of the Reincarnated Princess and the Genius Young Lady
- Magical Shopping Arcade Abenobashi
- The Master of Ragnarok & Blesser of Einherjar
- Maze (novel)
- Miyuki-chan in Wonderland
- The Most Heretical Last Boss Queen
- Mushoku Tensei
- My Instant Death Ability Is So Overpowered
- My Isekai Life
- My Next Life as a Villainess: All Routes Lead to Doom!
- My One-Hit Kill Sister
- My Quiet Blacksmith Life in Another World
- My Unique Skill Makes Me OP Even at Level 1
- The New Gate (novel series)
- New Life+: Young Again in Another World
- New Saga
- No Game No Life
- No Game No Life: Zero
- No Longer Allowed in Another World
- The Ones Within
- The Other World's Books Depend on the Bean Counter
- Otherside Picnic
- Otherworldly Munchkin: Let's Speedrun the Dungeon with Only 1 HP!
- Outbreak Company
- Overlord (novel series)
- Parallel Paradise
- Parallel World Pharmacy
- Paul's Miraculous Adventure
- The Person I Loved Asked Me to Die in My Sister's Stead
- Pop in Q
- Possibly the Greatest Alchemist of All Time
- Problem Children Are Coming from Another World, Aren't They?
- Quality Assurance in Another World
- Re:Creators
- Re:Monster
- Re:Zero
- Reborn as a Vending Machine, I Now Wander the Dungeon
- Record of Wortenia War
- The Red Ranger Becomes an Adventurer in Another World
- Reincarnated as a Neglected Noble
- Reincarnated as a Sword
- Reincarnated as the Daughter of the Legendary Hero and the Queen of Spirits
- The Reincarnation of the Strongest Exorcist in Another World
- Restaurant to Another World
- The Ride-On King
- The Rising of the Shield Hero
- The Saga of Tanya the Evil
- Saint Seiya: Meiō Iden – Dark Wing
- The Saint's Magic Power Is Omnipotent
- A Salad Bowl of Eccentrics
- Sasaki and Peeps
- Saving 80.000 Gold in Another World for My Retirement
- The Savior's Book Café Story in Another World
- Seirei Gensouki: Spirit Chronicles
- Shachibato! President, It's Time for Battle!
- She Professed Herself Pupil of the Wise Man
- Show by Rock!!
- Skeleton Knight in Another World
- Smile PreCure!
- So I'm a Spider, So What?
- Sonny Boy (Serie TV)
- Spirited Away
- Strange Dawn

- The Strongest Magician in the Demon Lord's Army Was a Human
- Suicide Squad Isekai
- Summoned to Another World... Again?
- Super Mario Bros.: The Great Mission to Rescue Princess Peach!
- Sweet Reincarnation
- Sword Art Online
- Sword Art Online Alternative: Gun Gale Online
- Taking My Reincarnation One Step at a Time
- Tales of Wedding Rings
- Tenchi Muyo! War on Geminar
- Tengen Hero Wars
- Teogonia
- That Time I Got Reincarnated as a Slime
- This Is Screwed Up, but I Was Reincarnated as a Girl in Another World!
- Those Who Hunt Elves
- Thunder 3 (manga)
- Time Stop Hero
- The Titan's Bride
- Torture Princess: Fremd Torturchen
- Trapped in a Dating Sim: The World of Otome Games Is Tough for Mobs
- Tsubasa: Reservoir Chronicle
- Tsukimichi: Moonlit Fantasy
- The Twelve Kingdoms
- Uncle from Another World
- Urashima Tarō (film)
- Valhallian the Black Iron
- Versus (2022 manga)
- The Villainess and the Demon Knight
- Villainess Level 99
- The Vision of Escaflowne
- The Water Magician (novel series)
- The Weakest Tamer Began a Journey to Pick Up Trash
- Welcome to Japan, Ms. Elf!
- The White Mage Doesn't Want to Raise the Hero's Level
- Why Raeliana Ended Up at the Duke's Mansion
- Wicked Trapper
- A Wild Last Boss Appeared!
- The Wings of Rean
- Wise Man's Grandchild
- The Wizard of Oz (1982 film)
- The World Bows Down Before My Flames
- The World's Finest Assassin Gets Reincarnated in Another World as an Aristocrat
- The Wrong Way to Use Healing Magic
- Yakuza Reincarnation
- Yandere Dark Elf: She Chased Me All the Way From Another World!
- YU-NO: A Girl Who Chants Love at the Bound of this World

Autobiográfico

El género autobiográfico en el manga y el anime es una categoría que se centra en la vida personal del autor, relatando experiencias reales de forma directa o a través de una narrativa que, aunque estilizada, busca retratar acontecimientos auténticos. Este género difiere de otros en que su enfoque no está en la fantasía o la ficción, sino en aspectos verídicos de la vida del autor, como sus desafíos personales, anécdotas, problemas sociales, y emociones profundas. A través de este estilo, los autores buscan no solo contar sus historias, sino también generar empatía y reflexión en sus lectores, usando el arte secuencial del manga y, en algunos casos, la animación del anime como medios para comunicar experiencias humanas reales.

Una de las características más relevantes del género autobiográfico en el manga es su autenticidad y transparencia. Los autores suelen explorar temas íntimos y complejos, como enfermedades, traumas, problemas familiares, luchas internas o el proceso creativo, brindando a los lectores una ventana a sus pensamientos y sentimientos más profundos. Estos mangas se caracterizan por su tono confesional y emocional, y a menudo utilizan un estilo artístico que refleja la vulnerabilidad o estado emocional del autor. El dibujo en el manga autobiográfico puede variar, y en muchos casos los autores prefieren un estilo simplificado o experimental, alejándose de los diseños estéticamente "perfectos" de otros géneros, con el fin de dar mayor protagonismo a la historia en sí.



Barefoot Gen (1973, Keiji Nakazawa) está basada en las experiencias de Keiji Nakazawa como sobreviviente del bombardeo atómico de Hiroshima, la serie comienza en 1945 en Hiroshima, Japón, donde el general Nakaoka, de seis años, vive con su familia

En cuanto a su desarrollo histórico, el manga autobiográfico comenzó a ganar relevancia en Japón en las décadas de los 60 y 70. Fue impulsado, en parte, por el movimiento "gekiga", que buscaba crear mangas más serios y maduros

en contraste con los estilos populares de la época, orientados a un público juvenil. Autores como Yoshihiro Tatsumi y Sanpei Shirato fueron pioneros en explorar temas sociales y personales desde una perspectiva más realista y adulta. Sin embargo, uno de los primeros ejemplos icónicos de manga autobiográfico fue "Disappearance Diary" de Hideo Azuma, que relata sus experiencias con la adicción y la vida en la calle, narrando sus momentos difíciles con una honestidad cruda que resultó innovadora para la época.

Con el tiempo, este género ha evolucionado y abarcado cada vez más temáticas. Autores como Kabi Nagata en "My Lesbian Experience with Loneliness" y Shigeru Mizuki en "Nonnonba" han expandido el ámbito del manga autobiográfico al abordar cuestiones de identidad, salud mental, y experiencias culturales. Estos autores han utilizado sus propias vidas como material de narrativa, creando historias que no solo son personales, sino también profundamente universales. En el caso del anime, aunque menos común, algunos trabajos han adaptado este estilo, como en "My Neighbors the Yamadas", que, aunque no estrictamente autobiográfico, se inspira en la vida familiar y cotidiana de su autor.

Una característica distintiva de este género es su capacidad de resonar con audiencias de diversas culturas y contextos, ya que los temas tratados suelen ser universales y profundamente humanos. Al ser los autores los protagonistas de sus propias historias, el lector logra una conexión emocional directa con ellos. Esto convierte al manga autobiográfico en una especie de diálogo íntimo entre el autor y el lector, en el cual la vulnerabilidad y la franqueza son aspectos clave. Además, el género permite al lector vivir de cerca la evolución personal del autor a lo largo de sus experiencias, creando una narrativa que es a la vez reflexiva y transformadora.

El impacto del manga autobiográfico se ha extendido más allá de Japón, inspirando a autores de otros países a utilizar el formato del cómic para contar sus propias historias personales. En la cultura occidental, esto ha abierto la puerta a obras autobiográficas y memorias en cómic, como las de Alison Bechdel y Art Spiegelman. A su vez, el manga autobiográfico ha influido en la percepción que se tiene sobre el manga en el resto del mundo, mostrando que puede ser un medio serio y profundo, capaz de explorar temáticas de relevancia social y emocional.

A nivel de estilo, el género no se limita a un solo formato y puede incluir desde ilustraciones detalladas hasta viñetas más simplificadas, dependiendo del tono que el autor desee establecer. Además, algunos autores optan por incluir un toque de humor o de autocrítica, especialmente al tratar temas difíciles o dolorosos. Este humor funciona como un mecanismo de defensa y, al mismo tiempo, como un recurso narrativo que permite abordar temas difíciles de una manera más accesible para el lector.

- Obras destacadas
  - Barefoot Gen
  - Blank Canvas: My So-Called Artist's Journey
  - The Bride Was a Boy
  - Disappearance Diary
  - A Drifting Life
  - The Four Immigrants Manga
  - Hyakushō Kizoku
  - I Saw It
  - I'm Kodama Kawashiri
  - Ichi-F
  - Junji Ito's Cat Diary: Yon & Mu
  - "Kodomo o Koroshite Kudasai" to Iu Oya-tachi
  - Mai Mai Miracle
  - My Journey to Her
  - My Lesbian Experience with Loneliness
  - On Air Dekinai!
  - Onward Towards Our Noble Deaths
  - Out (manga)
  - Sabishii no wa Anta dake ja Nai
  - Sanzoku Diary
  - Showa: A History of Japan
  - Tetsuko no Tabi
  - Tokachi Hitoribocchi Nōen
  - Trash Market
  - Yomawari Sensei
  - A Zoo in Winter

El fandom

El fandom del anime y el manga es una comunidad mundial de fanáticos del anime y el manga. El anime incluye series animadas, películas y videos, mientras que el manga incluye manga, novelas gráficas, dibujos y obras de arte relacionadas. El fandom del anime y el manga se remonta a la década de 1970 y tiene un alcance internacional.

Cosplayers en Yukicon 2014, una convención de fans en Finlandia. El cosplay es una parte importante del fandom del anime y el manga

Otaku

Otaku (おたく, オタク o ヲタク) es una palabra japonesa que describe a las personas con intereses consumistas, particularmente en anime, manga, videojuegos o computadoras. Su uso contemporáneo se originó con un ensayo de 1983 de Akio Nakamori en Manga Burikko.

La subcultura otaku es un tema central de varios animes, mangas, documentales e investigaciones académicas. La subcultura comenzó en la década de 1980 como un cambio de mentalidad social y el fomento de los rasgos otaku por parte de las escuelas japonesas combinado con la resignación de estos individuos a lo que entonces se veía como inevitablemente convertirse en parias sociales. El nacimiento de la subcultura coincidió con el auge del anime después del lanzamiento de obras como Mobile Suit Gundam, antes de que se diversificara en Comic Market. La cultura otaku también podría verse como un refugio de la cultura nanpa. En 1980, alrededor del distrito Kabuki-chō de Shinjuku en Tokyo, hubo un auge de nyū fūzoku, o nuevos servicios sexuales que empleaban a estudiantes universitarias o de escuelas vocacionales. El auge de las burusera y el auge de las citas compensadas en la década de 1990 fueron extensiones de esto. En este sentido, el período de 1980 a mediados de la década de 1990 fue la "era del amor sexual". Cuanto más alto fue el auge del amor sexual, más personas se decepcionaron del amor sexual por no darles esa aceptación integral. El advenimiento de la tecnología de la información y las bases de datos, en primer lugar, enriqueció los medios para la homeostasis del yo, es decir, la autodefensa; y, en segundo lugar, debilitó rápidamente la sensación de que la "realidad" (o la comunicación corporizada) es más fructífera que la "ficción" (o realidad virtual). La subcultura otaku creció con la expansión de Internet y los medios, a medida que se creaban más anime, videojuegos, programas y cómics. La definición de otaku se volvió posteriormente más compleja y surgieron numerosas clasificaciones de otaku.

Akihabara, Tokyo. La meca mundial del mundo otaku

Otaku puede usarse como un término peyorativo, ya que su negatividad surge de una visión estereotipada de los otaku como marginados sociales y de la cobertura mediática sobre Tsutomu Miyazaki, "El asesino otaku", en 1989. La discriminación de los otaku fue particularmente intensa entre 1989 (cuando se arrestó a un sospechoso de asesinato en serie) y 1996 (cuando el auge de las citas remuneradas estaba en su apogeo). Según estudios publicados en 2013, el término se ha vuelto menos negativo y un número cada vez mayor de personas se identifican ahora como otaku, tanto en Japón como en otros lugares. De los 137.734 adolescentes encuestados en Japón en 2013, el 42,2% se autoidentificó como un tipo de otaku. Según una encuesta nacional estadounidense realizada por Dentsu en julio de 2022, el 34% de la generación Z estadounidense (alrededor de 15 millones de personas) se reconocieron como otakus del anime. En 2005, el Instituto de Investigación Nomura dividió a los otakus en doce grupos y estimó el tamaño y el impacto en el mercado de cada uno de estos grupos. Otras instituciones los han dividido aún más o se han centrado en un solo interés otaku. Estas publicaciones clasifican grupos distintos, incluidos los otakus del anime, el manga, la cámara, el automóvil, los J-idols y los otakus de la electrónica. En 2005, se estimó que el impacto económico de los otakus era de hasta 2 billones de yenes (18 mil millones de dólares).

- Etimología

Otaku se deriva de un término japonés para la casa o familia de otra persona (お宅, otaku). La palabra se puede usar metafóricamente como parte del discurso honorífico en japonés, como un pronombre de segunda persona. En este uso, su traducción literal es "tú". Se asocia con algunos dialectos del japonés occidental y con las amas de casa, y es menos directo y más distante que los pronombres íntimos, como anata, y los pronombres masculinos, como kimi y omae.

El origen del uso del pronombre entre los fanáticos del manga y el anime de la década de 1980 no está claro. Los fanáticos de la ciencia ficción usaban otaku para dirigirse a los dueños de libros a fines de la década de 1960 (en el sentido de "¿(Tu casa) es dueña de este libro?"). El crítico social Eiji Ōtsuka postula que otaku se usaba porque permitía que las personas que se conocían por primera vez, como en una convención, interactuaran desde una distancia cómoda. Una teoría postula que otaku fue popularizado como pronombre por la autora de ciencia ficción Motoko Arai en un ensayo de 1981 en la revista Variety, y otra postula que fue popularizado por los fanáticos del estudio de anime Gainax, algunos de cuyos fundadores vinieron de la prefectura de Tottori en el oeste de Japón (donde otaku se usa comúnmente). El pronombre también fue utilizado en el popular anime Macross, emitido por primera vez en 1982, por los personajes Hikaru Ichijyo y Lynn Minmay, quienes se dirigen entre sí como otaku hasta que se conocen mejor.

La forma de jerga moderna, que se distingue del uso anterior por estar escrita en hiragana (おたく), katakana (オタク o, menos frecuentemente, ヲタク) o rara vez en rōmaji, apareció por primera vez en el discurso público en la década de 1980, a través del trabajo del humorista y ensayista Akio Nakamori. Su serie de 1983 'Otaku' Research (『おたく』の研究, "Otaku" no Kenkyū), impresa en la revista lolicon Manga Burikko, aplicó el término como peyorativo para los fans "desagradables", atacando su supuesto pobre sentido de la moda y su apariencia física en particular. Nakamori era particularmente crítico de los "mangamaniacos" atraídos por personajes femeninos lindos, y explicó su etiqueta de otaku como el término de tratamiento utilizado entre los niños de la escuela secundaria en las convenciones de manga y anime.

En 1989, el caso de Tsutomu Miyazaki, "El asesino otaku", trajo el fandom, muy negativamente, a la atención nacional. Miyazaki, quien eligió al azar y asesinó a cuatro chicas, tenía una colección de 5.763 cintas de video, algunas de las cuales contenían películas de anime y slasher que se encontraron intercaladas con videos y fotos de sus víctimas. Más tarde ese año, la revista de conocimiento contemporáneo Bessatsu Takarajima dedicó su número 104 al tema de los otaku. Se llamó Otaku no Hon (おたくの本, literalmente. El Libro de Otaku) y profundizó en la subcultura otaku con 19 artículos de expertos otaku, entre ellos Akio Nakamori. El académico Rudyard Pesimo ha afirmado que esta publicación popularizó el término.

- Usos

En la jerga japonesa moderna, el término otaku es en su mayoría equivalente a "geek" o "nerd" (ambos en sentido amplio; un geek tecnológico sería un otaku gijutsu (技術オタク) y un nerd académico sería un otaku bunkakei (文化系オタク) o gariben (ガリ勉)), pero de una manera más despectiva que la utilizada en Occidente. También se aplica

a cualquier fanático de cualquier tema, tópico, pasatiempo o forma de entretenimiento en particular. "Cuando se hace referencia a estas personas como otaku, se las juzga por sus comportamientos, y la gente de repente ve a un 'otaku' como una persona incapaz de relacionarse con la realidad". Por lo tanto, el término tiene una asociación más negativa en la sociedad japonesa.

En Japón tener mucho merchandising en casa puede ser de alto riesgo.
En la foto, una habitación otaku después del terremoto de magnitud 9,1 del 11 de marzo de 2011

La palabra ingresó al inglés como un préstamo lingüístico del idioma japonés. Se utiliza típicamente para referirse a un fanático del anime y el manga, pero también puede referirse a los videojuegos japoneses o incluso a la cultura japonesa en general. La revista estadounidense Otaku USA populariza y cubre estos aspectos. El uso de la palabra es una fuente de controversia entre algunos fanáticos, debido a sus connotaciones negativas y estereotipos del fandom. La exposición generalizada en inglés al término se produjo en 1988 con el lanzamiento de Gunbuster, que se refiere a los fanáticos del anime como otaku. Gunbuster fue lanzado oficialmente en inglés en marzo de 1990. El uso del término se extendió por todo el grupo de Usenet rec.arts.anime con discusiones sobre la representación de otaku en Otaku no Video antes de su lanzamiento en inglés en 1994. Los aspectos positivos y negativos, incluido el uso peyorativo, se entremezclaron. El término también se popularizó con la novela Idoru de 1996 de William Gibson, que hace referencia a otaku.

- Subcultura

Kaichirō Morikawa identifica la subcultura como distintivamente japonesa, un producto del sistema escolar y la sociedad. Las escuelas japonesas tienen una estructura de clases que funciona como un sistema de castas, pero los clubes son una excepción a la jerarquía social. En estos clubes, los intereses de un estudiante serán reconocidos y fomentados, atendiendo los intereses de los otaku. En segundo lugar, la estructura vertical de la sociedad japonesa identifica el valor de los individuos por su éxito. Hasta finales de la década de 1980, los hombres poco atléticos y poco atractivos se centraban en lo académico, con la esperanza de conseguir un buen trabajo y casarse para mejorar su posición social. Aquellos que no podían tener éxito socialmente se centraban en cambio en sus intereses, a menudo en la edad adulta, con su estilo de vida centrado en esos intereses, fomentando la creación de la subcultura otaku.

Incluso antes de la acuñación del término, los rasgos estereotípicos de la subcultura se identificaron en una edición de 1981 de Fan Rōdo (Fan road) sobre "clubes culturales". Estos individuos se sintieron atraídos por el anime, una contracultura, con el lanzamiento de obras de ciencia ficción dura como Mobile Suit Gundam. Estas obras permitieron una congregación y el desarrollo de intereses obsesivos que convirtieron al anime en un medio para estudiantes impopulares, atendiendo a fanáticos obsesionados. Después de que estos fanáticos descubrieron Comic Market, el término se utilizó como una identidad colectiva de autoconfirmación y autoburla.

El caso del "Asesino Otaku" de 1989 le dio al fandom una connotación negativa de la que no se ha recuperado por completo. La percepción de otaku se vio nuevamente dañada a fines de 2004 cuando Kaoru Kobayashi secuestró, agredió sexualmente y asesinó a un estudiante de primer grado de siete años. El periodista japonés Akihiro Ōtani sospechó que el crimen de Kobayashi fue cometido por un miembro de la figura moe zoku incluso antes de su arresto. Aunque Kobayashi no era un otaku, el grado de hostilidad social contra los otaku aumentó. Los agentes de la ley consideraban a los otakus como posibles sospechosos de delitos sexuales, y los gobiernos locales pidieron leyes más estrictas para controlar la representación del erotismo en los materiales otaku.

No toda la atención ha sido negativa. En su libro Otaku, Hiroki Azuma observó: "Entre 2001 y 2007, las formas y mercados otaku ganaron rápidamente reconocimiento social en Japón", citando el hecho de que "n 2003, Hayao Miyazaki ganó el Premio de la Academia por su El viaje de Chihiro; casi al mismo tiempo, Takashi Murakami logró reconocimiento por diseños de estilo otaku; en 2004, el pabellón japonés en la exposición internacional de arquitectura de 2004 de la Bienal de Venecia (Bienal de Arquitectura) presentó 'otaku'. En 2005, la palabra moe -una de las palabras clave del presente volumen- fue elegida como una de las diez 'palabras de moda del año'". El ex primer ministro de Japón Taro Aso también ha afirmado ser un otaku, utilizando esta subcultura para promover a Japón en asuntos exteriores. En 2013, un estudio japonés de 137.734 personas descubrió que el 42,2% se identifica como un tipo de otaku. Este estudio sugiere que el estigma de la palabra ha desaparecido y que muchos han adoptado el término. Marie Kondo le dijo a ForbesWomen en 2020: "Atribuyo el hecho de ser otaku a mi capacidad para concentrarme profundamente, lo que sin duda contribuyó a mi éxito".

A finales de la década de 1990, los otakus eran una subcultura popular entre la Generación X en Estados Unidos. A principios de la década de 2000, la comunidad otaku en Estados Unidos a menudo estaba formada por jóvenes de los suburbios y grupos de nicho en línea.

El distrito de Akihabara en Tokyo, donde hay cafés de maids en los que las camareras se visten y actúan como maids o personajes de anime, es un centro de atracción notable para los otakus. Akihabara también tiene docenas de tiendas especializadas en anime, manga, videojuegos retro, figuras, juegos de cartas y otros artículos coleccionables. Otro lugar popular es Otome Road en Ikebukuro, Tokyo. Los estudiantes de la Universidad de la Ciudad de Nagoya comenzaron un proyecto para ayudar a promover atracciones turísticas ocultas y atraer más otakus a Nagoya.

Existen términos específicos para los diferentes tipos de otaku, incluyendo fujoshi (腐女子, lit. "chica(s) podrida(s)"), un término japonés autoburlesco y peyorativo para las fanáticas del yaoi, que se centra en las relaciones homosexuales masculinas. Las reki-jo son otakus femeninas que están interesadas en la historia japonesa. Algunos términos se refieren a una ubicación, como Akiba-kei ("estilo Akihabara"), que se aplica a aquellos familiarizados con la cultura de Akihabara.

Miyadai describe dos grandes subtipos del tipo otaku, un tipo mundial y un tipo battle royale. Hay un desarrollo cronológico desde el tipo mundial de finales de la década de 1990 hasta el tipo battle royale de la década de 2000, pero también coexistieron. El antagonismo entre el tipo mundial y el tipo battle royale surgió en la era en la que la realidad y la ficción se consideran herramientas equivalentes para la autodefensa. Además, describe la sociedad de Internet como una estructura rizomática que invalida la distinción entre "realidad" y "ficción". El tipo de mundo trata la ficción como un equivalente de la realidad (realización de la ficción), mientras que el tipo de batalla real trata la realidad como un equivalente de la ficción (ficcionalización de la realidad).

Los otaku a menudo participan en la autoburla a través de la producción o el interés en el humor dirigido a su subcultura. Los otakus de anime y manga son el tema de numerosas obras autocríticas, como Otaku no Video, que contiene un falso documental de entrevistas en vivo que se burla de la subcultura otaku e incluye al propio personal de Gainax como entrevistados. Otras obras representan la subcultura otaku de forma menos crítica, como Genshiken y Comic Party. Una novela ligera muy conocida, que más tarde recibió una adaptación de manga y anime, es Welcome to the N.H.K., que se centra en las subculturas otaku y destaca a otros marginados sociales, como los hikikomori y los NEET. Las obras que se centran en personajes otaku incluyen WataMote, la historia de una otaku gamer otome poco atractiva e insociable que exhibe delirios sobre su estatus social; y No More Heroes, un videojuego sobre un asesino otaku llamado Travis Touchdown y sus aventuras surrealistas inspiradas en el anime y el manga. También existen medios sobre otaku fuera de Japón, como el documental estadounidense Otaku Unite!, que se centra en el lado estadounidense de la cultura otaku, y la novela filipina Otaku Girl, que cuenta la historia de un mundo de realidad virtual donde los otaku pueden interpretar roles y usar los poderes de sus personajes de anime favoritos.

Un término utilizado en el fandom otaku es wotagei u otagei (ヲタ芸 o オタ芸), un tipo de ovaciones que se realizan en grupo. Otro término es itasha (痛車, literalmente "coche(s) doloroso(s) (es decir, que dan vergüenza ajena)"), que describe vehículos decorados con personajes ficticios, especialmente personajes de juegos bishōjo o eroge.

- Clasificación

El Instituto de Investigación Nomura (NRI) ha realizado dos estudios importantes sobre los otakus, el primero en 2004 y un estudio revisado con una definición más específica en 2005. El estudio de 2005 define doce campos principales de interés para los otakus. De estos grupos:

Los otakus de manga fueron el grupo más grande, con 350.000 personas y una escala de mercado de 83 mil millones de yenes.

- Los otakus de ídolos fueron el siguiente grupo más grande, con 280.000 personas y 61 mil millones de yenes.
- Los otakus de viajes fueron terceros, con 250.000 personas y 81 mil millones de yenes.
- Los otakus de PC fueron cuartos, con 190.000 personas y 36 mil millones de yenes.
- Los otakus de videojuegos fueron quintos, con 160.000 personas y 21 mil millones de yenes.
- Los otakus de automóviles fueron sextos, con 140.000 personas y 54 mil millones de yenes.
- Los otakus de anime ocuparon el séptimo lugar, con 110.000 personas y 20.000 millones de yenes.

Las cinco categorías restantes incluyen a los otakus de dispositivos móviles, con 70.000 personas y 8.000 millones de yenes; los otakus de equipos audiovisuales, con 60.000 personas y 12.000 millones de yenes; los otakus de cámaras, con 50.000 personas y 18.000 millones de yenes; los otakus de moda, con 40.000 personas y 13.000 millones de yenes; y los otakus de ferrocarriles, con 20.000 personas y 4.000 millones de yenes. Estos valores se publicaron parcialmente con una estimación mucho más alta en 2004, pero esta definición se centró en el consumismo y no en las "características psicológicas únicas" de los otakus utilizadas en el estudio de 2005.

El estudio de 2005 del NRI también propuso cinco arquetipos de otaku:

- El primero es el otaku orientado a la familia, que tiene intereses amplios y es más maduro que otros otaku; su objeto de interés es secreto y son "otakus de clóset".
- El segundo es el otaku serio que "deja su propia huella en el mundo", con intereses en campos de personalidad mecánica o empresarial.
- El tercer tipo es el otaku "sensible a los medios de comunicación con múltiples intereses", cuyos diversos intereses son compartidos con otros.
- El cuarto tipo es el otaku "extrovertido y asertivo", que gana reconocimiento al promover su pasatiempo.
- El último es el "otaku obsesionado con las revistas de fans", que es predominantemente femenino con un pequeño grupo de hombres que son el "tipo moe"; su pasatiempo secreto se centra en la producción o el interés en las obras de fans.

El Instituto de Investigación Hamagin descubrió que el contenido relacionado con moe valía 88,8 mil millones de yenes (807 millones de dólares) en 2005, y un analista estimó que el mercado podría alcanzar los 2 billones de yenes (18 mil millones de dólares). Tokyo Otaku Mode, con sede en Japón, un lugar para noticias relacionadas con otaku, ha sido marcado con casi 10 millones de me gusta en Facebook.

Otras clasificaciones de intereses otaku incluyen Vocaloid, cosplay, figuras y lucha libre profesional, según la categorización del Instituto de Investigación Yano, que informa y rastrea el crecimiento del mercado y las tendencias en sectores fuertemente influenciados por el consumismo otaku. En 2012, notó alrededor de un 30% de crecimiento en simuladores de citas y juegos en línea otaku, mientras que Vocaloid, cosplay, ídolos y servicios de limpieza crecieron un 10%, lo que confirma sus predicciones de 2011.

Ōkina otomodachi (大きなお友達) es una frase japonesa que se traduce literalmente como "gran amigo" o "amigo adulto". Los otaku japoneses la usan para describirse como fanáticos adultos de un anime, un manga o un programa de televisión que originalmente está dirigido a niños. Un padre que ve un programa de este tipo con sus hijos no se considera un ōkina otomodachi, ni tampoco un padre que compra DVD de anime o volúmenes de manga para sus hijos; los ōkina otomodachi son aquellos que consumen dicho contenido por sí mismos.

- Historia

El fandom del anime y el manga se remonta al menos a la década de 1970, cuando los fanáticos de la serie Space Battleship Yamato se unieron para volver a emitirla después de que dejara de emitirse en la televisión japonesa. En Japón, el anime y el manga se conocen colectivamente como la industria de contenido: el anime, los videojuegos, el manga y otros productos relacionados son diferentes tipos de medios centrados en el mismo contenido.

La comunidad de fans en el mundo de habla inglesa comenzó en la década de 1970 y creció de manera constante. Según el japonófilo Fred Patten, el primer club de fans dedicado a la animación japonesa fue la Cartoon/Fantasy Organization, que comenzó en Los Ángeles en 1977. Su crecimiento se caracterizó por oleadas que Gilles Poitras, así como Bruce Lewis y Cathy Sterling, denominan "generaciones" específicas, a menudo instigadas por una obra singular.

En Filipinas, GMA-7 comenzó a emitir Voltes V en 1978. Fue la primera exposición de los filipinos a la animación japonesa. Voltes V pronto se volvió muy popular entre los niños de todo Filipinas, lo que llevó a la repentina popularidad de otras series de anime relacionadas con el género Super Robot en Filipinas. Pronto fue prohibido en 1979 por el entonces presidente Ferdinand Marcos, cuatro episodios antes del final de la serie, junto con las otras series de anime que se transmitían en ese momento, supuestamente por su violencia y temas bélicos. Esto, sin embargo, no impidió el creciente amor de los filipinos por el anime, lo que llevó a la gran popularidad del anime y el manga en todo Filipinas.

Poitras identifica a la primera generación como la "Generación Astro Boy". A pesar de ser la primera y más popular serie de televisión animada japonesa, Astro Boy no creó muchos fanáticos incondicionales, pero expuso a los espectadores al medio y aumentó su receptividad hacia él más tarde. La generación de "fanáticos tempranos" o "antiguos" que consumían títulos como Speed Racer, Eighth Man y Battle of the Planets como productos básicos. Estos fanáticos eran mucho más conscientes de que lo que consumían era japonés y tomaron la iniciativa de buscar más. La generación "Yamato" o "Star Blazers" se originó a partir de la serie Space Battleship Yamato que se emitió originalmente en 1979-80. Poitras afirma que esta generación fue tan leal porque la fuerte narración de Star Blazer requería que los espectadores nunca se perdieran un episodio. Poitras llama a la siguiente generación la "Generación Robotech", en honor a la serie de televisión Robotech de 1985, es la primera generación importante en los EE.UU. y se distingue por los fanáticos que claramente reconocen el anime como un producto japonés con diferencias significativas de la animación estadounidense. Los fanáticos de esta generación y la Generación Yamato conformarían la parte significativa del fandom organizado a lo largo de la década de 1980. La película Akira, que se estrenó en los cines de arte en diciembre de 1989, produjo un culto de seguidores que Poitras llama la "Generación Akira". Akira inspiró a algunos a pasar a otras obras, pero estancó a muchos al convertirse en una obra aislada a sus ojos, eclipsando el contexto creativo del anime y el manga que representaba.

Luego, en la década de 1990, Poitras afirma que "algo nuevo sucedió en los EE.UU.", nació la "Generación Sailor Moon". Las generaciones anteriores consistían principalmente en fanáticos en edad universitaria, sin embargo, en 1995 Sailor Moon fue adaptada al inglés y atrajo la atención de personas incluso tan jóvenes como en edad de escuela primaria, muchas de ellas mujeres. En el lapso de unos pocos meses, la demografía de los fanáticos cambió drásticamente y, a medida que sus intereses se diversificaron, también lo hicieron los títulos adaptados al inglés. Poitras, Lewis y Sterling describen a la generación actual de fanáticos como la "Generación Otaku", sin embargo, no necesariamente aplican la palabra otaku a los fanáticos actuales. Para esta generación, el lanzamiento de un título en la televisión en el pasado era lo suficientemente inusual como para que los fanáticos a menudo recuerden su primera experiencia de anime como algo especial. Poitras comentó que a partir de la "Generación Otaku", la afluencia de fanáticos en el fandom se caracteriza mejor por un flujo continuo que como olas como lo fue en el pasado.

En los Estados Unidos, la comunidad de fans comenzó como una rama de la comunidad de fans de ciencia ficción, con fans que llevaban copias importadas de manga japonés a las convenciones. Antes de que el anime comenzara a tener licencia en los EE.UU., los fanáticos que querían obtener anime filtraban copias de películas de anime y las subtitulaban, marcando así el comienzo de los fansubs. Para 1994, el anime se había vuelto más común en los EE.UU. y había comenzado a traducirse al inglés y mostrarse en televisión, más comúnmente series shōnen como Pokémon y Astro Boy.

Las sesiones de visualización maratónicas de series de televisión de anime japonesas han sido una tendencia común en el fandom del anime durante décadas, que se remonta a fines de la década de 1970 y la de 1980. Según una de las primeras cosplayers de anime estadounidenses, Karen Schnaubelt, el anime japonés era "increíblemente difícil de conseguir" sin "nada disponible excepto la televisión abierta hasta que" las cintas de video VHS se volvieron comúnmente disponibles a fines de la década de 1970, lo que permitió a los fanáticos importar programas de anime de Japón; Señaló que un amigo "grababa los episodios" y luego "un grupo de nosotros nos reuníamos en su apartamento y mirábamos un maratón de los episodios". En las convenciones de cómics y de ciencia ficción de los

años 1980, los fans llevaban cintas de vídeo para realizar proyecciones maratónicas de anime; BayCon 1986, por ejemplo, celebró una maratón de anime de 80 horas de duración.

Según Mike Tatsugawa, fundador y director ejecutivo de la Sociedad para la Promoción de la Animación Japonesa, el primer hito del anime en los EE.UU. se produjo en los años 1980 con la llegada de Internet. Con Internet, los fans podían comunicarse más fácilmente entre sí y, por lo tanto, podían intercambiar mejor cintas subtituladas por fans y versiones de anime de mayor calidad. Algunos expertos, como Susan Napier, profesora de lengua y literatura japonesas, dicen que Akira marcó el primer hito. Sin embargo, la mayoría de los expertos coinciden en que el siguiente hito se produjo en 1992, cuando U.S. Renditions, un importador de películas, lanzó el primer video de anime subtitulado en inglés ese año, titulado Gunbuster. Según Tatsugawa, el éxito de Gunbuster desencadenó una oleada de lanzamientos.

Debido al proceso de localización, muchas personas que crecieron viendo anime lo hicieron sin darse cuenta de que se originó en Japón. Después del éxito de Power Rangers (que se emitió por primera vez en 1993), las compañías de televisión estadounidenses comenzaron a transmitir Sailor Moon y Dragon Ball Z en 1995 y 1996 respectivamente. Sin embargo, debido al fracaso relativo de los dos últimos (ambos programas tuvieron éxito cuando se emitieron más tarde en Cartoon Network), el anime no parecía que se convertiría en algo común. Sin embargo, el auge del anime en Estados Unidos comenzó con la emisión de la serie de anime Pokémon en 1998, lo que sirvió como prueba para las emisoras y distribuidores estadounidenses de que los medios japoneses podían tener éxito en el mercado estadounidense. Fue solo después de que Pokémon y Power Rangers abandonaran el mercado general que el público estadounidense se dio cuenta de los orígenes japoneses del anime.

- Demografía

En una encuesta nacional japonesa realizada en 2018 por Dentsu, el 64,3% de los japoneses de entre 20 y 29 años respondieron que estaban muy interesados en el anime, mientras que la cifra correspondiente para los de entre 15 y 19 años fue del 72,4%, el 56% de entre 30 y 39 años, el 48,4% de entre 40 y 49 años y el 38,7% de entre 50 y 59 años. Una encuesta nacional estadounidense de Dentsu realizada en julio de 2022 dirigida a estadounidenses de entre 18 y 54 años mostró que aproximadamente 1 (aproximadamente 56 millones de personas) de cada 3 encuestados estadounidenses en ese grupo de edad ve títulos de anime virales. Cuando se redujo a los encuestados estadounidenses de entre 18 y 24 años, el 44% (aproximadamente 19 millones de personas) afirmó que ve títulos de anime virales. Además, el 47% de los encuestados de entre 18 y 24 años afirmó que tenía amigos con los que hablaba de anime y el 42,3% había leído la serie de manga original en la que se basaban los títulos del anime. Los investigadores señalaron que, desde la popularización de los servicios de transmisión de vídeo, las ventas de manga también han aumentado considerablemente en los EE.UU. y otros países, siendo la Generación Z la que más ha influido en esta tendencia. Según la encuesta, el 34% de la Generación Z de Estados Unidos (alrededor de 15 millones de personas) se reconoce como otaku del anime.

Una encuesta de 2022 realizada por Morning Consult mostró que el 42% de los fanáticos del anime en los Estados Unidos son Millennials, el 25% son adultos de la Generación Z, el 21% son de la Generación X y el 12% son Baby Boomers.

Una encuesta de agosto de 2023 publicada en 2024 por Polygon mostró que el 3% de los baby boomers, el 12% de la generación X, el 25% de los millennials y el 42% de la generación Z en los Estados Unidos ven anime semanalmente.

En los primeros días del fandom, este era predominantemente masculino.

Una encuesta analítica realizada por Forbes en 2014 reveló que la mitad de los asistentes a las convenciones de anime de América del Norte son mujeres.

Los datos de la encuesta de 2022 de Morning Consult mostraron que el fandom del anime está compuesto por un 61% de hombres y un 39% de mujeres.

Según la encuesta de 2022 de Morning Consult, el 47% de los fanáticos del anime estadounidenses son blancos, el 28% son hispanos, el 18% son negros y el 7% son asiáticos.

Los datos de la encuesta de 2024 de Polygon revelaron que el 27% de los fanáticos del anime estadounidenses se identifican como LGBTQ+ y el 73% restante como heterosexuales. Cuando se redujo el estudio a los fanáticos de la generación Z, la proporción cambió al 57% de heterosexuales y al 39% de LGBTQ+.

Los datos de la encuesta de 2024 de Polygon mostraron que los fanáticos del anime estadounidenses de la generación Z y de la generación del milenio ven anime principalmente en Netflix (76%), Hulu (55%), Amazon Prime Video (47%), Crunchyroll (45%) y Max (25%). Al analizar específicamente los hábitos de visualización de los fanáticos del anime de la generación Z, Crunchyroll (58%) quedó en segundo lugar en general, detrás de Netflix (76%), seguido de Hulu (55%), Prime Video (35%) y Funimation (32%).

- Atractivo

Uno de los principales atractivos del anime es su obra de arte; algunos fanáticos afirman que su calidad visual es superior a la que se encuentra en la mayoría de las series animadas realizadas en los Estados Unidos y algunos ignoran toda la animación no japonesa. Un fan describió que disfruta del anime porque "no hay una línea divisoria entre los efectos especiales y lo que es real... es simplemente la forma en que alguien lo imaginó". La editora de contenido de Anime Fringe, Holly Kolodziejczak, describió estar sorprendida por la profundidad del anime que era diferente a las caricaturas que había visto antes: "los personajes tenían personalidades reales, sus propios sentimientos y motivaciones para sus acciones, fortalezas y defectos que realzaban sus personajes. Eran más como personas reales, y por lo tanto la gente podía identificarse mucho más fácilmente con ellos". Larry Green de Nausicaa.net estuvo de acuerdo y agregó que el anime trata temas tanto para adultos como para niños, mientras que en los Estados Unidos la animación es tradicionalmente para niños. También afirmó que cualquier espectador podría encontrar algo de su agrado debido a la gran escala de producción del anime.

Susan J. Napier, profesora de lengua y literatura japonesa, afirmó que los fanáticos del anime "encuentran refugio en una cultura que se aleja del estilo de vida típico estadounidense". Señaló que la fascinación por la cultura japonesa no es un concepto nuevo y existe desde mediados del siglo XIX. Por ejemplo, una pintura de Claude Monet de 1876 titulada La Japonaise muestra a la esposa de Monet con un kimono, con abanicos japoneses en el fondo. Napier describió este interés por Japón como un "escape de la Revolución Industrial... una utopía pastoral" para muchos europeos.

Según la encuesta de Polygons 2024, el 44% de los espectadores de anime se han enamorado de un personaje de anime. Casi dos tercios de la audiencia de la Generación Z que ve anime dijo que se conectan emocionalmente mejor con el anime que con los medios tradicionales. El 65% de los fanáticos del anime encuestados dijo que encuentran el anime más atractivo emocionalmente que otras formas de medios. Más del 50% de los fanáticos del anime de la Generación Z encuestados dijeron que el anime influye en su identidad, moda y comprensión social.

Y una característica clave de muchos programas de televisión de anime es la serialización, donde un arco narrativo continuo se extiende a lo largo de varios episodios o temporadas. La televisión estadounidense tradicional tenía un formato episódico, y cada episodio generalmente consistía en una historia independiente. Por lo tanto, genera emoción a los espectadores.

El fan service es material en una serie que se agrega intencionalmente para complacer a la audiencia. Aunque el fan service generalmente se refiere a escenas sexualmente provocativas, también se refiere de manera más general a eventos de poco valor argumental diseñados para entusiasmar a los espectadores o simplemente hacer que se den cuenta, como grandes explosiones y escenas de batalla. Cuando las compañías estadounidenses traducen anime y manga al inglés, la obra original a menudo se edita para eliminar parte del fan service para que sea más apropiado para el público estadounidense. Mike Tatsugawa explicó este cambio como resultado de una diferencia entre los valores culturales de Japón y los EE.UU. De hecho, algunos animes parecen presentar poco más que el fan service como su punto de venta. Algunos creen que la prevalencia del fan service indica una falta de madurez dentro del fandom; un editor de Del Rey Manga bromeó diciendo que el manga Negima!, que contenía fan service, debería clasificarse como "para lectores inmaduros mayores de 16 años" en lugar de "lectores maduros mayores de 16 años".

- Doujin

En Japón, doujin (同人) es un grupo de personas que comparten un interés, una actividad o un pasatiempo. La palabra a veces se traduce al español como "camarilla", "fandom", "coterie", "sociedad" o "círculo" (como en "círculo de costura"). Las obras creativas autopublicadas producidas por estos grupos también se denominan doujin, e

incluyen manga, revistas, novelas, música (doujin music), anime, merchandising y videojuegos (doujin soft). Las obras impresas de doujin se denominan colectivamente doujinshi.

Las obras de doujin suelen ser de naturaleza amateur y derivada, aunque algunos artistas profesionales participan en la cultura doujin como una forma de publicar material fuera de la industria editorial habitual.

Un estudio anual de la agencia de investigación Media Create indicó que, de los 186 mil millones de yenes (1,66 mil millones de dólares) en ingresos que obtuvo la industria otaku en 2007, las ventas de doujin representaron el 14,9% (274 millones de dólares).

Manga a la venta en Comic City, un evento doujin que se celebra periódicamente en distintos lugares de Japón

Los círculos literarios aparecieron por primera vez en el período Meiji, cuando grupos de escritores, poetas y novelistas de waka con ideas afines se reunían y publicaban revistas literarias (muchas de las cuales todavía se publican hoy en día). Muchos escritores modernos en Japón surgieron de estos círculos literarios. Un ejemplo famoso es Ozaki Koyo, quien dirigió la sociedad de escritores literarios Kenyusha que publicó por primera vez obras recopiladas en forma de revista en 1885.

Los fanáticos ávidos del doujin asisten regularmente a convenciones de doujin, la más grande de las cuales se llama Comiket (un acrónimo de "Comic Market") que se lleva a cabo en verano e invierno en el Tokyo Big Sight. Aquí, los asistentes compran, venden e intercambian más de 20 acres (81.000 m2) de materiales doujin. Los creadores de doujin que basan sus materiales en las obras de otros creadores normalmente publican en pequeñas cantidades para mantener un perfil bajo ante los litigios. Esto hace que los productos de un creador o círculo talentoso sean un producto codiciado, ya que solo los rápidos o los afortunados podrán obtenerlos antes de que se agoten.

Durante la última década, la práctica de crear doujin se ha expandido significativamente, atrayendo a miles de creadores y fanáticos por igual. Los avances en la tecnología de publicación personal también han impulsado esta expansión al facilitar que los creadores de doujin escriban, dibujen, promocionen, publiquen y distribuyan sus obras.

- Aprendiendo de Japón

El anime y el manga han estimulado a muchos jóvenes a aprender japonés. En la década de 1970, se fundó la Escuela de Lengua Japonesa de Saskatoon de Naoka Takaya con un cuerpo estudiantil compuesto principalmente por canadienses de origen japonés interesados en pulir sus habilidades lingüísticas para su regreso a Japón. Sin embargo, la popularidad del idioma comenzó a aumentar; la Prueba de Dominio del Idioma Japonés se realizó por primera vez en 1984 en respuesta a la creciente demanda de una certificación estandarizada del idioma japonés. Yuki Sasaki, que trabaja para el programa de idioma japonés en la Universidad de Georgia, señaló que cuando comenzó en el programa en 1994, la mayoría de los estudiantes estaban interesados en japonés para las carreras comerciales internas; sin embargo, en 2004, los estudiantes están más interesados en "traducir letras de canciones pop japonesas y hablar con entusiasmo sobre el personaje de anime japonés Sakura Kinomoto de Cardcaptor Sakura". Haciéndose eco de este sentimiento, Takaya también afirmó que aproximadamente el 60% de sus estudiantes estudian japonés debido al anime.

A pesar de que algunos fansubbers declaran (debido a la ilegalidad del fansubbing) que detendrán la distribución una vez que una serie sea licenciada, muchas versiones fansubbed de anime se producen debido al rígido proceso de localización en las traducciones oficiales. Según una encuesta, solo el 9% de los fanáticos prefieren el doblaje a los

subtítulos; algunos fanáticos creen que el proceso de localización degrada la calidad del anime y, por lo tanto, buscan en los fansubs la forma más pura de la cultura japonesa, sintiendo que algo se pierde en la traducción. La mayoría de los fanáticos incondicionales están motivados por el deseo de no perderse los chistes y juegos de palabras presentes en el anime y manga japonés. De hecho, la mayoría de las personas interesadas en el anime expresan al menos un deseo pasajero de aprender japonés, pero generalmente eligen no hacerlo, debido a limitaciones de tiempo o rumores sobre la dificultad que implica aprender japonés. Los términos japoneses están tan bien integrados en la cultura de los fanáticos del anime y el manga que durante una convención de Fanime, una recién llegada expresó confusión en algunos de los anuncios porque no pudo entender las palabras japonesas utilizadas. A medida que los fanáticos se vuelven más competentes en japonés; A menudo también se vuelven más críticos respecto de la calidad de varias traducciones; algunos critican las diferentes traducciones de una misma serie realizadas por diferentes grupos de fansub.

Los avances en Internet han tenido profundos efectos en la comunidad de fans del anime y en la forma en que se consume el anime. Además, el interés de los fans por el anime ha inspirado muchos avances en la tecnología. Aproximadamente el 68% de los fans obtienen anime descargándolo de Internet o de sus amigos, una proporción mucho mayor que en cualquier otro medio. Como resultado, los fans del anime han realizado algunos de los avances más sofisticados en software peer-to-peer para hacer que la búsqueda y descarga de anime en línea sea más rápida. Otros fans han creado sitios web que utilizan un servidor personalizado para buscar en Internet espejos de video y nuevos episodios, de manera similar a los motores de búsqueda en cuanto a cómo rastrean cada sitio web y guardan la información recopilada en la base de datos. El motor de búsqueda mantiene actualizados todos los episodios. VirtualDub, una utilidad de captura y procesamiento de video, fue creada por primera vez para su uso en una adaptación cinematográfica de anime de Sailor Moon. El deseo de simular todas las formas de medios en las que se presentan el anime y el manga ha llevado a PyTom a crear Ren'Py, un motor de software de código abierto que permite la creación de novelas visuales sin la necesidad de conocimientos de programación. Los fanáticos del anime también han desarrollado herramientas de escalado de imágenes, algunas de las cuales utilizan inteligencia artificial. Ejemplos de tales herramientas son Waifu2x, Bigjpg y Anime4K. El Combined Community Codec Pack (CCCP, un juego de palabras con las iniciales de la antigua Unión Soviética) se creó originalmente para la reproducción de fansubs de anime.

Las prácticas de fansub han disminuido rápidamente desde principios de la década de 2010 debido a la llegada de servicios de transmisión legales como Netflix, Prime Video, Hulu, Hidive y Crunchyroll, que transmiten simultáneamente nuevas series de anime a menudo unas pocas horas después de su lanzamiento nacional.

Vitrinas con figuras típicas del anime y manga japonés en Akihabara

Se han formado varias comunidades en línea donde los fanáticos pueden reunirse para compartir e interactuar. Los sitios que ofrecen servicios de intercambio de archivos son populares e influyentes donde las personas pueden acceder fácilmente al anime y al manga. El fandom también ha dado lugar a la creación de comunidades de fans del anime y el manga en sitios donde la gente puede compartir fan art, una de las formas más comunes para que los fans expresen su amor por el anime. Estas comunidades tienden a hacer más que simplemente compartir archivos. Como la mayoría de los foros en Internet, discuten temas que les interesan y sobre los que quieren saber más. Estos foros de anime se están convirtiendo en lugares para que la gente discuta la trama, los personajes y los estilos de anime y manga. Desde la década de 2010, muchos fans del anime han comenzado a utilizar ampliamente plataformas de

redes sociales como YouTube, Facebook, Reddit y Twitter (que ha añadido una categoría completa de temas de "anime y manga") para discutir y seguir las últimas noticias de sus series de anime y manga favoritas.

En Japón, los foros de discusión de anime fueron populares en la década de 2000 y, en 2009, los fans de la adaptación al anime de Haruhi Suzumiya los popularizaron entre la parte de habla japonesa de la parte que utiliza Internet de esa comunidad.

Varias agencias de viajes de Japón han comenzado a ofrecer tours de anime. En 2003, se fundó la empresa Pop Japan Travel para ayudar a los clientes a experimentar la industria de contenido de Japón (incluido el anime, los juegos, la comida y la moda) permitiéndoles visitar estudios y conocer artistas, entre otras actividades. Existen muchos museos diferentes dedicados a la industria en todo Japón, como el Museo de Animación Suginami en Tokyo y el Museo del Manga Tezuka Osamu en la prefectura de Hyogo.

Visitar lugares donde se desarrolla el anime se llama "Seichi junrei" y la ciudad de Ōarai es famosa por ser el lugar sagrado de "Girls und Panzer".

Otros lugares populares incluyen lugares donde la gente puede disfrutar de actividades relacionadas con el anime, como comprar productos relacionados o cantar canciones temáticas de anime. Además, los fanáticos disfrutan visitando lugares de la vida real que sirven como escenarios para algunos animes y lugares donde se filmaron películas de acción en vivo. Por ejemplo, la popularidad de Lucky Star llevó a muchos de sus fanáticos a los escenarios de la vida real del anime, a partir de abril de 2007.

Lugares para visitar para los fanáticos del anime y el manga:

Akihabara: un lugar popular para que los fanáticos del anime visiten es Akihabara, ubicada en Tokyo. Conocida como Electric Town, es una importante zona comercial donde la gente puede comprar manga, anime y otros productos otaku variados. El Tokyo Anime Center es uno de los lugares más populares en Akihabara, donde se llevan a cabo una serie diversa de eventos, como la exhibición de nuevas películas de anime, exhibiciones relacionadas, programas de entrevistas con actores de voz y grabaciones públicas de programas de radio.

Visitar lugares donde se ambienta el anime se llama "Seichi junrei" y la ciudad de Ōarai es famosa por ser el lugar sagrado de "Girls und Panzer"

The Gundam Base Tokyo: una tienda con la temática de la franquicia Gundam. Abrió el 19 de agosto de 2017, reemplazando a Gundam Front Tokyo en Diver City Tokyo Plaza en Odaiba. Hay una estatua de Gundam de unicornio de tamaño natural (RX-0) que se transforma cada hora del modo unicornio al modo destrucción.

Museo Ghibli: un museo que exhibe el trabajo del estudio de animación japonés Studio Ghibli. Ubicado en el parque Inokashira en Mitaka, combina características de un museo para niños, un museo de tecnología y un museo de bellas artes. Además de eso, incluye una réplica del Catbus de Mi vecino Totoro (1988), una cafetería, una librería, un jardín en la azotea y un teatro para cortometrajes exclusivos producidos por Studio Ghibli.

Museo Internacional del Manga de Kyoto: ubicado en Kyoto, Japón, el museo incluye aproximadamente 250.000 piezas en su colección que incluyen grabados del período Edo, revistas de antes de la guerra, manga clásico de posguerra y series modernas populares. El museo organiza regularmente eventos durante la semana que incluyen la posibilidad de que los visitantes vean trabajar a los artistas de manga, paguen por una consulta sobre sus propias habilidades de dibujo y que les dibujen un retrato.

Otome Road: Otome Road es un importante centro comercial y cultural de anime y manga dirigido a mujeres y niñas en Tokyo. Las empresas organizan eventos de cosplay en la zona y los minoristas venden manga y anime que se centran en el género Yaoi.

Universal Studios Japan: Universal Studios Japan organiza eventos en colaboración con las empresas detrás de series de anime populares como Attack on Titan, como parte de la campaña de anime Cool Japan.

Mangakas legendarios

La palabra japonesa original de mangaka se puede dividir en dos partes: manga (漫画) y ka (家).

El manga corresponde al medio artístico que utiliza el artista: cómics, o cómics japoneses, según cómo se utilice el término dentro o fuera de Japón.

El sufijo -ka (家) implica un grado de experiencia y autoría tradicional. Por ejemplo, este término no se aplicaría a un escritor que crea una historia que luego se entrega a un artista de manga para que la dibuje. El término japonés para ese tipo de escritor de cómics es gensakusha (原作者).

En 2009, 5.300 mangakas fueron honrados con un título publicado en volumen encuadernado en Japón. En un mensaje de 2010, el presidente de la Asociación de Caricaturistas de Japón, Takashi Yanase, dice: "Si bien se suele decir que Japón es el reino mundial de la caricatura, seguramente no pocas personas se preguntarán qué quieren decir exactamente los japoneses con el término 'caricatura'. Desafortunadamente, no se puede ofrecer una definición exacta, ya que los miembros de esta asociación reivindican una amplia variedad de obras".

Tradicionalmente, para convertirse en un artista de manga, uno tendría que enviar su trabajo a un concurso organizado por varias empresas editoriales. Si ganaban, su trabajo se publicaría y se les asignaría un editor y "debutarían" oficialmente como artistas de manga. Hoy en día, hay muchos artistas de manga autopublicados en Internet que publican su trabajo en sitios web. Es posible que las obras de estos artistas de manga sean elegidas oficialmente por una empresa editorial, como Shueisha. Por ejemplo, One-Punch Man comenzó como un webcomic antes de que Shueisha comenzara a publicar un remake de manga en Tonari No Young Jump.

Aunque Japón cuenta con un próspero mercado de cómics independiente para artistas amateurs y semiprofesionales, la creación de manga profesional rara vez es un esfuerzo individual. Los artistas de manga deben trabajar con una variedad de otras personas para completar su trabajo, publicarlo y ponerlo en manos de los lectores.

Takao Saito, autor de *Golgo 13* en su lugar de trabajo

La mayoría de los artistas de manga publicados profesionalmente trabajan con un editor, que es considerado el jefe del artista de manga y supervisa la producción de la serie. El editor brinda asesoramiento sobre el diseño y el arte del manga, examina la dirección y el ritmo de la historia, se asegura de que se cumplan los plazos y, en general, se asegura de que el manga se mantenga a la altura de los estándares de la empresa. Naoki Urasawa comparó la relación entre un artista de manga y su editor con la de un productor musical y un artista discográfico, citando específicamente la relación de George Martin con The Beatles. El editor también puede funcionar como gerente de marca y publicista de una serie. Cuando un manga es la base de una franquicia de medios, el editor también puede supervisar los diseños para adaptaciones de anime y productos similares, aunque esta tarea también puede recaer en el artista de manga o en un agente. Un ejemplo de un artista de manga y su editor son Akira Toriyama y Kazuhiko Torishima.

Un artista de manga puede escribir e ilustrar una serie de su propia creación, o puede trabajar junto con un autor. El artista de manga normalmente tiene una fuerte influencia en el diálogo incluso cuando se combina con un escritor,

ya que cualquier conversación debe encajar dentro de las limitaciones físicas impuestas por el arte. Takeshi Obata de Death Note, Tetsuo Hara de Fist of the North Star y Ryoichi Ikegami de Sanctuary son todos artistas de manga exitosos que han trabajado con escritores durante la mayor parte de sus carreras.

La mayoría de los artistas de manga tienen asistentes que los ayudan a completar su trabajo de manera limpia y oportuna. Los deberes de los asistentes varían ampliamente, ya que el término incorpora a todas las personas que trabajan para el estudio de arte de un artista de manga, pero se usa más comúnmente para referirse a los artistas secundarios. El número de artistas asistentes también varía ampliamente entre los artistas de manga, pero normalmente es de al menos tres. Otros artistas de manga, en cambio, forman grupos de trabajo conocidos como "círculos", pero no utilizan asistentes adicionales, como el equipo creativo CLAMP. Algunos artistas de manga no tienen asistentes en absoluto y prefieren hacer todo ellos mismos, pero esto se considera excepcional.

Los asistentes se utilizan comúnmente para entintar, rotular y sombrear, aunque el predominio del arte en blanco y negro en el manga significa que, a diferencia de la industria del cómic occidental, un estudio rara vez emplea a un colorista. Algunos artistas de manga solo hacen el boceto para su arte y hacen que sus numerosos asistentes completen todos los detalles, pero es más común que los asistentes se ocupen del fondo y el arte del cameo, dejando al artista de manga que se concentre en dibujar y entintar los personajes. Los asistentes también pueden ser empleados para realizar tareas artísticas especializadas. Go Nagai, por ejemplo, empleó en su momento a un especialista para dibujar helicópteros y otros vehículos militares, Kaoru Mori empleó a un asesor histórico para Emma, y las series que incorporan arquitectura fotorrealista, animales, imágenes renderizadas por ordenador u otros efectos técnicamente exigentes pueden emplear o contratar a artistas independientes formados en esas técnicas. Los asistentes casi nunca ayudan al dibujante de manga con la trama de su manga, más allá de ser una caja de resonancia para las ideas. Los asistentes de un dibujante de manga pueden aparecer en los créditos de un tankōbon de manga, y las entrevistas breves o las ilustraciones realizadas por los artistas asistentes son una forma común de material adicional en estas colecciones, pero normalmente no reciben créditos individuales.

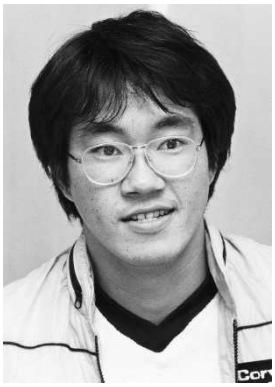
Lugar de trabajo de Rumiko Takahashi, autora de *Ranma ½* y de Eiichiro Oda, autor de *One Piece*

La mayoría de los artistas de manga empezaron como asistentes, como Miwa Ueda de Naoko Takeuchi, Leiji Matsumoto de Osamu Tezuka, Kaoru Shintani de Leiji Matsumoto, y Eiichiro Oda, Hiroyuki Takei y Mikio Itō de Nobuhiro Watsuki, quien fue asistente de Takeshi Obata. También es posible que un asistente tenga una carrera completa como tal sin convertirse en un artista de manga independiente. Los asistentes, particularmente los especialistas, pueden trabajar con varios artistas de manga diferentes al mismo tiempo, y muchos asistentes también publican sus propias obras en la escena dōjinshi.

A continuación, en la siguiente página, comenzamos a repasar la vida de los autores y autoras más reconocidos en el mundo del manga.

Nota: Osamu Tezuka no aparecerá en esta sección, ya que puede encontrar su biografía completa en el volumen 2, “Personajes históricos".

Akira Toriyama



Akira Toriyama (鳥山明, 5 de abril de 1955 - 1 de marzo de 2024) alcanzó el reconocimiento general por primera vez por crear la popular serie de manga Dr. Slump, antes de crear Dragon Ball (su obra más famosa) y actuar como diseñador de personajes para varios videojuegos populares como la serie Dragon Quest, Chrono Trigger y Blue Dragon. Toriyama llegó a ser considerado uno de los autores más importantes de la historia del manga con sus obras muy influyentes y populares, en particular Dragon Ball, que muchos dibujantes de manga citan como fuente de inspiración.

Obtuvo el premio Shogakukan Manga Award en 1981 al mejor manga shōnen/shōjo con Dr. Slump, y vendió más de 35 millones de copias en Japón. Fue adaptado a una exitosa serie de anime, con un segundo anime creado en 1997, 13 años después de que terminara el manga.

Su siguiente serie, Dragon Ball, se convertiría en uno de los mangas más populares y exitosos del mundo. Habiendo vendido 260 millones de copias en todo el mundo, es una de las series de manga más vendidas de todos los tiempos y se considera una obra clave en el aumento de la circulación del manga hasta su punto máximo a mediados de la década de 1980 y mediados de la de 1990. En el extranjero, las adaptaciones de anime de Dragon Ball han tenido más éxito que el manga y se les atribuye el impulso de la popularidad del anime en el mundo occidental. En 2019, Toriyama fue condecorado como Caballero de la Orden de las Artes y las Letras de Francia por sus contribuciones a las artes.

En octubre de 2024, Toriyama fue incluido en el Salón de la Fama de los Premios Harvey.

- Vida

Akira Toriyama nació en la ciudad de Kiyosu, Prefectura de Aichi, Japón. Tenía una hermana menor. Toriyama dibujó imágenes desde una edad temprana, principalmente de los animales y vehículos que le gustaban. Relató que quedó impresionado después de ver Ciento un dálmatas (1961), y dijo que se sintió atraído más profundamente al mundo de la ilustración con la esperanza de dibujar imágenes tan buenas. Se sorprendió nuevamente en la escuela primaria cuando vio la colección de manga del hermano mayor de un compañero de clase, y nuevamente cuando vio un televisor por primera vez en la casa de un vecino. Citó Astro Boy (1952-1968) de Osamu Tezuka como la fuente original de su interés en el manga. Toriyama recordó que cuando estaba en la escuela primaria todos sus compañeros de clase dibujaban imitando el anime y el manga, como resultado de no tener muchas formas de entretenimiento. Él creía que comenzó a avanzar por encima de los demás cuando comenzó a dibujar imágenes de sus amigos. A pesar de estar absorto con el manga en la escuela primaria, Toriyama dijo que se tomó un descanso de él en la escuela secundaria, probablemente porque se interesó más en películas y programas de televisión. Cuando se le preguntó si tuvo alguna experiencia formativa con el entretenimiento tokusatsu, Toriyama dijo que disfrutó del programa de televisión Ultraman y la serie de películas kaiju Gamera.

Toriyama dijo que era una "obviedad" que asistiría a una escuela secundaria enfocada en el diseño creativo, pero admitió que estaba más interesado en divertirse con amigos. Aunque todavía no leía mucho manga, dibujaba uno él mismo de vez en cuando. A pesar de la fuerte oposición de sus padres, Toriyama confiaba en entrar en la fuerza laboral después de graduarse en lugar de continuar su educación. Trabajó en una agencia de publicidad en Nagoya diseñando carteles durante tres años. Aunque Toriyama dijo que se adaptó al trabajo rápidamente, admitió que a menudo llegaba tarde porque no era una persona "mañanera" y que lo regañaban por vestirse de manera informal. Resentido por la rutina, se cansó del ambiente y renunció.

Después de dejar su trabajo a los 23 años y pedirle dinero a su madre mientras estaba desempleado, Toriyama entró en la industria del manga al enviar una obra a un concurso amateur en la revista Weekly Shōnen Magazine de Kodansha, que había recogido al azar en una cafetería. El momento no coincidió para ese concurso, pero otra revista de manga, Weekly Shōnen Jump, aceptaba presentaciones para su Premio al recién llegado todos los meses. Kazuhiko Torishima, quien se convertiría en su editor, leyó y disfrutó del manga de Toriyama, pero no era elegible para competir porque era una parodia de Star Wars en lugar de una obra original. Torishima le envió un telegrama al artista y lo alentó a seguir dibujando y enviándole manga. Esto resultó en Wonder Island, que se convirtió en el primer trabajo publicado de Toriyama cuando apareció en Weekly Shōnen Jump en 1978. Terminó en último lugar en

la encuesta de lectores. Toriyama dijo más tarde que había planeado dejar el manga después de que le pagaran, pero debido a que Wonder Island 2 (1978) también fue un "fracaso", su terquedad no se lo permitió y continuó dibujando historias fallidas durante un año; afirmando que valía alrededor de 500 páginas, incluida la publicada Today's Highlight Island (1979). Dijo que aprendió mucho durante este año e incluso se divirtió un poco. Cuando Torishima le dijo que dibujara un personaje principal femenino, Toriyama creó vacilante Tomato the Cutesy Gumshoe de 1979, que tuvo cierto éxito. Sintiéndose animado, decidió dibujar otra protagonista femenina y creó a Dr. Slump.

Dr. Slump, que se serializó en Weekly Shōnen Jump de 1980 a 1984, fue un gran éxito e hizo de Toriyama un nombre familiar. Sigue las aventuras de un profesor pervertido y su pequeño pero súper fuerte robot Arale. En 1981, Dr. Slump le valió a Toriyama el Premio Shogakukan Manga a la mejor serie de manga shōnen o shōjo del año. Una adaptación al anime comenzó a transmitirse ese mismo año, durante el horario de máxima audiencia de los miércoles a las 19:00 en Fuji TV. Las adaptaciones de la obra de Toriyama ocuparían este horario de forma continua durante 18 años, a través de la serie original de Dr. Slump, Dragon Ball y sus dos secuelas, y finalmente una nueva versión de Dr. Slump que concluyó en 1999. Para 2008, el manga de Dr. Slump había vendido más de 35 millones de copias en Japón.

Dr. Slump fue la primera obra de Toriyama que gozó de un gran éxito

Aunque Dr. Slump era popular, Toriyama quería terminar la serie aproximadamente seis meses después de crearla, pero la editorial Shueisha solo le permitió hacerlo si aceptaba comenzar otra serie para ellos poco después. Por ello, trabajó con Torishima en varios one-shots para la Weekly Shōnen Jump y la revista mensual Fresh Jump. En 1981, Toriyama fue uno de los diez artistas seleccionados para crear una obra de 45 páginas para el concurso Reader's Choice de la Weekly Shōnen Jump. Su manga Pola & Roid obtuvo el primer lugar. Toriyama fue seleccionado para participar en el concurso nuevamente en 1982 y presentó Mad Matic. Su one-shot Pink fue publicado en la edición de diciembre de Fresh Jump. Seleccionado para participar en el concurso Reader's Choice de la Weekly Shōnen Jump por tercera vez, Toriyama tuvo la mala suerte de obtener el primer lugar y tuvo que trabajar durante el Año Nuevo en Chobit de 1983. Enfadado por su impopularidad, decidió intentarlo de nuevo y creó Chobit 2 (1983).

En 1982 se creó un club de fans oficial de Toriyama, Akira Toriyama Hozonkai (鳥山明保存会, "Sociedad de Preservación de Akira Toriyama"). Sus boletines se llamaban Bird Land Press y se enviaban a los miembros hasta que el club cerró en 1987. Toriyama fundó Bird Studio a principios de los años 1980, que es un juego de palabras con su nombre; "tori" (鳥) significa "pájaro". Comenzó a contratar a un asistente, principalmente para trabajar en los fondos.

Torishima sugirió que, como a Toriyama le gustaban las películas de kung fu, debería crear un manga shōnen de kung fu. Esto condujo al Dragon Boy de dos partes, publicado en las ediciones de agosto y octubre de 1983 de Fresh Jump. Sigue a un niño, experto en artes marciales, que acompaña a una princesa en un viaje de regreso a su país de origen. Dragon Boy fue bien recibido y evolucionó para convertirse en el serial Dragon Ball en 1984. Pero antes de eso, The Adventure of Tongpoo se publicó en el número 52 de 1983 de Weekly Shōnen Jump y también contenía elementos que se incluirían en Dragon Ball.

Serializado en Weekly Shōnen Jump de 1984 a 1995 y habiendo vendido 159,5 millones de copias de tankōbon solo en Japón, Dragon Ball es una de las series de manga más vendidas de todos los tiempos. Comenzó como un manga de aventuras y gags, pero luego se convirtió en una serie de lucha de artes marciales, considerada por muchos como el "manga shōnen más influyente". Dragon Ball fue una de las principales razones por las que la circulación de la

revista alcanzó un récord de 6,53 millones de copias (1995). Al final de la serie, Toriyama dijo que le pidió a todos los involucrados que lo dejaran terminar el manga, para poder "dar algunos nuevos pasos en la vida". Durante ese período de casi 11 años, produjo 519 capítulos que se recopilaron en 42 volúmenes. Además, el éxito del manga dio lugar a cinco adaptaciones de anime, varias películas animadas, numerosos videojuegos y megamercancía. Aparte de su popularidad en Japón, Dragon Ball también tuvo éxito a nivel internacional, incluyendo Asia, Europa y las Américas, con 300-350 millones de copias del manga vendidas en todo el mundo.

En 1984 se empezó a publicar Dragon Ball, una obra que cambiaría el curso histórico de las series Shōnen y de aventuras

Mientras Toriyama serializaba Dragon Ball semanalmente, continuó creando ocasionalmente un manga one-shot. En 1986, el Sr. Ho fue publicado en el número 49 de la Weekly Shōnen Jump. Al año siguiente se publicó Young Master Ken'nosuke, que tenía un entorno jidaigeki japonés. Toriyama publicó dos one-shots de la Weekly Shōnen Jump en 1988; The Elder y Little Mamejiro. Karamaru and the Perfect Day siguió en el número 13 de 1989.

También durante la serialización de Dragon Ball, Torishima lo reclutó para trabajar como diseñador de personajes para el videojuego de rol de 1986 Dragon Quest. El artista admitió que se vio arrastrado a ello sin siquiera saber qué era un juego de rol y que hizo que su apretada agenda fuera aún más agitada, pero estaba feliz de haber sido parte después de disfrutar del juego terminado. Toriyama continuó trabajando en cada entrega de la serie Dragon Quest hasta su muerte. También trabajó como diseñador de personajes para el juego de rol para Super Famicom Chrono Trigger (1995) y para los juegos de lucha Tobal No. 1 (1996) y Tobal 2 (1997) para PlayStation.

La película del festival del 23 de septiembre de 1988 Kosuke & Rikimaru: The Dragon of Konpei Island marcó la primera vez que Toriyama hizo contribuciones sustanciales a una animación. Se le ocurrió la idea original de la historia, coescribió el guion con su director Toyoo Ashida y diseñó los personajes. Se proyectó en el Jump Anime Carnival, que se llevó a cabo para conmemorar el 20 aniversario de la Weekly Shōnen Jump.

Una tercera adaptación al anime basada en Dragon Ball, titulada Dragon Ball GT, comenzó a emitirse en 1996, aunque no se basó directamente en el manga de Toriyama. Estuvo involucrado en algunos elementos generales, incluido el nombre de la serie y los diseños para el elenco principal. Toriyama continuó dibujando manga en este período, predominantemente one-shots y piezas cortas (de 100 a 200 páginas), incluyendo Cowa! (1997-1998), Kajika (1998) y Sand Land (2000). El 6 de diciembre de 2002, Toriyama hizo su única aparición promocional en los Estados Unidos en el lanzamiento de la contraparte norteamericana de Weekly Shōnen Jump, Shōnen Jump, en la ciudad de Nueva York. Dragon Ball y Sand Land de Toriyama se publicaron en la revista en el primer número, que también incluyó una entrevista en profundidad con él. Toriyama también escribió una breve autoparodia de Dragon Ball titulada Neko Majin, en forma de ocho one-shots lanzados esporádicamente desde 1999 hasta 2005. Los ocho capítulos se recopilaron en un solo volumen y se publicaron en abril de 2005.

El 27 de marzo de 2005, CQ Motors comenzó a vender un automóvil eléctrico diseñado por Toriyama. El QVOLT para una sola persona es parte de la serie Choro-Q de la compañía de pequeños automóviles eléctricos, de los cuales solo se produjeron 9. Costó 1.990.000 yenes (unos 19.000 dólares estadounidenses), tiene una velocidad máxima de 30 km/h (19 mph) y estaba disponible en cinco colores. Toriyama afirmó que el diseño del coche tardó más de un año, "pero gracias a mis geniales habilidades para construir minimodelos, finalmente llegué al final de lo que fue un viaje muy emotivo".

Trabajó en un one-shot de 2006 llamado Cross Epoch, en cooperación con el creador de One Piece, Eiichiro Oda. La historia es un crossover corto que presenta personajes tanto de Dragon Ball como de One Piece. Toriyama fue el

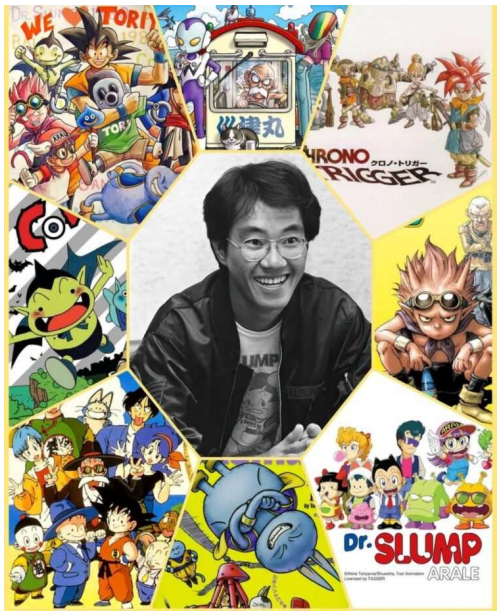
diseñador de personajes y artista del RPG exclusivo para Xbox 360 Mistwalker de 2006, Blue Dragon, en colaboración con Hironobu Sakaguchi y Nobuo Uematsu, con quienes había trabajado previamente en Chrono Trigger. En ese momento, Toriyama sintió que el anime Blue Dragon de 2007 podría ser potencialmente su último trabajo en animación.

En 2008, colaboró con Masakazu Katsura, su buen amigo y creador de I"s y Zetman, para el one-shot de Jump SQ Sachie-chan Good!! Más tarde se publicó en América del Norte en el Anuario gratuito SJ Alpha 2013, que se envió por correo a los suscriptores anuales de la revista de manga digital Shōnen Jump Alpha en diciembre de 2012. Los dos trabajaron juntos nuevamente en 2009, para el one-shot de tres capítulos Jiya en Weekly Young Jump.

Toriyama fue contratado por 20th Century Fox como consultor creativo en Dragonball Evolution, una adaptación cinematográfica de acción real estadounidense de Dragon Ball. También fue acreditado como productor ejecutivo de la película de 2009, que fracasó tanto crítica como financieramente. Toriyama declaró más tarde en 2013 que había sentido que el guion no "capturaba el mundo o las características" de su serie y que era "soso" y no interesante, por lo que Toriyama les advirtió y les dio sugerencias para hacer cambios, pero los productores de Hollywood no hicieron caso a su consejo: "Y justo como pensaba, el resultado fue una película que no puedo llamar Dragon Ball". Avex Trax le encargó a Toriyama que dibujara un retrato de la cantante pop Ayumi Hamasaki, y fue impreso en el CD de su sencillo de 2009 "Rule", que fue utilizado como tema principal de la película.

Toriyama dibujó un manga de 2009 titulado Delicious Island's Mr. U para el Proyecto de la Sociedad Rural de Anjō, una organización ambiental sin fines de lucro que enseña la importancia de la agricultura y la naturaleza a los niños pequeños. Originalmente le pidieron que hiciera las ilustraciones para un panfleto, pero a Toriyama le gustó el proyecto y decidió expandirlo a una historia. Está incluido en un folleto sobre conciencia ambiental que distribuye el gobierno de la ciudad de Anjō. Como parte del proyecto "Top of the Super Legend" de la Weekly Shōnen Jump, una serie de seis one-shots de famosos artistas de Jump, Toriyama creó Kintoki para su edición del 15 de noviembre de 2010. Colaboró con la Weekly Shōnen Jump para crear un video para crear conciencia y apoyo para los afectados por el terremoto y tsunami de Tōhoku de 2011 el 11 de marzo de 2011.

En 2012, se anunció que Dragon Ball Z: Battle of Gods estaba en desarrollo, con Toriyama involucrado en su creación. La película marcó la primera película de la serie en 17 años, y la primera vez que Toriyama había estado involucrado en una tan pronto como en las etapas de escritura del guion. La película se estrenó el 30 de marzo de 2013. Se creó un "boleto doble" especial que se podía usar para ver tanto Battle of Gods como One Piece Film: Z con nuevo arte de Toriyama y Eiichiro Oda.



El 27 de marzo de 2013, la exhibición "Akira Toriyama: The World of Dragon Ball" abrió en la tienda departamental Takashimaya en Nihonbashi, obteniendo 72.000 visitantes en sus primeros diecinueve días. La exhibición se dividió en siete áreas. El primero proporcionó un vistazo a la historia de la serie, el segundo mostró los más de 400 personajes de la serie, el tercero mostró los manuscritos del manga de Toriyama de escenas memorables, el cuarto mostró ilustraciones especiales en color, el quinto mostró materiales raros relacionados con Dragon Ball, el sexto incluyó bocetos de diseño y celdas de animación del anime, y el séptimo proyectó videos relacionados con Dragon Ball. Estuvo allí hasta el 15 de abril, cuando se mudó a Osaka del 17 al 23 de abril, y terminó en la natal de Toriyama, Nagoya, del 27 de julio al 1 de septiembre.

Para celebrar el 45 aniversario de Weekly Shōnen Jump, Toriyama lanzó una nueva serie de manga en su edición del 13 de julio de 2013 titulada Jaco the Galactic Patrolman. Viz Media comenzó a serializarla en inglés en su revista digital Weekly Shōnen Jump, comenzando solo dos días después. El capítulo final revela que la historia se desarrolla antes de los eventos de Dragon Ball y presenta a algunos de sus personajes. Se convertiría en el manga final que Toriyama escribió e ilustró él mismo.

La película que siguió a Battle of Gods, Resurrection 'F', lanzada el 18 de abril de 2015, presenta aún más contribuciones de Toriyama, quien escribió personalmente su guion original. Toriyama proporcionó el esquema

básico de la historia y algunos diseños de personajes para Dragon Ball Super, que comenzó a serializarse en V Jump en junio de 2015 con una contraparte de anime en julio. Aunque el anime terminó en 2018, continuó brindando ideas para la historia del manga mientras Toyotarou lo ilustraba. Dragon Ball Super: Broly, estrenada en cines el 14 de diciembre de 2018, y Dragon Ball Super: Super Hero, estrenada el 11 de junio de 2022, continuaron la profunda participación de Toriyama en las películas.

En enero de 2024, se dio a conocer un logotipo que Toriyama diseñó para celebrar el vigésimo aniversario de su ciudad natal de Kiyosu. Toriyama creó un nuevo arco argumental para la adaptación de animación original en red de 2024 de su manga Sand Land. También creó la historia y los diseños de personajes para la próxima serie de anime Dragon Ball Daima. La última contribución de Toriyama a Dragon Ball fue ordenarle a Toyotarou que volviera a dibujar el final del capítulo 103 de Dragon Ball Super, de modo que un Piccolo que se aleja parezca saludar al lector. Se incluyó un breve homenaje en la parte inferior de la página cuando se publicó el 28 de marzo de 2024.

El 11 de octubre de 2024, los Premios Harvey anunciaron que Toriyama era uno de los cinco creadores de cómics que serían incluidos en el Salón de la Fama de los Premios Harvey en la 36a ceremonia anual de los Premios Harvey el 18 de octubre en la Comic Con de Nueva York. En reconocimiento a la distinción concedida a Toriyama, Bird Studio Co., Ltd. y Capsule Corporation Tokyo emitieron un comunicado en el que decían: "Nos sentimos muy honrados de recibir la noticia de que Akira Toriyama ha sido seleccionado para el prestigioso Salón de la Fama de los Premios Harvey. Como creador, siempre ha dicho que su trabajo lo dice todo. Estamos especialmente agradecidos a los fans estadounidenses por su entusiasmo y su dedicado apoyo desde hace mucho tiempo. Esperamos que sigan apoyando su trabajo durante muchos años más mientras seguimos desarrollando y ampliando sus obras maestras".

- Estilo

En 2012, se anunció que Dragon Ball Z: Battle of Gods estaba en desarrollo, con Toriyama involucrado en su creación. La película marcó la primera película de la serie en 17 años, y la primera vez que Toriyama había estado involucrado en un tan pronto como en las etapas de escritura del guion. La película se estrenó el 30 de marzo de 2013. Se creó un "boleto doble" especial que se podía usar para ver tanto Battle of Gods como One Piece Film: Z con nuevo arte de Toriyama y Eiichiro Oda.

El 27 de marzo de 2013, la exhibición "Akira Toriyama: The World of Dragon Ball" abrió en la tienda departamental Takashimaya en Nihonbashi, obteniendo 72.000 visitantes en sus primeros diecinueve días. La exhibición se dividió en siete áreas. El primero proporcionó un vistazo a la historia de la serie, el segundo mostró los más de 400 personajes de la serie, el tercero mostró los manuscritos del manga de Toriyama de escenas memorables, el cuarto mostró ilustraciones especiales en color, el quinto mostró materiales raros relacionados con Dragon Ball, el sexto incluyó bocetos de diseño y celdas de animación del anime, y el séptimo proyecto de videos relacionados con Dragon Ball. Estuvo allí hasta el 15 de abril, cuando se mudó a Osaka del 17 al 23 de abril, y terminó en la natal de Toriyama, Nagoya, del 27 de julio al 1 de septiembre.

Para celebrar el 45 aniversario de Weekly Shōnen Jump, Toriyama lanzó una nueva serie de manga en su edición del 13 de julio de 2013 titulada Jaco the Galactic Patrolman. Viz Media comenzó a serializarla en inglés en su revista digital Weekly Shōnen Jump, comenzando solo dos días después. El capítulo final revela que la historia se desarrolla antes de los eventos de Dragon Ball y presenta a algunos de sus personajes. Se convertiría en el manga final que Toriyama escribió e ilustró él mismo.

La película que siguió a Battle of Gods, Resurrection 'F', lanzada el 18 de abril de 2015, presenta aún más contribuciones de Toriyama, quien escribió personalmente su guion original. Toriyama proporcionó el esquema básico de la historia y algunos diseños de personajes para Dragon Ball Super, que comenzó a serializarse en V Jump en junio de 2015 con una contraparte de anime en julio. Aunque el anime terminó en 2018, continuó brindando ideas para la historia del manga mientras Toyotarou lo ilustraba. Dragon Ball Super: Broly, estrenada en cines el 14 de diciembre de 2018, y Dragon Ball Super: Super Hero, estrenada el 11 de junio de 2022, continuaron la profunda participación de Toriyama en las películas.

En enero de 2024, se dio a conocer un logotipo que Toriyama diseñó para celebrar el vigésimo aniversario de su ciudad natal de Kiyosu. Toriyama creó un nuevo arco argumental para la adaptación de animación original en red de 2024 de su manga Sand Land. También creó la historia y los diseños de personajes para la próxima serie de anime Dragon Ball Daima. La última contribución de Toriyama a Dragon Ball fue ordenarle a Toyotarou que volviera a

dibujar el final del capítulo 103 de Dragon Ball Super, de modo que un Piccolo que se aleja parece saludar al lector. Se incluyó un breve homenaje en la parte inferior de la página cuando se publicó el 28 de marzo de 2024.

El 11 de octubre de 2024, los Premios Harvey anunciaron que Toriyama era uno de los cinco creadores de cómics que serían incluidos en el Salón de la Fama de los Premios Harvey en la 36a ceremonia anual de los Premios Harvey el 18 de octubre en la Comic Con de Nueva York. En reconocimiento a la distinción concedida a Toriyama, Bird Studio Co., Ltd. y Capsule Corporation Tokyo emitieron un comunicado en el que decían: "Nos sentimos muy honrados de recibir la noticia de que Akira Toriyama ha sido seleccionado para el prestigioso Salón de la Fama de los Premios Harvey. Como creador, siempre ha dicho que su trabajo lo dice todo. Estamos especialmente agradecidos a los fans estadounidenses por su entusiasmo y su dedicado apoyo desde hace mucho tiempo. Esperamos que sigan apoyando su trabajo durante muchos años más mientras seguimos desarrollando y ampliando sus obras maestras".

Evolución del estilo de dibujo de Toriyama-sensei a lo largo de 40 años

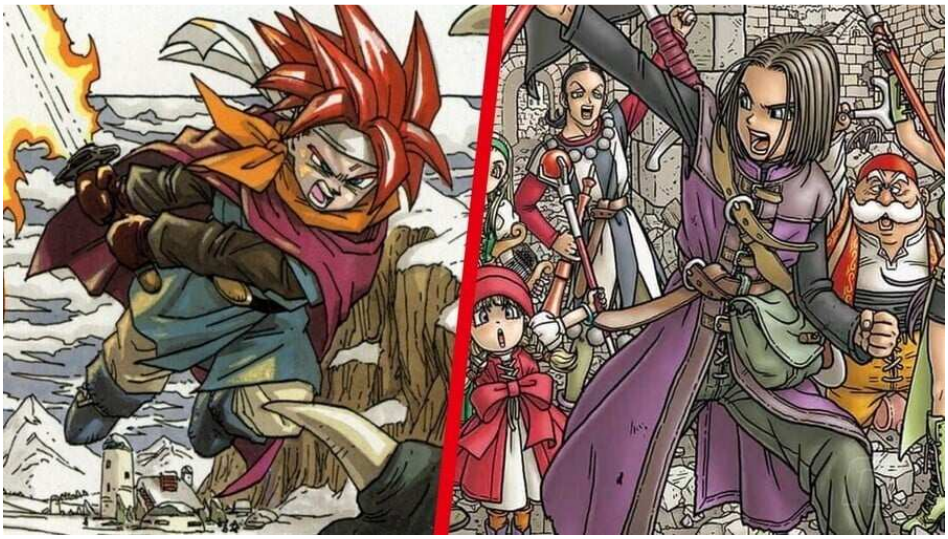
El crítico de manga Jason Thompson declaró que el arte de Toriyama era influyente, diciendo que su "estilo extremadamente personal y reconocible" fue una razón para la popularidad de Dragon Ball. Señala que el popular manga shōnen de finales de los años 1980 y principios de los años 1990 tenía héroes "varoniles", como City Hunter y Fist of the North Star, mientras que Dragon Ball estaba protagonizado por el caricaturesco y pequeño Goku, iniciando así una tendencia que Thompson dice que continúa hasta el día de hoy. El propio Toriyama dijo que fue en contra de la convención normal de que los personajes más fuertes deberían ser los más grandes en términos de tamaño físico, diseñando a muchos de los personajes más poderosos de la serie con estaturas pequeñas. Thompson concluyó su análisis diciendo que solo Akira Toriyama dibujaba así en ese momento y que Dragon Ball es "un manga de acción dibujado por un artista de manga gag". James S. Yadao, autor de The Rough Guide to Manga, señala que se produce un cambio artístico en la serie, ya que los personajes gradualmente "pierden el aspecto redondeado e inocente que estableció en Dr. Slump y ganan ángulos más agudos que saltan de la página con su energía e intensidad".

- Legado

Patrick St. Michel de The Japan Times comparó a Toriyama con el animador Walt Disney y el creador de Marvel Comics Stan Lee: "Estos tres individuos, incluido Toriyama, tenían un estilo artístico personal que se ha convertido en la abreviatura de sus respectivos medios". Hablando de Dragon Ball, David Brothers de ComicsAlliance escribió que: "Al igual que Osamu Tezuka y Jack Kirby antes que él, Toriyama creó una historia con sus propias manos que se filtró profundamente en los corazones de sus lectores, creando un amor tanto por el elenco como por el medio al mismo tiempo". Thompson declaró en 2011 que "Dragon Ball es, con mucho, el manga Shōnen más influyente de los últimos 30 años, y hoy, casi todos los artistas de Shōnen Jump lo enumeran como uno de sus favoritos y se inspiran en él de varias maneras". Patrick W. Galbraith, profesor asociado de la Escuela de Comunicación Internacional de la Universidad Senshu, dijo de manera similar: "Uno puede sentir el ADN del trabajo de Toriyama en todos los trabajos posteriores" lanzamientos de shōnen".

En una rara entrevista de 2013, al comentar sobre el éxito mundial de Dragon Ball, Toriyama admitió: "Francamente, no entiendo muy bien por qué sucedió. Mientras se serializaba el manga, lo único que quería mientras seguía

dibujando era hacer felices a los niños japoneses". Anteriormente había declarado en 2010: "La verdad es que no me gustaba mucho ser dibujante de manga. No fue hasta hace relativamente poco que me di cuenta de que es un trabajo maravilloso". Muchos artistas han nombrado a Toriyama y Dragon Ball como influencias, incluido el autor de One Piece Eiichiro Oda, el creador de Naruto Masashi Kishimoto, el autor de Fairy Tail y Rave Hiro Mashima, el ilustrador de Boruto: Naruto Next Generations Mikio Ikemoto, el autor de Venus Versus Virus Atsushi Suzumi, el creador de Bleach Tite Kubo, el autor de Black Cat Kentaro Yabuki y el autor de Mr. Fullswing Shinya Suzuki. El artista de cómics alemán Hans Steinbach estuvo fuertemente influenciado por Toriyama, y el dibujante tailandés Wisut Ponnimit citó a Toriyama como uno de sus dibujantes favoritos. St. Michel escribió que el impacto que tuvieron Toriyama y Dragon Ball se extiende más allá de inspirar a los artistas más nuevos, "influyó en el estilo del anime en su conjunto y reveló un nuevo potencial económico, ya que el La serie de cómics se transformó en un anime, videojuegos y productos infinitos". Ian Jones-Quartey, un productor de la serie animada estadounidense Steven Universe, es fanático de Dragon Ball y Dr. Slump, y usa los diseños de vehículos de Toriyama como referencia para los suyos. También afirmó que "todos somos grandes fanáticos de Toriyama en Steven Universe, lo que se nota un poco". El director francés Pierre Perifel citó a Toriyama y Dragon Ball como influencias en su película de DreamWorks Animation The Bad Guys.



Toriyama ha colaborado en el arte de los personajes en muchos videojuegos, entre los más sonados encontramos los de la saga Dragon Quest y Chrono Trigger

En 2008, Oricon realizó una encuesta sobre los artistas de manga favoritos de la gente, y Toriyama quedó en segundo lugar, solo detrás del autor de Nana, Ai Yazawa. Fue el número uno entre los encuestados masculinos y entre los mayores de 30 años. Realizaron una encuesta sobre el Mangaka que cambió la historia del Manga en 2010, siendo mangaka la palabra japonesa para un artista de manga. Toriyama quedó en segundo lugar, solo detrás de Osamu Tezuka, debido a que sus obras son muy influyentes y populares en todo el mundo. Toriyama ganó el Premio Especial del 40.º Aniversario del Festival Internacional de Cómics de Angulema de 2013, en honor a sus años como dibujante de caricaturas. De hecho, recibió la mayor cantidad de votos para el premio Grand Prix de la ville d'Angoulême del festival ese año, aunque el comité de selección eligió a Willem como el destinatario. En una encuesta de NTT Docomo de 2014 para el artista de manga que mejor representa a Japón, Toriyama quedó en tercer lugar. Ese mismo año, el entomólogo Enio B. Cano nombró una nueva especie de escarabajo, Ogyges toriyamai, en honor a Toriyama, y otra, Ogyges mutenroshii, en honor al personaje de Dragon Ball Muten Roshi. Toriyama fue condecorado como Chevalier o "Caballero" de la Orden de las Artes y las Letras por el gobierno francés el 30 de mayo de 2019 por sus contribuciones a las artes. También fue nominado en 2019 para ingresar al Salón de la Fama Will Eisner. Toriyama fue honrado con un premio a la trayectoria en el Festival de Premios de Anime de Tokyo de 2024. Debido a su trabajo de diseño de videojuegos, IGN nombró a Toriyama en el puesto número 74 en su lista de los 100 mejores creadores de juegos de todos los tiempos.

- Trabajo

Además de Dr. Slump (1980-1984) y Dragon Ball (1984-1995), Toriyama dibujó predominantemente manga one-shot y piezas cortas (de 100 a 200 páginas), incluyendo Pink (1982), Go! Go! Ackman (1993-1994), Cowa! (1997-1998), Kajika (1998), Sand Land (2000) y Jaco the Galactic Patrolman (2013). Muchos de sus one-shots fueron recopilados en

su serie antológica de tres volúmenes, Akira Toriyama's Manga Theater (1983-1997). También colaboró con otros artistas de manga, como Katsura y Oda, para producir one-shots y cortos crossover.

Toriyama también creó muchos diseños de personajes para varios videojuegos como la serie Dragon Quest (1986-2023), Chrono Trigger (1995), Blue Dragon (2006) y algunos videojuegos de Dragon Ball. También diseñó varios personajes y mascotas para varias revistas de manga propiedad de Shueisha, su empleador de toda su carrera y la editorial más grande de Japón.

Además de trabajos relacionados con el manga, Toriyama también creó varias ilustraciones, portadas de álbumes y libros, maquetas, mascotas y logotipos. Por ejemplo, esbozó varias versiones del logotipo de Dragon Ball Z, que luego Toei Animation refinó hasta convertirlo en un diseño definitivo.

Manga

Nombre	**Año**
Awawa World (あわわワールド, *Awawa Wārudo*)	1977
Mysterious Rain Jack (謎のレインジャック , *Nazo no Rein Jakku*)	1978
Wonder Island (ワンダー・アイランド, *Wandā Airando*)	1978
Wonder Island 2 (ワンダー・アイランド 2, *Wandā Airando Tsū*)	1978
Today's Highlight Island (本日のハイライ島, *Honjitsu no Hairai-tō*)	1979
Tomato the Cutesy Gumshoe (ギャル刑事トマト, *Gyaru Deka Tomato*)	1979
Dr. Slump (Dr. スランプ, *Dokutā Suranpu*)	1980–1984
Pola & Roid	1981
Escape	1981
Mad Matic	1982
Pink	1982
Hetappi Manga Kenkyūjo	1982–1984
Chobit	1983
Chobit 2	1983
Dragon Boy (騎竜少年, *Doragon Bōi*)	1983
The Adventure of Tongpoo (トンプー大冒険, *Tonpū Dai Bōken*)	1983
Akira Toriyama's Manga Theater Vol. 1	1983
Dragon Ball	1984–1995
Mr. Ho (Mr.ホー)	1986
Lady Red	1987
Young Master Ken'nosuke (剣之介さま, *Kennosuke-sama*)	1987
The Elder (そんちょう, *Sonchoh*)	1987
Little Mamejiro (豆次郎くん, *Mamejirō-kun*)	1988
Akira Toriyama's Manga Theater Vol. 2	1988
Karamaru and the Perfect Day (空丸くん日本晴れ, *Karamaru-kun Nihonbare*)	1989
Rocky	1989
Wolf	1990
Soldier of Savings Cashman (貯金戦士 CASHMAN, *Chokin Senshi Kyasshuman*)	1990–1991
Dub & Peter 1	1992–1993
Go! Go! Ackman	1993–1994
Alien X-Peke (宇宙人ペケ, *Uchūjin Peke*)	1996
Tokimecha	1996–1997
Bubul and the Majin Village (魔人村の BUBUL, *Majin Mura no Bubul*)	1997

Nombre	Año
Akira Toriyama's Manga Theater Vol. 3	1997
Cowa!	1997–1998
Kajika	1998
Mahimahi the Lungfish (ハイギョのマヒマヒ, *Haigyo no Mahimahi*)	1999
Neko Majin	1999–2005
Hyowtam (ヒョータム, *Hyōtamu*)	2000
Sand Land	2000
This is the Police Station in front of Dragon Park on Planet Namek (こちらナメック星ドラゴン公園前派出所, *Kochira Namekku-sei Dragon Kōen-mae Hashutsujo*)	2006
Cross Epoch	2006
Dr. Mashirito – Abale-chan (Dr.MASHIRITO ABALE ちゃん)	2007
Sachie-chan Good!! (さちえちゃんグー!!, *Sachie-chan Gū!!*)	2008
Akira Toriyama Mankanzenseki Vol. 1	2008
Akira Toriyama Mankanzenseki Vol. 2	2008
Delicious Island's Mr. U (おいしい島のウーさま, *Oishii Shima no Ū-sama*)	2009
Jiya (JIYA -ジヤ-)	2009–2010
Kintoki (KINTOKI-金目族のトキ-, *Kintoki - Kinmezoku no Toki*)	2010
Jaco the Galactic Patrolman	2013
Katsura & Akira Short Stories (桂正和×鳥山明共作短編集カツラアキラ, *Katsura Masakazu × Toriyama Akira Tomosaku Tanpenshū: KatsuraAkira*)	2014
Dragon Ball Super	2015–2024

Art books

- Akira Toriyama: The World (鳥山明 the world, Enero 10, 1990). ISBN 978-4088581309
- Akira Toriyama: The World Special (鳥山明 THE WORLD SPECIAL, Septiembre 19, 1990). ISBN 978-4087824049
- The World of Akira Toriyama: Akira Toriyama Exhibition (鳥山明の世界 AKIRA TORIYAMA EXHIBITION, 1993)
- Dragon Ball Daizenshu: The Complete Illustrations (ドラゴンボール大全集１ COMPLETE ILLUSTRATIONS, Japan: Junio 20, 1995; North America: Octubre 21, 2008 ISBN 978-1421525662)
- Dragon Quest Monsters: Akira Toriyama Illustrations (ドラゴンクエストモンスターズ鳥山明イラストレーションズ, Diciembre 18, 1996 ISBN 978-4087820171)
- Dragon Quest 25th Anniversary Monster Encyclopedia (ドラゴンクエスト 25th アニバーサリーモンスター大図鑑, Mayo 31, 2012 ISBN 978-4757535831)
- Dragon Ball: A Visual History (ドラゴンボール超画集, Japan: Mayo 9, 2013; North America: Noviembre 12, 2019 ISBN 978-1974707409)
- Akira Toriyama: Dragon Quest Illustrations (鳥山明ドラゴンクエストイラストレーションズ, Japan: Mayo 27, 2016 ISBN 978-4087925081; North America: Diciembre 11, 2018 ISBN 978-1974703906)

Anime

- Crusher Joe (1983, film) – designed the MAX 310 space station
- Kosuke & Rikimaru: The Dragon of Konpei Island (小助さま力丸さま -コンペイ島の竜-, 1988, film)
- Imagination Science World Gulliver Boy (1995)
- Dragon Ball GT (1996–1997, television series)
- Dragon Ball: Yo! Son Goku and His Friends Return!! (2008)
- Dragon Ball Z: Battle of Gods (2013)
- Dragon Ball Z: Resurrection 'F' (2015)
- Dragon Ball Super (2015–2018)

- Dragon Ball Super: Broly (2018)
- Dragon Ball Super: Super Hero (2022)
- Sand Land: The Series (2024)
- Dragon Ball Daima (2024)

Videojuegos

- Dragon Quest series (1986–2024)
- Dragon Ball: Shenlong no Nazo (1986)
- Famicom Jump II: Saikyō no Shichinin (1991)
- Chrono Trigger (1995)
- Tobal No. 1 (1996)
- Tobal 2 (1997)
- Blue Dragon (2006)
- Blue Dragon Plus (2008)
- Blue Dragon: Awakened Shadow (2009)
- Chōsoku Henkei Gyrozetter (2012)
- Dragon Ball FighterZ (2018)
- Dragon Ball Legends (2018)
- Jump Force (2019)
- Dragon Ball Z: Kakarot (2020)
- Fantasian (2021)

Shueisha

- Weekly Shōnen Jump (1988)
- V Jump (1990)
- Weekly Jump F-1 Club (1990)
- V-Net (1994)
- Souvenirs entomologiques (Jean-Henri Fabre book, 1996)
- Shueisha (2002)
- Jump Shop (2005)
- Weekly Shōnen Jump (2009)
- My Jump (2016)

Otros

- FUEL ALBUM (George Tokoro album, 1981)
- Polkadot Magic (Mami Koyama album, 1984)
- Higashiyama Zoo and Botanical Gardens (1984)
- Fine Molds (1985)
- Dakara Bike Daisuki! (だからバイク大好き！, Haruka Takachiho book, 1986)
- Fine Molds (1991)
- Super Sense Story (Honda road safety brochure, 1991)
- Fine Molds (1994)
- WWII GERMAN WAFFEN-SS SOLDIER
- WWII U.S. ARMY INFANTRYMAN
- -THE CHINA INCIDENT- IMPERIAL JAPANESE ARMY INFANTRYMAN FIRST CLASS PRIVATE OHSHIMIZU
- WWII U.S.S.R. ARMY INFANTRY WOMAN
- THE GULF WAR U.S. ARMY INFANTRY WOMAN SANDY
- WWII GERMAN ARMY INFANTRYMAN MEYER
- JAPAN GROUND SELF DEFENSE FORCE MEMBER INFANTRYMAN SERGEANT UNOYA
- Bitch's Life Illustration File (art book, 2001)
- TOCCIO THE ANGEL (てんしのトッチオ, Tenshi no Totchio, children's book, 2003)
- QVOLT (electric car, 2005)

- "Rule/Sparkle" (Ayumi Hamasaki single, 2006)
- Ichigo Dōmei (苺同盟, Chiaki book, 2007)
- Invade (Jealkb album, 2011)
- Journey to the West: Conquering the Demons (2014)
- Dr. Mashirito's Saikyō Manga Jutsu (Kazuhiko Torishima book, 2023)
- Kiyosu (2024)

Naoki Urasawa

Naoki Urasawa (浦沢直樹, nacido el 2 de enero de 1960) es un artista que dibuja manga desde que tenía cuatro años y, durante la mayor parte de su carrera profesional, ha creado dos series simultáneamente. Las historias de muchas de ellas fueron coescritas en colaboración con su antiguo editor, Takashi Nagasaki. Urasawa ha sido considerado uno de los artistas que cambiaron la historia del manga y ha ganado numerosos premios, entre ellos el Premio de Manga Shogakukan en tres ocasiones, el Premio Cultural Tezuka Osamu en dos ocasiones y el Premio de Manga Kodansha en una ocasión. El cineasta surcoreano Bong Joon-ho lo llamó "el mejor narrador de historias de nuestro tiempo", mientras que el escritor dominicano-estadounidense Junot Díaz proclamó a Urasawa como un tesoro nacional en Japón. En diciembre de 2021, sus diversas obras tenían más de 140 millones de copias en circulación en todo el mundo, lo que lo convierte en uno de los autores más vendidos de todos los tiempos.

El primer trabajo importante de Urasawa fue la ilustración de la serie de acción Pineapple Army (1985-1988), escrita por Kazuya Kudo. La primera serie que escribió e ilustró él mismo, y su primer gran éxito, fue el manga deportivo Yawara! (1986-1993). Después ilustró la serie de aventuras Master Keaton (1988-1994), escrita por Hokusei Katsushika y Nagasaki, y creó el manga deportivo Happy! (1993-1999). El thriller Monster (1994-2001) fue su primer éxito y reconocimiento internacional, que continuó con el misterio de ciencia ficción 20th Century Boys (1999-2006). Tras la aclamada Pluto (2003-2009), que es una nueva versión de Astro Boy de Osamu Tezuka, una de las mayores influencias de Urasawa, él y Nagasaki crearon la serie de misterio Billy Bat (2008-2016). Después de dos series cortas, una secuela de Master Keaton con Nagasaki y Mujirushi: The Sign of Dreams, Urasawa comenzó su actual Asadora! en 2018.

Urasawa citó a Osamu Tezuka como uno de sus héroes, siendo particularmente aficionado a su manga Phoenix. Los arcos "El robot más grande de la Tierra" y "El sol artificial" de Astro Boy de Tezuka fueron sus primeras experiencias con el manga a los cuatro o cinco años. Alrededor de esa misma edad fue cuando comenzó a dibujar manga, y a los ocho creó su primera historia completa. Incluso a una edad temprana, Urasawa vio el abismo entre su trabajo y el de un "artista de manga real". Dijo que también podía identificar el manga que estaba "comercializado" y hecho solo por dinero, algo que no quería hacer. Por lo tanto, nunca pensó en convertirse en un artista de manga profesional, y se graduó de la Universidad Meisei con un título en economía.

Cuando Urasawa visitó Shogakukan para solicitar un trabajo de negocios, decidió llevar algunos mangas que había dibujado por curiosidad. Un editor de Weekly Shōnen Sunday no le dedicó ni un segundo, pero el editor jefe de Big Comic Original pasó por allí y sintió que el trabajo era más adecuado para Big Comic Spirits, y llevó a Urasawa a su departamento editorial. Terminó enviando un manga para su premio New Manga Artist Award de 1982, que ganó su obra inédita "Return". Fue solo entonces que pensó en convertirse en un artista de manga profesional. Un año después de ganar el premio, Urasawa conoció a Takashi Nagasaki, quien se convertiría en su editor y colaborador de toda la vida.

Después de trabajar como asistente, Urasawa hizo su debut profesional en 1983 con "Beta!", que se publicó en un número especial de Golgo 13. Luego creó la obra corta serializada Dancing Policeman al año siguiente. Urasawa comenzó su primer trabajo serializado importante, Pineapple Army, en 1985 en la revista bimensual Big Comic Original. Fue el ilustrador de la serie, mientras que Kazuya Kudo fue su escritor. Terminó en 1988 y se recopiló en ocho volúmenes tankōbon. Mientras trabajaba en Pineapple Army, Urasawa comenzó Yawara! en la revista semanal Big Comic Spirits en 1986, que escribió e ilustró él mismo. Le valió el Premio Shogakukan Manga de 1989 en la categoría General. Ese mismo año fue adaptado en una película de acción real y una serie de televisión de anime. Terminó en 1993 y se recopiló en 29 volúmenes.

Cuando Pineapple Army terminó, Urasawa comenzó Master Keaton para Big Comic Original en noviembre de 1988. Lo ilustró, mientras que Hokusei Katsushika lo escribió. Terminó en agosto de 1994 y se recopiló en 18 volúmenes. Una adaptación televisiva al anime comenzó en 1998, antes de terminar como una animación de video original en 2000. Del mismo modo, cuando Yawara! terminó, Urasawa comenzó otra serie en solitario en Big Comic Spirits. Happy! se emitió desde 1993 hasta 1999 y se recopiló en 23 volúmenes. Fue adaptada en dos películas de televisión de acción real en 2006.

Tras el final de Master Keaton, Urasawa comenzó Monster en Big Comic Original en diciembre de 1994. Le valió el Premio Cultural Tezuka Osamu de 1999, y su segundo Premio Shogakukan Manga en la categoría General en 2001. La serie terminó en diciembre de 2001, se recopiló en 18 volúmenes y se adaptó a una serie de televisión de anime en 2004. Junot Díaz, ganador del Premio Pulitzer de Ficción, elogió a Monster y proclamó que "Urasawa es un tesoro nacional en Japón". Con el final de Happy!, Urasawa comenzó 20th Century Boys in Big Comic Spirits en 1999. Le valió el Premio Kodansha Manga 2001 en la categoría General, y su tercer Premio Shogakukan Manga en la categoría General en 2002. Terminó en 2006 y se recopiló en 22 volúmenes. La historia continuó brevemente como 21st Century Boys en 2007, que se recopiló en dos volúmenes. 20th Century Boys fue adaptada en tres películas de acción real, que se estrenaron en 2008 y 2009.

Mientras trabajaba en 20th Century Boys, Urasawa comenzó a adaptar el arco argumental "El robot más grande de la Tierra" de Astro Boy de Osamu Tezuka para la serie Pluto. Se serializó en Big Comic Original del 9 de septiembre de 2003 al 5 de abril de 2009 y se recopiló en 8 volúmenes. Le valió su segundo Premio Cultural Tezuka Osamu. En 2008, Urasawa comenzó a trabajar para Kodansha, serializando Billy Bat in Morning. Se emitió del 16 de octubre de 2008 al 18 de agosto de 2016 y se recopiló en 20 volúmenes. También en 2008, Urasawa y Nagasaki aceptaron puestos de profesores invitados en la Universidad Nagoya Zokei, donde enseñaron "Curso de expresión moderna: clases de manga" dos o tres veces al año, aunque la clase se reunía todos los meses. Inicialmente planeado para solo cinco estudiantes, acordó expandirlo a quince en un esfuerzo por crear más "artistas reales".

Una ilustración de Urasawa que representa muchos personajes de su obra. Los críticos han elogiado a sus personajes por sus expresiones faciales y por ser reconocibles de forma independiente

En 2010, Oricon realizó una encuesta sobre los mangakas que cambiaron la historia del manga, siendo mangaka la palabra japonesa para referirse a un artista de manga, y Urasawa quedó en décimo lugar. En 2011, Urasawa ilustró una adaptación en formato de libro ilustrado de la historia de Kosuke Hamada, Red Oni Cries.

Urasawa comenzó a escribir una secuela de Master Keaton en 2012 titulada Master Keaton Remaster. Cuando se le preguntó por qué volvió a una serie después de tantos años, Urasawa afirmó que fue porque con la serie original tuvo dificultades para hacer la historia que quería debido a la obligación contractual, y porque las personas afectadas por el terremoto y tsunami de Tōhoku de 2011 dijeron que habían disfrutado de la serie, por lo que quería hacer algo por ellos. La serie comenzó en la edición de marzo de 2012 de Big Comic Original y terminó en 2014, cuando se recopiló en un solo volumen. Como invitado en la Japan Expo 2012 en Francia, Urasawa habló sobre cómo entró en la industria del manga, dio una demostración de dibujo en vivo, interpretó dos canciones como músico y se unió a la banda de rock Hemenway en el escenario al día siguiente.

Entre 2013 y 2014, Urasawa contribuyó a la serie de ensayos "The Old Guys" que se publicó en la revista Jump X de Shueisha. Sus contribuciones y las de los otros 32 escritores que participaron se recopilaron en un volumen de julio de 2015 del mismo nombre. En agosto de 2013, Urasawa creó su primer "manga de monstruos" titulado "Kaiju Kingdom", un one-shot de 41 páginas publicado en Big Comic. Urasawa es el presentador de la serie documental de televisión educativa NHK Urasawa Naoki no Manben, que se centra en un artista de manga diferente en cada episodio y explora sus estilos individuales. Acuñó la palabra "manben" de su infancia; sus padres y abuelos solían decirle: "¡No dibujes manga todo el día! ¡También necesitas benkyō (estudiar)!". Comenzó como un especial único en noviembre de 2014, se lanzó una primera temporada en septiembre de 2015, una segunda en marzo de 2016, una tercera en septiembre de 2016, y una cuarta en marzo de 2017. Después de tres años, el programa regresó en

octubre de 2020 con Neo agregado al final de su título. El programa ganó el Premio de Planificación de diciembre de 2015 como parte de los premios anuales de TV del Año de Quick Japan, decididos por los escritores de transmisión. El episodio del 9 de junio de 2021 sobre Yoshikazu Yasuhiko ganó el Gran Premio en la categoría de entretenimiento en el Festival de Artes Mediáticas de Japón de 2022. A partir de julio de 2015, Urasawa comenzó a contribuir a la serie de columnas "Musica Nostra" que se publicó en la revista Grand Jump de Shueisha.

Una exposición de arte del trabajo de Urasawa estuvo en exhibición en Tokyo del 16 de enero al 31 de marzo de 2016, antes de mudarse a Osaka del 26 de noviembre al 25 de enero de 2017. Incluía ilustraciones, manuscritos de manga, notas de historias y manga infantil. Urasawa contribuyó con un manga corto, a todo color, de izquierda a derecha titulado "Tanshin Funin/Solo Mission" a la antología de cómics franceses de febrero de 2016 The Tipping Point para conmemorar el 40 aniversario de la editorial Humanoids. Retitulada Turning Point, la antología se publicó en Japón en septiembre de 2017. Creó un manga corto de tres páginas sobre la banda de rock británica de los años 60 The Beatles que viaja en el tiempo hasta 2016. Lanzado en junio de 2016 en el sitio web de la estación de radio de Tokyo InterFM897, coincide con el programa de televisión KKBOX Here comes The Beatles y celebra el 50 aniversario de la visita de la banda a Japón.

Cartel del XXX Salón del Manga de Barcelona de 2024, ilustrado por el mismo Urasawa

El 9 de abril de 2017, Urasawa comenzó a copresentar un programa de radio con el actor y comediante Junji Takada. Junji and Naoki se transmite los domingos a las 5 p.m. en Nippon Cultural Broadcasting y presenta a ambos hombres hablando sobre sus vidas, profesiones y pasatiempos favoritos. Ese año, Urasawa también comenzó la serie limitada Mujirushi: The Sign of Dreams en colaboración con el Museo del Louvre de Francia. Comenzó en Big Comic Original en octubre de 2017 y finalizó el 20 de febrero de 2018.

En enero de 2018, Urasawa asistió al 45.º Festival Internacional de Cómics de Angulema en Francia, donde recibió el Premio Especial Fauve y el Premio Especial Fauve Polar SNCF de misterio. El festival también celebró una exposición de arte de su obra, antes de trasladarse a París del 13 de febrero al 31 de marzo. Urasawa fue el protagonista del programa de televisión de Wowow Prime del 23 de junio Nonfiction W Urasawa Naoki ~Tensai Mangaka no Owaranai Tabi~, que lo siguió por toda Europa, incluido el Festival Internacional de Cómics de Angulema de 2018 y su encuentro con Klaus Voormann en Alemania. Urasawa comenzó Asadora! en Big Comic Spirits el 6 de octubre de 2018. El director de cine surcoreano Bong Joon-ho llamó a Urasawa "el mejor narrador de historias de nuestro tiempo" y comparó la experiencia de leer Asadora! El 27 de septiembre de 2018, Urasawa publicó un one-shot de la revista Monthly Big Comic Spirits titulado "Urasawa Jack", que adaptaba una historia que le contaba el músico Kenji Endo, una entrevista entre él y Shigeru Izumiya y un calendario con ilustraciones de "mujeres hermosas" del artista. El 27 de diciembre, Urasawa copresentó un programa de radio especial sobre Osamu Tezuka junto con Chiaki Kuriyama para Nippon Cultural Broadcasting. En 2019, diseñó los carteles oficiales del Maratón Femenino de Osaka de 2019 y un evento benéfico de autos clásicos organizado por Toshiaki Karasawa para la reconstrucción después del terremoto y tsunami de Tōhoku de 2011. El 23 de enero de 2019, Japan House Los Ángeles presentó la primera exhibición norteamericana de la obra de Urasawa, titulada "This is MANGA – the Art of NAOKI URASAWA". La exhibición estuvo abierta hasta el 28 de marzo de 2019 y contó con más de 400 dibujos y guiones gráficos originales. Urasawa participó en una discusión de artistas y una sesión de firma de libros el día de la inauguración. La exhibición

se trasladó a Japan House Londres del 5 de junio al 28 de julio, a la que también asistió el artista. Urasawa fue nominado en 2019 para ingresar al Salón de la Fama Will Eisner.

En 2020, Urasawa dibujó anuncios para la marca de equipaje Samsonite Red, y fue elegido para crear uno de los carteles oficiales de los Juegos Olímpicos de Verano de 2020. Por segundo año consecutivo, dibujó el cartel del Maratón Femenino de Osaka. En junio, Urasawa creó el retrato de portada para el lanzamiento del 250 aniversario de Universal Japan de la música de Ludwig van Beethoven. También aparece en ZK/Zunō Keisatsu 50 Mirai e no Kodō de julio de 2020, un documental sobre la banda de rock Zunō Keisatsu. Urasawa dirigió e ilustró el video musical, e ilustró la portada, para el sencillo digital de marzo de 2021 de Kazuyoshi Saito, "Boy". En noviembre de 2021, el primer one-shot de Urasawa para Shueisha, "Dr. Toguro Dokuro no Saigo", se publicó en Grand Jump para celebrar el décimo aniversario de la revista. Para diciembre de 2021, sus diversas obras tenían más de 140 millones de copias en circulación en todo el mundo. Tuvo un papel actoral en la película de diciembre de 2022 The Flower in the Sky, interpretando al poeta Haruo Satō.

- Estilo

Fusanosuke Natsume dijo que antes de entrar a la universidad, el estilo de Urasawa mostraba influencias de los trabajos de Shinji Nagashima y Osamu Tezuka de los años 1970, pero afirmó que en 1979 se alineó con el de Katsuhiro Otomo. Debido a su habilidad para estructurar diseños de paneles, Kazuhiko Torishima citó a Urasawa como el verdadero sucesor de Tezuka. Cuando habló en 1997 sobre el futuro del manga, Urasawa opinó que "Tezuka creó la forma que existe hoy, luego aparecieron las caricaturas y los cómics cambiaron nuevamente cuando Katsuhiro Otomo apareció en escena. No creo que quede espacio para más cambios". También ha expresado admiración por el artista de bande dessinée francés Moebius y el novelista estadounidense Stephen King. Aunque las obras de Urasawa como Yawara! Aunque tenía un entretenimiento ligero con chicas jóvenes y lindas, Natsume dice que Urasawa desarrolló su propio estilo personal con Monster, que describió como realista, o basado en la dirección, con diseños de paneles cinematográficos similares a los de los artistas de Otomo y gekiga. Natsume también notó que muchos de sus personajes se parecen a estrellas de cine famosas. El propio Urasawa describió su enfoque del manga como similar al guion gráfico de una película, y reconoció que su trabajo estaba orientado a los adultos, afirmando que incluso cuando era niño nunca le gustó el manga dirigido a niños. Sin embargo, señaló que tanto él como Otomo prefieren que su trabajo se llame manga y no gekiga.

Cuando se le preguntó de dónde saca las ideas, Urasawa dijo: "He estado ilustrando toda mi vida. La inspiración está en todas partes, cuando me meto en el baño, cuando salgo. Es si estás percibiendo estas ideas y si eres capaz de atraparlas". También dijo que no se preocupa por lo que quieren los lectores, y simplemente dibuja historias que le parecen interesantes. El artista dijo que, si bien el manga suele considerarse simple, él se asegura de usar sutilezas para mostrar expresiones dramáticas y transmitir emociones, y afirma que "no encontrarás dos expresiones iguales" en su trabajo.

Urasawa dibujando una ilustración en París

Sobre su proceso de narración, Urasawa afirma: "Cuando comienzo un nuevo proyecto, empiezo con el arco más grande de la historia. Visualizo un avance de película para esa historia y, después de componer este avance de película en mi mente, llega un punto en el que estoy tan emocionado que tengo que escribir la historia. Y luego imagino: '¿Por dónde empiezo a contar esta narrativa?' y ese suele ser el primer capítulo". No planifica la historia de

antemano, afirmando que le dice a dónde quiere ir, y que si la historia no sigue sorprendiéndolo incluso a él, entonces no puede seguir haciéndola.

Tampoco determina de antemano los diseños de página o panel. Habiendo dibujado manga por más de cinco décadas, él simplemente sigue sus instintos, explicando "Cuando empiezo a estructurar una historia narrativamente, la cuestión del tempo -desarrollar un personaje momento a momento y luego saltar a una extensión de dos páginas- ¿cómo determinas dónde sucede eso? Es como respirar para mí -sé cuándo se siente bien".

Durante la mayor parte de su carrera, Urasawa ha escrito dos series diferentes simultáneamente. Con una de ellas siendo una serialización semanal y la otra con un cronograma quincenal, Urasawa tenía seis plazos al mes y dijo que el único tiempo libre que tenía era cuando dormía o comía. Urasawa colabora frecuentemente con el editor de manga y autor Takashi Nagasaki, hasta el punto en que Nagasaki ha sido llamado su "productor". Los dos se conocieron cuando Nagasaki fue nombrado editor de Urasawa en su debut. Aunque los dos continúan colaborando incluso después de que Nagasaki se convirtió en autónomo, rara vez socializan fuera del trabajo. Urasawa dijo que después de la adaptación al anime de Yawara!, solicitó poder revisar los guiones para cualquier adaptación de sus obras. Hasta Asadora!, que se publicó en 2018, ninguno de los mangas de Urasawa había estado disponible legalmente en formatos digitales. El autor afirmó que prefiere los libros físicos. Sin embargo, sus obras anteriores comenzaron a recibir lanzamientos digitales en 2022, limitados a Japón.

- Obras

Series

- Pineapple Army (パイナップル ARMY, 1985–1988)
- Yawara! (ヤワラ, Yawara, 1986–1993)
- Master Keaton (MASTER キートン, Masutā Kīton, 1988–1994)
- Happy! (1993–1999)
- Monster (モンスター, Monsutā, 1994–2001)
- 20th Century Boys (20 世紀少年)/21st Century Boys (21 世紀少年) (1999–2006, 2007)
- Pluto (プルートウ, Purūtō, 2003–2009)
- Billy Bat (ビリーバット, Birī Batto, 2008–2016)
- Master Keaton Remaster (MASTER キートン Re マスター, Masutā Kīton Rimasutā, 2012–2014)
- Mujirushi: The Sign of Dreams (夢印-MUJIRUSHI-, 2017–2018)
- Asadora! (連続漫画小説あさドラ!, Renzoku Manga Shōsetsu Asadora!, "Serial Manga Novel Asadora!", 2018–presente)

Otros

- "Swimmers" (1979)
- "Return" (1981)
- "Beta!!" (1983)
- Dancing Policeman (踊る警官, Odoru Keikan, 1984)
- N・A・S・A (1988)
- Jigoro! (1994)
- Early Urasawa (初期の URASAWA, Shoki no Urasawa, 2000)
- "Throw Toward the Moon!" (月に向かって投げろ!, Tsuki ni Mukatte Nagero!, 2006)
- "Kaiju Kingdom" (怪獣王国, Kaijū Ōkoku, 2013)
- "Damiyan!" (ダミヤン, 2016)
- "It's a Beautiful Day" (いっつあびゅうてぃふるでい, 2018)
- Sneeze: Naoki Urasawa Story Collection (くしゃみ浦沢直樹短編集, Kushami Urasawa Naoki Tanpenshū, 2019)
- "Dr. Toguro Dokuro no Saigo" (Dr.トグロドクロの最期, 2021)

Televisión, películas y radio

- 20th Century Boys: Beginning of the End (2008)
- 20th Century Boys 2: The Last Hope (2009)
- 20th Century Boys 3: Redemption (2009)
- The Tibetan Dog (2011)
- Urasawa Naoki no Manben (浦沢直樹の漫勉, "Naoki Urasawa's Manga Exertions", 2014–2017)
- Junji and Naoki (純次と直樹, 2017–present)
- Nonfiction W Urasawa Naoki ~Tensai Mangaka no Owaranai Tabi~ (ノンフィクションW浦沢直樹～天才漫画家の終わらない旅～, 2018)
- Seitan 90 Shūnen Kinen Tokuban ~Tezuka Osamu no Dengon~ (生誕 90 周年記念特番～手塚治虫の伝言～, 2018)
- ZK/Zunō Keisatsu 50 Mirai e no Kodō (zk/頭脳警察 50 未来への鼓動, 2020)
- Urasawa Naoki no Manben Neo (2020–present)
- "Boy" (2021)
- The Flower in the Sky (天上の花, 2022)
- Mr. Moonlight ~1966 The Beatles Budōkan Kōen Min'na de Mita Yume~ (ミスタームーンライト～1966 ザ・ビートルズ武道館公演みんなで見た夢～, 2023)

Otros trabajos

- Another Monster (2002)
- Pleasure! (2003)
- Wakui Sings Dylan (ディランを唄う, Diran o Utau, 2007)
- Talkin' About Bob Dylan (ディランを語ろう, Diran o Katarō, 2007)
- Manben (漫勉, 2008)
- Tensai ka Jinsai ka: Izumiya Shigeru All Time Best (天才か人災か～泉谷しげるオールタイムベスト～, 2010)
- Gohan: Manzai Complete (『ご飯』～漫才コンプリート～, 2011)
- Pan: Warai no Shin Kyōchi (『パン』～笑いの新境地～, 2011)
- Red Oni Cries (泣いた赤鬼, 2011)
- Kyon 30: Nantettatte 30 Nen! (Kyon30～なんてったって 30 年！～, 2012)
- Hinshi no Soroku Tonya (瀕死の双六問屋, 2012)
- "Be Hero" (2014)
- Urasawa Naoki Egaite Egaite Kaki Makuru (浦沢直樹描いて描いて描きまくる, 2016)
- Yano Pia (やのぴあ, 2016)
- "Boy" (2021)

Rumiko Takahashi

Rumiko Takahashi (高橋留美子, nacida el 10 de octubre de 1957), con una carrera de varias obras comercialmente exitosas, comenzando con Urusei Yatsura en 1978, es una de las mangakas más conocidas y ricas de Japón. Sus obras son conocidas en todo el mundo, donde han sido traducidas a una variedad de idiomas, con más de 230 millones de copias en circulación; convirtiendo a Takahashi en una de las autoras más vendidas de todos los tiempos. Ha ganado el Premio Shogakukan Manga dos veces, una en 1980 por Urusei Yatsura y otra en 2001 por Inuyasha, y el Premio Seiun dos veces, una en 1987 por Urusei Yatsura y otra en 1989 por Mermaid Saga. También recibió el Gran Premio de la ciudad de Angoulême en 2019, convirtiéndose en la segunda mujer y la segunda japonesa en ganar el premio. En 2020, el gobierno japonés le otorgó a Takahashi la Medalla con Cinta Púrpura por sus contribuciones a las artes.

Takahashi nació en Niigata, Japón. Aunque mostró poco interés en el manga durante su infancia, se dice que ocasionalmente dibujaba en los márgenes de sus papeles mientras asistía a la escuela secundaria Niigata Chūō. Ella cofundó un club de manga en la escuela secundaria junto con Yōko Kondō, quien también se convirtió en dibujante de manga. El interés de Takahashi en dibujar manga no comenzó hasta más tarde. En una entrevista en 2000, Takahashi dijo que siempre había querido convertirse en una autora de cómics profesional desde que era una niña.

Durante sus años universitarios, se inscribió en Gekiga Sonjuku, una escuela de manga fundada por Kazuo Koike, autor de Crying Freeman y Lone Wolf and Cub. Bajo su guía, Takahashi comenzó a publicar sus primeras creaciones dōjinshi en 1975, como Bye-Bye Road y Star of Futile Dust. Koike a menudo instaba a sus estudiantes a crear personajes interesantes y bien pensados, y esta influencia impactaría en gran medida las obras de Rumiko Takahashi a lo largo de su carrera. También trabajó brevemente como asistente del artista de manga de terror Kazuo Umezu mientras trabajaba en su serie de comedia Makoto-chan.

Su carrera profesional comenzó en 1978. Su primer trabajo publicado fue el one-shot Katte na Yatsura (Esos extraterrestres egoístas), que le valió una mención honorífica en el Concurso de Nuevos Cómics Shogakukan de ese año. Más tarde ese mismo año, comenzó su primera historia serializada en Weekly Shōnen Sunday; Urusei Yatsura, una historia cómica de ciencia ficción. Al principio, tuvo dificultades para cumplir con los plazos, por lo que los capítulos se publicaron esporádicamente hasta 1980. Durante la serie, compartió un pequeño apartamento con dos asistentes y, a menudo, dormía en un armario debido a la falta de espacio. Durante el mismo año, publicó Time Warp Trouble, Shake Your Buddha y Golden Gods of Poverty en la revista Weekly Shōnen Sunday, que seguiría siendo el hogar de la mayoría de sus obras principales durante los siguientes veinte años.

Takahashi fue nombrada caballero de la Orden de las Artes y las Letras en Francia en 2023

En 1980, Takahashi comenzó su segunda serie importante, Maison Ikkoku, en la revista Big Comic Spirits, que tenía un público objetivo más antiguo que su trabajo anterior. Debido a la influencia del movimiento New Wave del manga a fines de la década de 1970, el manga seinen se volvió más abierto a incluir la estética del manga shōjo y a contratar artistas de manga femeninas. Maison Ikkoku es una comedia romántica, y Takahashi utilizó su propia experiencia viviendo en un complejo de apartamentos para crear la serie. Takahashi logró trabajar en la serie de forma intermitente simultáneamente con Urusei Yatsura. Concluyó ambas series en 1987, con Urusei Yatsura terminando con 34 volúmenes y Maison Ikkoku con 15.

Durante la década de 1980, Takahashi se convirtió en una prolífica escritora de manga de cuentos cortos. Sus historias Laughing Target, Maris the Chojo y Fire Tripper fueron adaptadas a animaciones de video originales (OVA). En 1984, mientras escribía Urusei Yatsura y Maison Ikkoku, Takahashi comenzó una serie publicada esporádicamente en Weekly Shōnen Sunday llamada Mermaid Saga, que se publicó durante 10 años, hasta 1994. La serie se publicó parcialmente en dos volúmenes de gran tirada, y la historia completa se publicó como un conjunto de shinsoban en 2003.

Otro trabajo corto de Takahashi que se publicó esporádicamente fue One-Pound Gospel. Takahashi concluyó la serie en 2007 después de publicar capítulos en 1998, 2001 y 2006. One-Pound Gospel fue adaptado a un drama televisivo de acción real.

En 1987, Takahashi comenzó su tercera serie importante, Ranma ½. Siguiendo la tendencia de finales de los años 1980 y principios de los años 1990 del manga de artes marciales shōnen, Ranma ½ presenta un giro de género. La serie continuó durante casi una década hasta 1996, cuando terminó con 38 volúmenes. Ranma ½ y su adaptación al anime se citan como algunos de los primeros de sus medios en haberse vuelto populares en los Estados Unidos.

La autora posa con una estatua de bronce de Lamu, inaugurada en el distrito Nerima de Tokyo el 4 de abril de 2015

Durante la segunda mitad de la década de 1990, Rumiko Takahashi continuó con cuentos cortos y sus entregas de Mermaid Saga y One-Pound Gospel hasta comenzar su cuarta obra importante, Inuyasha. A diferencia de la mayoría de sus obras, Inuyasha tiene un tono más oscuro más parecido a Mermaid Saga y, habiendo sido serializada en Weekly Shōnen Sunday de 1996 a 2008, es su obra más larga hasta la fecha. El 5 de marzo de 2009, Rumiko Takahashi publicó su one-shot Unmei No Tori. El 16 de marzo de 2009, colaboró con Mitsuru Adachi, creador de Touch and Cross Game, para publicar un one-shot llamado My Sweet Sunday. Su siguiente serie de manga, Kyōkai no Rinne, comenzó el 22 de abril de 2009. Esta fue la primera serie de manga nueva de Rumiko Takahashi desde que su serie de manga anterior Inuyasha terminó en junio de 2008. La concluyó el 13 de diciembre de 2017, con un total de 398 capítulos, recopilados en 40 volúmenes.

Urusei Yatsura, Maison Ikkoku, Ranma ½, Inuyasha y RIN-NE son todas publicadas en inglés en los Estados Unidos por Viz Comics. La reedición de Urusei Yatsura en 1989 se detuvo después de que solo se tradujeran unos pocos volúmenes, pero una reimpresión en un formato ómnibus 2 en 1 comenzó en 2019.

Rumiko Takahashi comenzó una nueva serie de manga titulada Mao en el número 23 de la revista Weekly Shōnen Sunday, publicado el 8 de mayo de 2019.

- Obras
  - Kattemasu! (1975, one-shot)
  - Bye-Bye Road (1975, one-shot)
  - Star of Futile Dust (1975, one-shot)
  - Those Selfish Aliens (1976, one-shot)
  - Time Warp Trouble (1976, one-shot)
  - Shake Your Buddha (1976, one-shot)
  - Thus a Half of Them are Gone (1977, one-shot)
  - Urusei Yatsura (1978-1987, 34 volúmenes)
  - Dust Spot (1979, one-shot)

- Golden Gods of Poverty (1978, one-shot)
- When My Eyes Got Bright (1979, one-shot)
- Rumic World (1978-1984, colección de historias cortas, 1 volumen)
- Fire Tripper (1983, one-shot dentro de Rumic World)
- Laughing Target (1983, one-shot dentro de Rumic World)
- Maris the Chojo (1983, one-shot dentro de Rumic World)
- Maison Ikkoku (1980-1987, 15 volúmenes)
- The Tragedy of P (1987, one-shot)
- Wasted Minds (1987, one-shot)
- The Super Girl (1980, one-shot)
- Rumic Theater (1987-1993, colección de historias cortas, 1 volumen)
- Mermaid Saga (1984-1994, 4 volúmenes, incluye los capítulos Mermaid's Forest, Mermaid's Scar y Mermaid's Gaze)
- One-Pound Gospel (1987-2007, 4 volúmenes)
- Ranma ½ (1987-1996, 38 volúmenes)
- The Rumic Theater Collection (1994-1997, colección de historias cortas)
- The Executive's Dog (1994, one-shot dentro de The Rumic Theater Collection)
- Excuse Me For Being a Dog (1994, one-shot dentro de The Rumic Theater Collection)
- Red Bouquet (1994, one-shot dentro de The Rumic Theater Collection)
- Waterproof Ventilator (1995, one-shot dentro de The Rumic Theater Collection)
- InuYasha (1996-2008, 56 volúmenes)
- House of Garbage (1998, one-shot dentro de The Rumic Theater Collection)
- The Fourth Dimensional Merry-Go-Round (1999, one-shot dentro de The Rumic Theater Collection)
- My Sweet Sunday (2009, colaboración con Mitsuru Adachi)
- Rin-ne (2009-2017, 40 volúmenes)
- Konya, Kimi to Nemuritai (2013, colección de historias cortas)
- The Star that Shines in the Night (2013, one-shot dentro de Konya, Kimi to Nemuritai)
- The Demon of the Toilet (2013, one-shot dentro de Konya, Kimi to Nemuritai)
- Ashes (2013, one-shot dentro de Konya, Kimi to Nemuritai)
- As Long as You are Here (2013, one-shot dentro de Konya, Kimi to Nemuritai)
- Mao (2019-presente, en publicación)

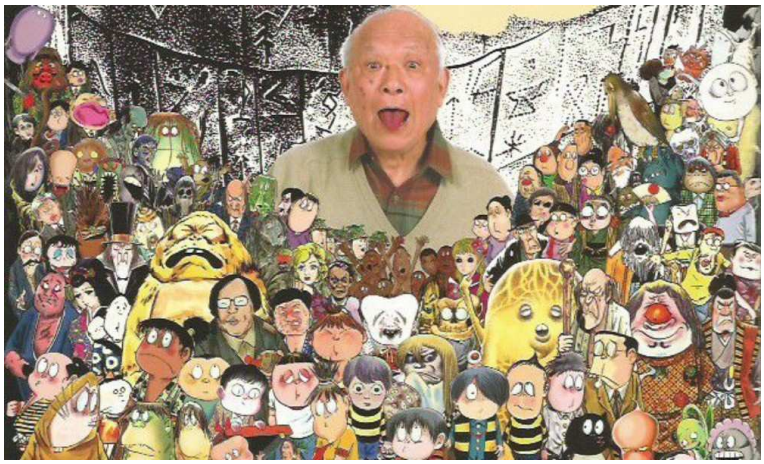
Shigeru Mizuki

Shigeru Mura (武良茂, 8 de marzo de 1922 - 30 de noviembre de 2015), también conocido como Shigeru Mizuki (水木しげる), fue un dibujante conocido por sus mangas de yōkai como GeGeGe no Kitarō y Akuma-kun, así como por sus historias de guerra basadas en su propio manga de guerra como Shōwa-shi.

Nació en Osaka, creció en Sakaiminato, Tottori, luego se mudó a Chōfu, Tokyo, donde permaneció hasta su muerte. Su seudónimo, Mizuki, proviene de la época en la que administraba una posada llamada 'Mizuki Manor' mientras dibujaba imágenes para kamishibai.

Mizuki nació como Shigeru Mura en la ciudad de Osaka, el segundo de tres hijos. Se crió en la ciudad costera de Sakaiminato 境港, donde pasó gran parte de su infancia como un "peleador": buscando peleas y participando en guerras infantiles con los niños vecinos. Desde muy temprana edad mostró un talento particular para el arte. Durante su tiempo en la escuela primaria, los maestros de Mizuki quedaron tan impresionados por sus habilidades con el lápiz que organizaron una exposición de su trabajo, y más tarde apareció en el periódico Mainichi como una especie de prodigio artístico. Además de esta inclinación por lo artístico, Mizuki tenía un interés en lo sobrenatural, algo que se alimentaba al escuchar historias de fantasmas contadas por una mujer local llamada Fusa Kageyama, pero a quien el joven Mizuki apodó "Nononba".

Sin embargo, en 1942, fue reclutado por el Ejército Imperial Japonés y enviado a la isla de Nueva Bretaña en Papúa Nueva Guinea. Sus experiencias en tiempos de guerra lo afectaron mucho, ya que contrajo malaria, vio a amigos morir por heridas de batalla y enfermedades, y tuvo que lidiar con otros horrores de la guerra. Finalmente, en un ataque aéreo aliado, quedó atrapado en una explosión y perdió su brazo izquierdo. Con respecto a este evento que cambió su vida, un anuncio de NHK del 30 de noviembre de 2015 sobre su muerte mostró extractos de una entrevista en video con él a los 80 años, en la que dijo que como el único sobreviviente de su unidad, se le "ordenó morir", una perspectiva que consideraba ridícula. El resultado de la experiencia de guerra de Mizuki fue un sentido concurrente de pacifismo y buena voluntad. En la misma entrevista, explicó que sus personajes Yōkai solo se pueden ver en tiempos de paz, no de guerra, y que creó deliberadamente a estas criaturas sobrenaturales para que no tuvieran una etnia o nacionalidad específica como un indicio del potencial de la humanidad. Mientras estaba en un hospital de campaña japonés en Rabaul, se hizo amigo de los miembros de la tribu Tolai local, quienes le ofrecieron tierras, un hogar y la ciudadanía a través del matrimonio con una mujer Tolai. Mizuki reconoció que consideró quedarse, pero un médico militar lo avergonzó y lo obligó a regresar a Japón primero para recibir tratamiento médico para su brazo y para enfrentarse a sus padres, lo que hizo de mala gana.



Mizuki con toda su tropa ‘yokai’

Al llegar a casa, Mizuki había planeado inicialmente regresar a Nueva Guinea; sin embargo, la ocupación de Japón cambió eso. Sus heridas no ayudaron mucho, ni tampoco el hecho de que su hermano mayor, un oficial de artillería, fuera condenado como criminal de guerra por haber ejecutado a prisioneros de guerra. Después de su regreso a Japón, trabajó en una variedad de trabajos, incluido el de vendedor de pescado y artista de kamishibai.

El seudónimo de Mizuki proviene de un superior que insistió en llamarlo "Mizuki", basándose en la ubicación de su residencia, incluso después de que explicó que su apellido era Mura. Mizuki decidió que le gustaba "Mizuki" como seudónimo.

En 1957, Mizuki publicó su primera obra, Rocketman. Posteriormente publicó numerosas obras, ambas relacionadas con el ejército y con los yōkai. También ha escrito muchos libros sobre ambos temas, incluida una autobiografía sobre su estancia en la isla de Nueva Bretaña y una biografía manga de Adolf Hitler en 1971. Este libro fue publicado en inglés en 2015 por Drawn & Quarterly.

Mizuki comenzó una adaptación manga de alquiler del kamishibai Hakaba Kitarō (墓場鬼太郎, lit. "Kitarō del cementerio") en 1960. En 1965, pasó a llamarse Hakaba no Kitarō y comenzó a serializarse en la revista Weekly Shōnen Magazine, antes de volver a llamarse GeGeGe no Kitarō en 1967.

En 1972 publica la novela gráfica gekiga NonNonBa sobre su amistad de la infancia con una solterona y su niñera, que lo impresionaron con las historias de yokai.

En 1991, publicó una obra corta titulada War and Japan (Sensō to Nippon) publicada en The Sixth Grader, una popular revista de entretenimiento educativo para jóvenes, que detalla las atrocidades cometidas por el ejército japonés durante su alboroto en China y Corea y está narrada por Nezumi Otoko. La obra sirve como contrapunto a mangas revisionistas como las obras de Yoshinori Kobayashi y, por extensión, una forma de que Mizuki exprese su enojo hacia los responsables de todas las víctimas de Japón. Desde 1989 hasta 1998 trabajó en Showa: A History of Japan, que sigue el mismo enfoque y transmite la visión de Mizuki de la era Shōwa a través de una mezcla de anécdotas personales y resúmenes de los principales acontecimientos históricos. Su personaje Nezumi Otoko aparece a menudo como narrador en estas obras.

Con su inseparable amigo Kitaro

Cuando no trabajaba en ninguno de los dos campos, pintaba una serie de temas, aunque estas obras no son tan conocidas como sus obras literarias, que lo han convertido en un nombre familiar. En 2003, regresó a Rabaul para reavivar su amistad con los lugareños, que habían bautizado una calle con su nombre en su honor.

En 2005, Mizuki apareció en un cameo en Yōkai Daisenso ("La gran guerra de los yōkai") dirigida por Takashi Miike, una película sobre yōkai inspirada en su trabajo, así como en el trabajo de Aramata Hiroshi. Aparece hacia el final de la película en el papel del Gran Anciano Yōkai: un personaje pacifista que condena las formas beligerantes del antagonista de la película y reafirma el papel de los yōkai como criaturas pacíficas y juguetonas. También se menciona una breve explicación sobre sus obras en la película. En 2010, NHK transmitió un programa sobre su vida matrimonial, Gegege no Nyōbō, basado en la autobiografía de su esposa.

Durante la mayor parte de su vida, el trabajo de Mizuki fue relativamente desconocido fuera de Japón debido a que no había sido traducido. Esto cambió en la década de 2010, cuando comenzaron a aparecer traducciones a varios idiomas europeos de sus series Showa, Kitaro, Nonnonba y Hitler, lo que llevó a un creciente interés en Mizuki y su trabajo (y el de sus pares gekiga) entre los occidentales.

El 30 de noviembre de 2015, Mizuki murió de insuficiencia cardíaca en un hospital de Tokyo después de desplomarse en su casa debido a un ataque cardíaco. Su nombre de Dharma es 大満院釋導茂 (Daiman-In-Shaku-Domo). Está enterrado en Kakusho-ji en Chofu, Tokyo.

- Bakeichonosei

Bakeichōnosei (ばけいちょうのせい, espíritu monstruo de ginkgo) o "Bakeichōnorei" (ばけいちょうのれい) es un monstruo japonés escrito por el artista de manga yokai Shigeru Mizuki.

Se dice que las extremidades y la cara son amarillas, lleva un kimono teñido con tinta y golpea un gong. El Ginkgo biloba ha sido siniestro durante mucho tiempo y se dice que plantarlo en casa causa cosas siniestras.

"Kamakura Wakamiya Hachiman Teru no Kibana" de Yosaebu Village "Kabmura Yokai Emaki"

Mizuki dibuja este monstruo basado en "Kamakura Wakamiya Hachiman Teru (Ginkgo) Teru no Kibana" en Yosa Buson "Kabmura Yokai Emaki". Según el investigador yokai Goichi Yumoto, se dice que la escultura Kabumura es un ícono de un antiguo espíritu del árbol.

- Sakaiminato

En Sakaiminato, el lugar de la infancia de Mizuki, hay una calle dedicada a los fantasmas y monstruos que aparecen en sus historias. Cien estatuas de bronce de los personajes de la historia se alinean a ambos lados de la calle. También hay un museo que exhibe varias de sus creaciones y obras.

- Obras
  - Rocketman (1957, 1 volumen)
  - Zakku Bôfû (1958, 1 volumen)
  - Akuma-kun (1963-1964, 1 volumen, reeditada en 1966 y 1985 en varias versiones)
  - GeGeGe no Kitaro (1960-1969, 9 volúmenes, con numerosas reediciones y continuaciones)
  - Kappa no Sanpei (1961-1962, 1 volumen)
  - Terebi-kun (1965-1966, 1 volumen)
  - Hakaba no Kitaro (1966-1968, 9 volúmenes)
  - Warera no Umi (1969, 1 volumen)
  - Nonnonba (1977, 1 volumen)
  - Nekome Kozo (1969-1970, 3 volúmenes)
  - Kappa no Kaikata (1972, 1 volumen)
  - Hitler (1971, 1 volumen)
  - Shigeru Mizuki no Nihon Yokai Taizen (1972, 1 volumen, reeditado en varias versiones)
  - Yokaiden (1979, 1 volumen)
  - War and Japan (1983, 1 volumen)
  - Mizuki Shigeru no Showa (1992-1994, 8 volúmenes)
  - Operación Muerte (1991, 1 volumen, titulado Soin Gyokusai seyo! en japonés)
  - Sakaiminato Yokai Densetsu (1995, 1 volumen)
  - Mizuki Shigeru no Nihon no Rekishi (1998, 14 volúmenes)
  - Sanpei Sarutobi (1999, 1 volumen)
  - Komikku Shigeru Mizuki den (2010, 3 volúmenes, autobiografía)
  - Shigeru Mizuki no Showa (2011-2015, reeditada en 4 volúmenes)
  - Watashi no Hibi (2014, 1 volumen)
  - Mizuki Shigeru no Toono Monogatari (2014, 1 volumen)

Naoko Takeuchi

Naoko Takeuchi (武内直子, nacida el 15 de marzo de 1967) es más conocida por ser la autora de Sailor Moon, una de las series de manga más populares de todos los tiempos. Ha ganado varios premios, incluido el Premio Kodansha Manga de 1993 por Sailor Moon.

Takeuchi está casada con Yoshihiro Togashi, el autor de YuYu Hakusho y Hunter × Hunter.

Después de graduarse en la Facultad de Farmacia de Kyoritsu, a la edad de 19 años, Takeuchi entró en la industria del manga al enviar su obra Love Call a Kodansha; Takeuchi recibió el premio New Artist de Nakayoshi por Love Call. Trabajó de manera constante en piezas de un solo número hasta escribir Maria, que se publicó en Nakayoshi desde principios hasta mediados de 1990. Esta obra, el primer cómic serializado de Takeuchi, se basó libremente en la novela de Jean Webster de 1912, Daddy-Long-Legs, y en su amiga Marie Koizumi, quien ayudó a escribirla.

Después de completar Maria, Takeuchi trabajó en la serie de patinaje sobre hielo The Cherry Project, que se publicó por entregas en Nakayoshi desde finales de 1990 hasta 1991. Mientras trabajaba en The Cherry Project, Takeuchi quería hacer un manga sobre el espacio exterior y chicas luchadoras. Su editor, Fumio Osano, le pidió que vistiera a las luchadoras con trajes de marinero. Este concepto se convertiría más tarde en un one-shot llamado Codename: Sailor V, que más tarde comenzaría a serializarse en RunRun. Cuando Toei Animation planeó adaptar su manga en una serie de anime, reelaboró Sailor V y agregó otras cuatro superheroínas.

En diciembre de 1991, Nakayoshi comenzó a serializar Sailor Moon, que se convirtió en un éxito instantáneo. El éxito animó a Takeuchi a trabajar tanto en Sailor Moon como en Sailor V de 1991 a 1997. Sin embargo, RunRun fue cancelado con la edición de noviembre de 1997, y la adaptación al anime de Sailor V planeada se canceló junto con él. Durante ese período de seis años, produjo 60 capítulos, que se recopilaron en 18 volúmenes. El éxito del manga dio lugar a una adaptación al anime de 200 episodios, tres películas animadas, numerosos videojuegos y una amplia gama de productos.

Tuvo una entrevista con el creador de Silent Möbius, Kia Asamiya.

Al final de la serie, Takeuchi trabajó en PQ Angels para Nakayoshi. Esto ganó una buena cantidad de popularidad, pero fue cancelado debido a que Kodansha perdió siete páginas de su manuscrito. Takeuchi dijo que Toei Animation tenía el manuscrito, por lo tanto, habría sido posible crear una adaptación al anime de la serie.

En su juventud con un peluche de Usagi Tsukino

El estudio propio de Takeuchi se llama "Princess Naoko Planning" (PNP). Takeuchi estableció PNP para administrar sus propiedades, principalmente Sailor Moon. El estudio luego abarcó también el trabajo de Yoshihiro Togashi y apareció en los créditos de anime como Level E y Hunter × Hunter. Su nombre también aparece en los créditos musicales de Shin Kaguya Shima Densetsu y otros proyectos.

Tras la pérdida de siete páginas del manuscrito de Takeuchi para PQ Angels, Osano abandonó Kodansha y los planes para la Colección de Materiales fueron cancelados. Takeuchi abandonó Kodansha para irse a Shueisha.

El 13 de agosto de 1998, Takeuchi hizo su primera aparición en los Estados Unidos en la Comic-Con de San Diego durante tres días. Ese mismo año, publicó el primer libro de arte de Sailor Moon desde su salida de Kodansha, Sailor Moon Infinity Collection Art Book con lanzamientos limitados.

Mientras trabajaba en su tira cómica corta Princess Naoko Takeuchi Back-to-Work Punch!!, Takeuchi conoció a Yoshihiro Togashi en una reunión de la Weekly Shōnen Jump organizada por Kazushi Hagiwara, y tuvieron una reunión organizada entre ellos por la actriz de voz Megumi Ogata. Colaboró con Togashi como asistente (haciendo screentone) y como manager en el volumen 1 de Hunter × Hunter. Sin embargo, el trabajo y las exigencias resultaron ser más de lo que esperaba y, como resultado, Takeuchi dejó Shueisha.

En esa época, Takeuchi concibió la idea de un one-shot llamado Toki☆Meka, que finalmente se convirtió en Toki☆Meca. Togashi tuvo una idea similar al mismo tiempo que ella, pero nunca la llevó a cabo por completo. Ayudó un poco a Toki☆Meka en este punto en el desarrollo de la idea dibujando algunos bocetos conceptuales, que Takeuchi mostró en el volumen 1 de Toki☆Meca.

Togashi y Takeuchi se casaron en 1999. De este matrimonio, la pareja tiene dos hijos: un hijo, nacido en enero de 2001, y una hija, nacida en 2009.

Después de que los derechos de Kodansha sobre Sailor Moon expiraran, Takeuchi regresó a la editorial en 1999 para desarrollar y publicar Materials Collection. También comenzó a serializar Love Witch, pero fue cancelada. Takeuchi comenzó a trabajar en las reediciones de Sailor Moon y Sailor V, y publicó Toki☆Meca en Nakayoshi.

En 2003, Takeuchi se involucró mucho en la producción de Pretty Guardian Sailor Moon, una serie de televisión tokusatsu basada en Sailor Moon, ya que tenía interés en aprender más sobre la industria del anime. Esto culminó en la creación de Pretty Guardian Sailor Moon. La serie muestra una trama que depende en gran medida del manga y también explora muchos temas que el manga no pudo explorar. Ella se presentó en la conferencia oficial con un puño en alto, lo que significa "buena suerte", en el acto cero.

Plantilla de sailors. Todas ellas representan planetas, excepto Usagi y Chibiusa, que representan a la Luna

Después de que la producción de Pretty Guardian Sailor Moon terminó en 2004, Takeuchi continuó trabajando en Toki☆Meca. Durante la serialización del manga, Osano regresó como su editor. Takeuchi también trabajó más de cerca con la gestión de PNP y dio charlas a estudiantes universitarios. Al mismo tiempo, escribió un libro infantil titulado Oboo-nu- to Chiboo-nu- como regalo de cumpleaños para su hijo. Togashi proporcionó ilustraciones para el libro; Takeuchi hizo mención de esto en la parte posterior del primer volumen de Toki☆Meca. Ella todavía trabaja en el sitio web, actualizándolo aproximadamente una vez al mes con nuevas animaciones flash o perfiles.

En 2012, se anunció que una nueva adaptación al anime de Sailor Moon estaba en desarrollo. Con ella, Takeuchi comenzó una versión Kanzenban del manga, que fue anunciada por Osano, e incluirá errores pasados corregidos y nuevas portadas para el manga. También se incluyen páginas a color para las páginas de título. También se anunció un libro de arte, y ha estado trabajando en merchandising, que fue anunciado por Osano en su cuenta de Twitter.

El nuevo anime de reinicio, Pretty Guardian Sailor Moon Crystal, debutó en julio de 2014. Se transmitió en Niconico quincenalmente y terminó en julio de 2015, abarcando un total de 26 episodios, que cubren el arco Dark Kingdom y

Black Moon del manga. Takeuchi escribió el tema final, "Moonbow" (月虹, Gekkō), bajo su seudónimo, "Sumire Shirobara" (白薔薇 sumire, Shirobara Sumire). La serie finalmente obtuvo su tercera temporada de 13 episodios, Pretty Guardian Sailor Moon Crystal Season III, que cubre el arco Infinity del manga (conocido como Death Busters en Japón), y se emitió semanalmente en la televisión japonesa de abril a junio de 2016.

En 2020, los dos volúmenes de la "All Colored Eternal Edition" oficial (オールカラー完全版, Ōrukarā Kanzenban) del manga Sailor Moon se lanzaron el 29 de junio, con Takeuchi proporcionando nuevas ilustraciones para ambas portadas.

En 2021, Takeuchi supervisó la producción de la película de anime de dos partes, Pretty Guardian Sailor Moon Eternal The Movie, que adaptó el arco Dream del manga (conocido como Dead Moon en Japón), y actuó como una "cuarta temporada" para la serie Sailor Moon Crystal. Ambas películas se estrenaron en 2021 en los cines japoneses, con la primera película el 8 de enero y la segunda película el 11 de febrero. Takeuchi también proporcionó la letra de la canción principal, "Moon Color Chainon" (月色 Chainon, Tsukiiro Chainon), bajo el nombre de "Sumire Shirobara".

En 2022, Takeuchi supervisó en jefe la producción de la secuela de Sailor Moon Eternal, titulada Pretty Guardian Sailor Moon Cosmos The Movie. La película de dos partes cubrió el arco de Stars del manga (conocido como Shadow Galactica en Japón) y actuó como una "quinta y última temporada" para la serie Sailor Moon Crystal. Ambas películas se estrenaron en junio de 2023, con la primera película el 9 y la segunda el 30.

- Obras
  - Yume Ja Nai no Ne (1985, 1 volumen)
  - Love Call (1986, 1 volumen)
  - Rain Kiss (1987, 1 volumen)
  - Yume wo Ijinai de (1987, 1 volumen)
  - Chocolate Christmas (1987-1988, 1 volumen)
  - Maria (1989, 1 volumen)
  - The Cherry Project (1990-1991, 3 volúmenes)
  - Miss Rain (1990, 1 volumen)
  - Codename: Sailor V (1991-1997, 3 volúmenes)
  - Sailor Moon (1991-1997, 18 volúmenes)
  - PQ Angels (1997, inconclusa, 1 volumen)
  - Toki☆Meca (2001-2005, 1 volumen)
  - Love Witch (2002, 1 volumen, obra incompleta)

Takehiko Inoue

Takehiko Inoue (井上雄彦, nacido el 12 de enero de 1967) es más conocido por la serie de baloncesto Slam Dunk (1990-1996) y el manga jidaigeki Vagabond, que son dos de las series de manga más vendidas de la historia. Muchas de sus obras tratan sobre baloncesto, y el propio Inoue es un gran fanático de este deporte. Sus obras vendidas en Norteamérica a través de Viz Media son Slam Dunk, Vagabond y Real, aunque Slam Dunk fue traducida anteriormente por Gutsoon! Entertainment. En 2012, Inoue se convirtió en el primer destinatario del Premio Cultural en los Premios Asia Cosmopolitan.

Antes de su debut, Inoue fue asistente de Tsukasa Hojo en City Hunter. Hizo su debut en 1988, cuando Purple Kaede (楓パープル) apareció en la revista Weekly Shōnen Jump. Ganó el 35º Premio Anual Tezuka. Su primera serialización fue en 1989 con Chameleon Jail, para la que fue el ilustrador de una historia escrita por Kazuhiko Watanabe.

La primera fama real de Inoue llegó con su siguiente manga, Slam Dunk, sobre un equipo de baloncesto de la escuela secundaria Shohoku. Se publicó en Weekly Shōnen Jump de 1990 a 1996 y ha vendido más de 170 millones de copias en todo el mundo. En 1995 recibió el 40º Premio Anual Shogakukan Manga para manga shōnen y en 2007 fue declarado el manga favorito de Japón. Slam Dunk fue adaptado en una serie de televisión de anime de 101 episodios y cuatro películas. La popularidad del manga provocó un aumento del interés por el baloncesto entre los jóvenes japoneses, lo que llevó a Inoue y su editor Shueisha a crear el programa de becas Slam Dunk en 2006 e Inoue recibió elogios de la Asociación Japonesa de Baloncesto por ayudar a popularizar el baloncesto en el país.

Inoue lanzó Buzzer Beater como un cómic en línea en mayo de 1996 en el sitio web Sports-i ESPN (ahora J Sports). Se trata de un equipo de baloncesto de la Tierra que intenta competir a nivel intergaláctico, aparece en su sitio web oficial en cuatro idiomas: japonés, inglés, chino y coreano. Buzzer Beater se convirtió en una serie de anime de 13 episodios en 2005. En 2007, se produjo una segunda serie de 13 episodios. Ambas temporadas fueron animadas por TMS Entertainment.

Con Musashi Miyamoto de fondo

Vagabond fue el siguiente manga de Inoue, adaptado de los relatos ficticios de Eiji Yoshikawa sobre el samurái Miyamoto Musashi, que comenzó a dibujar en 1998. La serie ganó el Premio Kodansha Manga al mejor manga en 2000 y el Gran Premio de los 6º Premios Culturales Osamu Tezuka en 2002, recibiendo su premio junto con su compañero mangaka, Kentaro Miura.

Mientras todavía trabajaba en Vagabond, Inoue comenzó a dibujar Real en 1999, su tercer manga de baloncesto, que se centra en el baloncesto en silla de ruedas. Recibió un Premio a la Excelencia en el Festival de Artes de los Medios de Japón de 2001. Inoue también creó diseños de personajes para el juego de rol de Xbox 360, Lost Odyssey, basándose en el material inicial proporcionado por Hironobu Sakaguchi. Sakaguchi buscó a Inoue por su talento para representar "personas" y su capacidad para "ilustrar las emociones internas de un personaje", ya que el objetivo del videojuego era explicar a las personas.

En marzo de 2011, Inoue pintó imágenes grandes del líder budista Shinran en doce biombos plegables para exhibirlos en el Templo East Hongan en Kyoto. Las pinturas incluyen a Shinran y Hōnen vadeando el agua con un grupo de seguidores y una imagen de Shinran con un pájaro.

En 2013, Inoue publicó una memoria de viaje ilustrada sobre la vida y la arquitectura de Antoni Gaudí titulada Pepita: Takehiko Inoue Meets Gaudí, que detalla sus pensamientos y viajes por Cataluña.

En 2013, Takehiko Inoue fue designado por el Ministerio de Asuntos Exteriores japonés para servir como embajador para celebrar los 400 años de buena voluntad de Japón y España hasta el 31 de julio de 2014.

En su mesa de trabajo, durante su visita a Barcelona en el XX Salón del Manga de Barcelona, en 2014

En 2022, Inoue hizo su debut como director con la adaptación cinematográfica de anime de su manga Slam Dunk, titulada The First Slam Dunk. Inoue también escribió el guion y la historia de la película. En 2024, recibió el premio a Mejor Director y Mejor Guion por su trabajo en el Tokyo Anime Award Festival.

- Obras
  - Purple Kaede (1988, 1 volumen)
  - Kaede Purple (1988, 1 volumen, una reedición de Purple Kaede)
  - Chameleon Jail (1989, 1 volumen, historia escrita por Kazuhiko Watanabe e ilustrada por Inoue)
  - Slam Dunk (1990-1996, 31 volúmenes)
  - Buzzer Beater (1997-1998, 2 volúmenes; relanzada en 2001 como versión en línea y en 2005 en una nueva edición impresa de 2 volúmenes)
  - Hang Time (1998, 1 volumen, colección de historias cortas)
  - Vagabond (1998-presente, 37 volúmenes, en pausa)
  - Real (1999-presente, 15 volúmenes, en publicación)
  - Piercing (2002, 1 volumen, one-shot)
  - Pepita: Takehiko Inoue Meets Gaudí (2011, 1 volumen, obra de viaje e ilustración)

Go Nagai

Kiyoshi Nagai (永井潔, nacido el 6 de septiembre de 1945), más conocido por el seudónimo de Go Nagai (永井豪), hizo su debut profesional en 1967 con Meakashi Polikichi, pero es más conocido por crear series de manga y anime populares de la década de 1970 como Cutie Honey, Devilman y Mazinger Z. Se le atribuye la creación del género de súper robots; el diseño de los primeros robots mecha pilotados por un usuario desde dentro de una cabina con Mazinger Z; así como ayudar a ser pionero en el género de chicas mágicas con Cutie Honey; el género manga/anime postapocalíptico con Violence Jack; y el género ecchi con Harenchi Gakuen. En 2005 se convirtió en profesor de Diseño de Personajes en la Universidad de Artes de Osaka. Desde 2009 es miembro del comité de nominaciones del Premio Cultural Tezuka Osamu.

Con la ayuda de su hermano Yasutaka, creó sus primeras obras manga. A pesar de que su madre se oponía a sus aspiraciones manga, presentó sus obras para su publicación, acumulando muchos rechazos. Se dice que cuando el joven Nagai presentó sus tablas a las editoriales, su madre convenció en secreto a las editoriales para que las rechazaran. Sin embargo, su trabajo fue notado por Weekly Shōnen Sunday, que se puso en contacto con Shotaro Ishinomori. Gracias a algunos mangas de prueba que creó con la ayuda de Yasutaka, Nagai finalmente fue aceptado en el estudio de Ishinomori en 1965.

El manga de prueba trataba sobre un ninja de ciencia ficción, y era un prototipo para una historia diferente, Kuro no Shishi. Nagai tenía 19 años cuando hizo este trabajo; Comenzó con 15 o 16 páginas y terminó con 88 páginas después de un año, y no tenía título en ese momento. Ishinomori vio este trabajo y elogió a Nagai por él, pero comentó que el diseño era demasiado grueso y que debería mejorarlo un poco. Dos o tres días después, Nagai fue invitado a convertirse en asistente de Ishinomori y este trabajo quedó en el olvido hasta 2007, cuando se publicó en la revista Comic Ran Twins Sengoku Busho Retsuden (コミック乱 TWINS 戦国武将列伝) de LEED bajo el nombre de Satsujinsha (殺刃者 (さつじんしゃ)). Su carrera profesional comenzó en 1967, a pesar de la oposición de su madre.

Después de trabajar como asistente de Shotaro Ishinomori, su primer trabajo profesional en manga fue Meakashi Polikichi (目明しポリ吉 también 目明かしポリ吉), una comedia mordaza muy corta, publicada en noviembre de 1967 en la revista Bokura por Kodansha. Casi al mismo tiempo, esto fue seguido por la adaptación a manga del anime televisivo Chibikko Kaiju Yadamon (ちびっこ怪獣ヤダモン, "Little Monster Yadamon") de Tomio Sagisu, también publicado en 1967 en la misma revista. Un error común es que Kuro no Shishi ("Black Lion") fue su primer trabajo en manga; Aunque no es del todo falso, lo que Nagai hizo realmente dos años antes que Meakashi Polikichi fue solo un borrador de lo que luego sería Kuro no Shishi, que no se publicaría realmente hasta 1978.

Mazinger Z es una de las obras más conocidas a nivel mundial de la historia del manga

Sus primeras obras consistieron enteramente en mangas cortos de comedia gag cambiaría con Harenchi Gakuen.

En menos de un año después de debutar, conoció un gran éxito. Después de ser un artista de manga desconocido, se convirtió en protagonista de debates televisados e investigaciones periodísticas.

En 1968, mientras Shueisha se estaba preparando para lanzar su primera publicación de manga, Shōnen Jump, para competir con otras revistas de compañías rivales (como Shōnen Magazine de Kodansha y Shōnen Sunday de Shogakukan), Nagai fue invitado a ser uno de los primeros artistas de manga que publicaran en La nueva revista. Él

contempló esto, ya que tenía que diseñar una serie de larga duración en lugar de las historias cortas autoconclusivas que había estado desarrollando hasta ese momento. Aceptó y la serie se convirtió en un gran éxito, siendo la primera para Nagai y haciendo que la Shōnen Jump vendiera más de un millón de copias. Con Harenchi Gakuen, Nagai fue el primero en introducir el erotismo en el manga moderno y se convirtió en el creador del manga erótico moderno, abrió la puerta a una nueva era en el manga y también se convirtió en el símbolo de toda una generación. Esta obra ha influido radicalmente en la sociedad japonesa, cambiando por completo las percepciones comunes del manga.

Hasta Harenchi Gakuen, el manga japonés había sido un asunto relativamente tranquilo, pero las cosas pronto cambiaron. El manga se volvió tan popular que se desarrollaron varias películas de acción real y series de televisión basadas en el manga. Harenchi Gakuen es considerada como probablemente la obra que más influencia ha tenido en el mundo del manga a finales de la década de 1960, llevando a la recién nacida revista Shōnen Jump a vender millones de copias por semana.

Honey, de *Cutie Honey*, es considerada un prototipo de magical girl, debido a su transformación, y al concepto de chica con poderes

Un manga escandaloso en su época, es una serie muy inocente para los estándares actuales. Sin embargo, en el momento de su publicación original, recibió duras críticas por parte de algunos sectores de la sociedad japonesa. Harenchi Gakuen fue criticada por vulgar porque introducía un erotismo manifiesto a los niños. Se mostraba a estudiantes y profesores varones preocupados por echar un vistazo a las bragas o los cuerpos desnudos de las niñas. Muchos padres, asociaciones de mujeres y asociaciones de padres y maestros protestaron.

En particular, las protestas de la asociación de padres y maestros por Harenchi Gakuen fueron notorias. Nagai fue bombardeada con Periódicos, revistas y canales de televisión le pedían entrevistas. Siempre que volaba fuera de Tokyo, las cámaras de televisión lo esperaban. Lo tildaron de "molestia" e incluso de "enemigo de la sociedad". Sin embargo, él tenía una idea clara de qué cosas podía o no podía hacer con el manga.

Al principio, Nagai no pensó que la oposición Estaba en contra de él, ya que era consciente de los estándares que se aplicaban en las películas y cosas similares para un público menor de 18 años. En ese momento, nunca dibujó escenas de sexo, evitó las imágenes de genitales y hizo desnudos tiernos en lugar de sexys, aunque el manga mostraba genitales masculinos con regularidad a lo largo de su recorrido, incluida una escena de castración. Sus fans lo apoyaron durante las protestas de la PTA. Le enviaron cartas en las que expresaban que eran conscientes de que los adultos que los reprimieron estaban leyendo cosas más atrevidas que lo que Nagai estaba produciendo.

Las protestas no sólo fueron contra el manga, sino también contra la serie de televisión. La PTA logró impedir la distribución de la revista en algunas partes de Japón. A raíz de las protestas, cuando la serie estaba a punto de ser cancelada por culpa de la PTA, Nagai cambió la temática en Harenchi Gakuen hacia un asunto más maduro y serio, de gags sin sentido con toques sexys, a una guerra a gran escala donde el asesinato era representado de la forma sangrienta por la que muchos lo conocen. Esto llevó al famoso final de Harenchi Gakuen, símbolo de la libertad y del rechazo a la hipocresía, donde todos los estudiantes y profesores, mientras defienden su libertad de expresión, son asesinados por la PTA y otras fuerzas paternalistas. Esta fue la respuesta irónica que Nagai dio a la PTA. Al final, este no fue el final real de Harenchi Gakuen, ya que el título volvería a publicarse posteriormente durante varios años.

También fue en esa época cuando creó Gakuen Taikutsu Otoko (ガクエン退屈男), también conocido como Guerrilla High, otro manga de temática escolar, pero esta vez la guerra entre jóvenes y adultos era el tema principal. Poco antes de eso, en 1969, se creó Abashiri Ikka (あばしり一家). Ambos títulos son un resultado directo de las protestas

de la PTA, siendo ambos una forma de parodia de lo que sucedió. Abashiri Ikka se convirtió en un gran éxito y, junto con Harenchi Gakuen, la serie más popular del período juvenil de Nagai.

Lamentablemente, el terremoto del 1 de enero de 2024 en la península de Noto se cebó en Wajima, una pequeña ciudad costera en la prefectura de Ishikawa. Una de las construcciones devastadas fue el museo Go Nagai Wonderland, que alberga obras del célebre mangaka y estatuas de los personajes de sus obras, entre otras cosas

Gracias al éxito de Harenchi Gakuen, Go Nagai fundó Dynamic Productions (ダイナミックプロダクション, también conocida como Dynamic Production o Dynamic Pro, ダイナミックプロ), junto con sus hermanos en abril de 1969. Con la intención de ser un grupo que lo ayudara con sus obras, como consecuencia de Harenchi Gakuen, donde casi no obtuvo regalías de las series de televisión, películas o productos relacionados, Dynamic Productions se convirtió en una empresa establecida para administrar las relaciones de Nagai y los derechos contractuales de su trabajo. Dynamic se convirtió en una de las primeras empresas en exigir a los editores que firmaran contratos (incluso hoy en día muchos mangas se crean y publican solo sobre la base de acuerdos verbales). Comenzaría como una yugen kaisha (sociedad limitada) y cambiaría a una kabushiki kaisha (sociedad anónima) en 1970.

El mismo año de la fundación de Dynamic Pro, Ken Ishikawa se unió a la compañía. Se convertiría en el segundo asistente de Nagai después de Mitsuru Hiruta, quien había estado trabajando con Nagai desde los inicios de Harenchi Gakuen. Se convertiría en uno de los socios habituales de Nagai y su mejor amigo. Ken Ishikawa participó como asistente en Harenchi Gakuen, Abashiri Ikka y Gakuen Taikutsu Otoko, particularmente en este último. En paralelo a esas actividades como asistente, coproduce con Go Nagai lo que sería de hecho su debut profesional en el manga, Gakuen Bangaichi (1969-09-08 ~ 1970-09-22), y también su segundo manga, Sasurai Gakuto (1970-01 ~ 1970-05). Abandonó temporalmente Dynamic Productions en 1970. Esto llevó a Nagai a terminar Gakuen Taikutsu Otoko y la historia de esta serie quedaría inconclusa.

Incluso con los cambios en Harenchi Gakuen y otras series, Nagai siguió escribiendo principalmente comedias gag, variando solo en la temática. Con el éxito de Harenchi Gakuen y Abashiri Ikka, la mayoría de los editores esperaban este tipo de historias de Nagai. Esto comenzaría a cambiar en 1970, con el one-shot Oni -2889 Nen no Hanran-, que cuenta una historia de ciencia ficción ambientada en el año 2889 sobre una guerra entre la raza de los Onis (que en esta historia son tratados como una clase inferior) y los seres humanos. Después de esto, en 1971 llegó el one-shot de terror Susumu-chan Dai Shock sobre un colapso violento de las relaciones entre padres e hijos. Una serie de one-shots de terror seguiría, en la serie llamada Gensou Kyofu e Hanashi (幻想恐怖絵噺), que comprende África no Chi (una historia original de Yasutaka Tsutsui), Schalken Gahaku (basada en la famosa historia Strange Event in the Life of Schalken the Painter de Joseph Sheridan Le Fanu) y Kuzureru. Un poco antes de eso, Nagai tendría la oportunidad de escribir una serie completa de una historia de terror ocultista llamada Demon Lord Dante, que a su vez marcaría el comienzo de su obra de terror más famosa, Devilman. Nagai declaró en su manga autobiográfico Gekiman! que sus aspiraciones siempre habían sido escribir historias de ciencia ficción más serias, y después de la discontinuación de Demon Lord Dante vio a Devilman como su oportunidad de romper con las expectativas de manga gag que los editores tenían de él.

En su serie Harenchi Gakuen (ハレンチ学園, Shameless School, 1968–1972, revista Weekly Shōnen Jump) Nagai utilizó el erotismo y la violencia gráfica extrema en el manga infantil por primera vez en Japón, rompiendo así tabúes y volviéndose bastante controvertido. Su uso de la violencia y el humor grosero fue ampliamente aborrecido en muchos rincones de la sociedad japonesa y se convirtió en una preocupación para muchas asociaciones de padres y

maestros de la época. La serie terminó temporalmente de forma dramática cuando todos los personajes murieron durante una masacre. Este tipo de contenido sería una tendencia en la mayor parte del trabajo posterior de Nagai y en el de otros directores como Yoshiyuki Tomino. A principios de la década de 1970 siguió una serie de televisión de acción en vivo de Harenchi Gakuen, así como varias otras películas de acción en vivo y una versión OVA (Heisei Harenchi Gakuen, o "Modern-Day Shameless School") a mediados de la década de 1990.

En 1970, Go Nagai fundó una empresa, Dynamic Productions, para financiar sus proyectos de manga y anime. Los primeros títulos de Dynamic Productions fueron Getter Robo y Abashiri Ikka (あばしり一家, Abashiri Family).

Después de que Harenchi Gakuen Nagai creara la serie Mazinger Z (マジンガーZ), luego se expandió a Great Mazinger, Grendizer y, muchos años después, Mazinkaiser, donde desarrolló el concepto de mecha gigante. Mazinger fue el primer manga en el que el héroe pilotaba un robot gigante, creando así uno de los elementos básicos más importantes de la industria. Mazinger es considerado el primer anime exitoso de "Super Robot", y ha generado numerosas imitaciones.

Simultáneamente con Mazinger, creó uno de sus mangas más populares, Debiruman (デビルマン, Devilman), sobre un héroe demoníaco que lucha contra hordas de demonios. Este manga se publicó simultáneamente junto con un anime de televisión original con el mismo nombre, pero debido a la diferencia demográfica de edad se convirtieron en historias muy diferentes. Los conceptos fueron concebidos inicialmente para la serie de televisión, que estaría dirigida a niños en edad escolar primaria, y se modificaron para el manga, que se publicaría en una revista shōnen con lectores adolescentes. Esto le permitió a Nagai incluir violencia, desnudez y temas más oscuros más cercanos al contenido de Demon Lord Dante. Go Nagai considera que las series Devilman y Mazinger son el trabajo de su vida debido a su enorme popularidad en todo el mundo. En 1972, Nagai logró la difícil hazaña de dibujar y escribir cinco publicaciones semanales de manga al mismo tiempo, un logro solo igualado por otros artistas de manga como Shinji Mizushima y George Akiyama.

Un mes después de terminar Devilman, Nagai crearía una secuela llamada Violence Jack (ヴァイオレンスジャック), otra serie de larga duración que abarcó varios volúmenes y trató sobre un hombre gigante y brutal que lucha por la justicia en un entorno postapocalíptico donde Japón ha sido devastado por un terremoto masivo y aislado del resto del mundo.

Años más tarde, Nagai renovó Devilman presentando versiones de las protagonistas como mujeres adultas jóvenes y alterando la historia, que eventualmente se convirtió en otra historia secuela del original. Esta serie se llama Devilman Lady (デビルマンレディー, Devil Lady en EE.UU.). Primero se lanzó como manga y luego se animó con algunos cambios.

- Legado

A Nagai se le atribuye el mérito de ser pionero en el género de los superrobots con Mazinger Z y en el género de las chicas mágicas con Cutie Honey. Violence Jack también creó el género de manga y anime postapocalíptico. Su ambientación en un desierto desolado tenía bandas de motociclistas, violencia anárquica, edificios en ruinas, civiles inocentes, jefes tribales y pequeñas aldeas abandonadas. Esto era similar a, y puede haber influido, en los escenarios de desierto de franquicias postapocalípticas posteriores, como la serie de películas australiana Mad Max (debut en 1979) y la serie de manga y anime japonesa Fist of the North Star (Hokuto no Ken, debut en 1983).

El director de anime Hideaki Anno (Evangelion) citó a Devilman y Mazinger como fuente de inspiración para Evangelion durante una conversación entre él y Go Nagai publicada en Devilman Tabulae Anatomicae.

En una entrevista en el folleto que viene en la edición premium en Blu-ray de Dororon Enma-kun Meeramera, el director de animación Takahiro Kimura afirma ser un fan de Go Nagai desde que era un niño y que Dororon Enma-kun era su favorito.

El artista de manga Kentaro Miura (Berserk) afirma que le gusta el estilo dinámico de Go Nagai y que Nagai tuvo una gran influencia en él, en una entrevista que se incluyó como extra en el cuarto volumen del lanzamiento en DVD de América del Norte por Media Blasters en 2002.

El director de cine Yoshihiro Nishimura (Tokyo Gore Police) afirmó que es un fan de las obras de Go Nagai en una entrevista con Sancho Asia y dijo que quiere volver a adaptar Devilman en una película de acción en vivo, ya que no

le gustó la adaptación de Devilman en acción en vivo de 2004 de Hiroyuki Nasu. En otra entrevista de Screen Anarchy, también dijo que quería adaptar Violence Jack a la acción en vivo.

Go Nagai en su estudio, Tokyo, 1987; fotografía de Sally Larsen

El guionista Kazuki Nakashima también está familiarizado con sus obras. "En particular, leí todo lo de Go Nagai, desde sus obras debut y luego, cuando estaba en la escuela secundaria, su obra Devilman realmente me impactó. Sentí que estaba madurando junto con el desarrollo del propio escritor".

El novelista japonés, escritor de novelas visuales y guionista de anime Gen Urobuchi explicó que Devilman le hizo darse cuenta de que los finales agridulces son los mejores.

Según una entrevista entre un sitio web de juegos italiano, geekgamer.it y el creador de la serie de videojuegos Shadow Hearts, Matsuzo Machida, este último se inspiró en las obras de Go Nagai y Keisuke Fujikawa (guión de Mazinger Z).

El diseñador, escritor y director de videojuegos Goichi Suda cita dos obras de Go Nagai, Violence Jack y Susano Oh, como sus mangas favoritos.

Aproximadamente otras setenta y cinco series inspiradas en Devilman también aparecieron en un póster y un sitio web como parte de la publicidad de Devilman Crybaby. Esta lista incluye títulos como Parasyte, Tokyo Ghoul y Attack on Titan junto con los ya mencionados Neon Genesis Evangelion y Berserk. Esta lista no incluye una serie de otras series cuyos creadores han atribuido la serie como inspiración o han presentado homenajes visuales claros. Por ejemplo, el creador de Yu-Gi-Oh!, Kazuki Takahashi, ha declarado que Devilman era uno de los personajes que más dibujó cuando era niño. La historia también ha inspirado historias publicadas después de la creación de este sitio, como Chainsaw Man de Tatsuki Fujimoto.

Los planes para construir un museo para Go Nagai se anunciaron en 2005. El Museo de las Maravillas de Go Nagai abrió en 2009 en Wajima, Ishikawa. El museo se incendió después del terremoto del Mar de Japón de 2024.

- Obras
  - Meakashi Polikichi (目明しポリ吉, 目明かしとなほからはらはあたちなはひのななさひさはさポリ吉, Detective Polikichi) (Noviembre 1967, Monthly Bokura)
  - Chibikko Kaiju Yadamon (ヤダモン, ちびっこ怪獣ヤダモン, Yadamon) (Diciembre 1967-Julio 1968, Monthly Bokura)
  - Yuhi no Kenman (夕日の剣マン) (Enero 1968, Monthly Shōnen Magazine)
  - Chibikko Keiji-chan (ちびっこ刑事ちゃん) (Enero 15, 1968, Manga Ou Special Issue)
  - Jintaro Sandogasa (じん太郎三度笠) (Febrero 4 – Marzo 3, 1968, Weekly Shōnen Magazine)
  - Hana no Sanshiro (ハナの三四郎) (Febrero 4, 1968, Shōnen Magazine Special Issue)
  - Sanbiki no Kenman (三匹の剣マン) (Spring, Summer 1968, Shōnen Magazine Comics)
  - Go-chan no Fantaji Waraudo Ban (豪ちゃんのふぁんたじい·わらうどバン) (Abril 1968, COM)
  - Jigoku no Kenman (地獄の剣マン) (Abril, Agosto, Septiembre 1968, Monthly Shōnen Magazine)
  - Izari Shi Monogatari (いざり市物語) (Mayo 1968, COM)

- Magokko Kinta (馬子っこきん太) (Mayo 1968-Diciembre 1969, Manga Ou/Septiembre, Noviembre 1968, Enero, Agosto, Septiembre 1969, Bessatsu Manga Ou)
- Koya no Kenman (荒野の剣マン) (Junio 23 – Julio 14, 1968, Weekly Shōnen Magazine)
- Tenrankai no E (展覧会の絵) (Julio 1968, COM)
- Harenchi Gakuen (ハレンチ学園, Shameless School) (Agosto 1, Octubre 24, Noviembre 7, Diciembre 26, 1968-Octubre 13, Noviembre 3, 1969-Mayo 25, Junio 15 – Julio 20, Agosto 24, 1970 – Febrero 8, 1971, Enero 1 – Junio 5, Junio 19 – Septiembre 25, 1972, Weekly Shōnen Jump/Abril 1969, Shōnen Book/Junio 3, Agosto 31, 1969, Shōnen Jump Special Issue)
- Allah-kun (アラーくん) (Agosto 1968-Octubre 1969, Monthly Bokura)
- Mini Mini Manga Dai-Koshin (ミニミニまんが大行進, ミニミニまんが爆笑大行進) (Agosto 4, 1968, Weekly Shōnen Magazine)
- Dengeki Shiro Inazuma Sakusen (電撃四郎イナズマ作戦) (Agosto 1968, Bessatsu Manga Ou)
- Huuten Ninpo Cho (風天忍法帳) (Agosto 29, 1968, Weekly Shōnen Jump)
- Bravo! Sensei (ブラボー!先生) (Septiembre 17 – Octubre 1, 1968, Shōjo Friend)
- Ra Samurai (ラ·サムライ) (Septiembre 1968, COM)
- Usurasebun (ウスラセブン) (Octubre 3, 1968, Weekly Shōnen Jump)
- Kaishin Saku (会心作) (Octubre 1968, COM)
- Shin Sen Gumi Somatsu Ki (新選組そまつ記) (Octubre 1968, Shōnen Book)
- Pansy-chan (パンジーちゃん) (Noviembre 1968, Nakayoshi)
- Kuishin Boku-chan (くいしんボクちゃん) (Diciembre 1968, Shogaku Ichinensei)
- Receive-chan (レシーブちゃん) (Diciembre 1968, Nakayoshi)
- Wanpaku Yaro no Mechanic Daisenso (わんぱく野郎のメカニック大戦争) (Enero 1, 1969, Weekly Shōnen Magazine)
- Nazonazoboya X-kun (なぞなぞぼうや X くん) (Enero–Marzo, 1969, Shogaku Ichinensei)
- Ultra Spy Hige Godzilla (ウルトラスパイヒゲゴジラ) (Enero 1969, Shōnen Book)
- Yume no Sekai no Mari-chan (ゆめの世界のマリちゃん) (Enero 1969, Nakayoshi)
- Goketsu Mika-chan (ごうけつミカちゃん) (Enero 1969, Nakayoshi Special Issue)
- Meakashi Polikichi -Yokoku Goto no Kan- (目明しポリ吉-予告強盗の巻-) (Enero 1969, COM)
- Fighting Pants-kun (ファイティングパンツくん) (Febrero 1969, Shōnen Book)
- Daimachi Sensei (ダイマチ先生) (Febrero 1969, Nakayoshi)
- Kimagure Kyoshitsu (きまぐれ教室) (Febrero 1969, Ribon Comics) Also known as Kimagure Sensei (きまぐれ先生)
- Neko no Ko Love-chan (ねこの子ラブちゃん) (Febrero–Marzo, 1969, Bessatsu Shōjo Friend)
- Kikkai-kun (キッカイくん) (Febrero 2 – Mayo 10, Mayo 31 – Diciembre 21, 1969, Enero 4 – Noviembre 8, 1970, Weekly Shōnen Magazine/Agosto 1969-Abril 1970, Monthly Shōnen Magazine)
- Handsome-kun (ハンサムくん) (Marzo 1969, Nakayoshi)
- Hunter-kun (ハンターくん) (Marzo 1969, Shōnen Book)
- Onna Bancho Houin Daiko (女番長ほういん大子) (Marzo 1969, Shōnen Gaho)
- Migawari Pansy-chan (みがわりパンジーちゃん) (Abril 1969, Nakayoshi)
- Koibito-kun (コイビトくん) (Abril 1969, Shōnen Book)
- Sweet-chan (スイートちゃん) (Abril 22 – Mayo 27, Julio 8 – Diciembre 23, 1969, Shōjo Friend)
- Funny Boy (ファニーボーイ) (Mayo 1969, Monthly Funny)
- Godzilla ga Yuku (ゴジラがゆく) (Mayo 9, 1969, Joker)
- Oni Keiji ga Yuku (鬼刑事がゆく) (Mayo 23, 1969, Joker)
- Janken Ken-chan (ジャンケン·ケンちゃん) (Junio–Septiembre 1969, Nakayoshi)
- Pinky no Koi no Kizetsu (ピンキーの恋のキゼツ) (Junio 1969, Ribon)
- Onna Tobaku Shi ga Yuku (女賭博師がゆく) (Junio 13, 1969, Joker)
- Chikan ga Yuku (痴漢がゆく) (Junio 27, 1969, Joker)
- Sweet-chan (スイートちゃん) (Julio 8 – Diciembre 26, 1969, Shōjo Friend)
- Zohyo ga Yuku (雑兵がゆく) (Julio 11, 1969, Joker)

- Oishasan ga Yuku (お医者さんがゆく) (Julio 25, 1969, Joker)
- Shinobi ga Yuku (忍がゆく) (Agosto 8, 1969, Joker)
- Abashiri ikka (あばしり一家, The Abashiri Family) (Agosto 10, 1969 – Abril 9, 1973, Weekly Shōnen Champion)
- Gakuen Bangaichi (学園番外地) (Septiembre 8, 1969 – Febrero 9, 1971, Shōnen Gaho)
- Seibu no Yojinbo Macaroni-chan (西部の用心棒マカロニちゃん) (Septiembre 1969, Bessatsu Manga Ou)
- Daitozoku (大盗賊) (Autumn 1969, Bessatsu Manga Ou)
- Chan-kun (チャンクン, Chang Kung) (Noviembre 18 – Diciembre 26, 1969, Weekly Bokura Magazine)
- Sasurai Gakuto (さすらい学徒) (Enero–Mayo 1970, Manga Ou)
- Oni -2889 Nen no Hanran- (鬼-2889 年の反乱-) (Enero 1, 1970, Weekly Shōnen Magazine)
- Komatsu Charm (こまっチャーム) (Enero 6 – Mayo 19, Junio 9 – Julio 7, 1970, Shōjo Friend)
- Hidoi Kyoto (ひどい巨塔) (Enero 10, 1970, Big Comic)
- Sukisuki Skiing-chan (すきすきスキーちゃん, Suki Suki Skiing-chan) (Enero 20·27, 1970, Shōjo Friend)
- Kaiketsu Ultra Super Deluxe-man (快傑ウルトラスーパーデラックスマン) (Enero 27 – Febrero 10, 1970, Weekly Bokura Magazine)
- Go! Go! Go-chan Warai (GO!GO!豪ちゃん笑) (Febrero–Julio 1970, Monthly Shōnen Magazine)
- Gakuen Taikutsu Otoko (ガクエン退屈男, Guerrilla High) (Febrero 17 – Septiembre 22, 1970, Weekly Bokura Magazine)
- GO! Go! Nonsense (GO!豪!ナンセンス) (Marzo 22 – Julio 5, 1970, Weekly Shōnen Sunday)
- Kyuketsuki Kari (吸血鬼狩り) (Abril 1970, Monthly Shōnen Magazine)
- Jinrui no Shinpo to Fuchowa (人類の進歩と不調和) (Mayo 9, 1970, Sunday Mainichi Special Issue - Gekiga & Manga)
- Shosetsu Tengoku to Jigoku (小説·天国と地獄) (Junio 27, 1970, Play Comic)
- Go-chan no Fushigina Sekai (豪ちゃんのふしぎな世界) (Julio 12, 1970, Weekly Shōnen Sunday)
- Maro (まろ) (Julio 19–26, Septiembre 20–27, 1970, Enero 10 – Junio 27, 1971, Weekly Shōnen Sunday)
- Boy Hunter (ボーイハンター) (Agosto 1970, Jogakusei no Tomo)
- Tengoku to Jigoku (天国と地獄) (Agosto 11, 1970, Weekly Bokura Magazine)
- Shain wa V (社員は V) (Septiembre 11, 1970, Weekly Yomiuri)
- Kaijuu-Hakase Pokopen-chan (かいじゅうはかせポコペンちゃん) (Septiembre 1970-Enero 1971, Shogaku Ichinensei)
- Sanshiro (三四郎) (Septiembre 12, 1970, Manga Sunday)
- Captain Past (キャプテンパースト) (Noviembre 1970, SF Magazine)
- Mao Dante (魔王ダンテ) (Enero 1 – Junio 1, 1971, Weekly Bokura Magazine)
- Golgo 17·18·19 (ゴルゴ 17·18·19) (Enero 10, 1971, Big Comic)
- Yagyu no Sasurau Kuni Nite (野牛のさすらう国にて) (Enero 24·31, 1971, Weekly Shōnen Magazine)
- Chakapoko (チャカぽこ) (Febrero–Septiembre 1971, Shogakukan no Gakushu Zasshi series)
- Susumu-chan Dai Shock (ススムちゃん大ショック) (Marzo 7, 1971, Weekly Shōnen Magazine)
- Africa no Chi (アフリカの血, Blood of Africa) (Abril 11, 1971, Weekly Shōnen Magazine)
- Schalken Gahaku (シャルケン画伯, Schalken the Painter) (Abril 18, 1971, Weekly Shōnen Magazine)
- Sanchome Ga Senso Desu (三丁目が戦争です) (Abril 20, 1971)
- Kuzureru (くずれる) (Abril 25, 1971, Weekly Shōnen Magazine)
- Resura-Man (れすらマン, れずらマン, Wrestler-Man) (Junio 28, 1971, Weekly Shōnen Jump)
- Yokufuka Zukin (よくふか頭巾) (Julio 7, 1971, Weekly Shōnen Jump)
- Yatai Oh (屋台王) (Julio 12, 1971, Weekly Shōnen Jump)
- Dai-Kamen (大仮面) (Julio 19, 1971, Weekly Shōnen Jump)
- Yakkora Sho (やっこらショ) (Julio 1971, COM)
- Go Gag Tama-kun Tama-chan (豪ギャグタマくんタマちゃん) (Julio 1971, Kibo no Tomo)
- Zuba-Ban (ズバ蛮, Zuba The Barbarian) (Julio 4 – Diciembre 26, 1971, Weekly Shōnen Sunday)
- Nekketsu Dan (ネッけつ団) (Agosto 2–16, 1971, Weekly Shōnen Jump)

- Enoshima Dodzilla (江の島ドジラ, alternatively Enoshima Dojira) (Septiembre 5, 1971, Weekly Shōnen Magazine)
- Shiroi Sekai no Kaibutsu (白い世界の怪物) (Diciembre 19, 1971, Weekly Shōnen Magazine)
- Omorai-kun (オモライくん) (Enero 1 – Junio 4, Agosto 6, 1972, Weekly Shōnen Magazine)
- Animal Kedaman (あにまるケダマン) (Enero 16 – Octubre 22, 1973, Weekly Shōnen Sunday)
- Ganbare Supokon-kun (がんばれスポコンくん, Supokon-kun, スポコンくん) (Enero 16 – Febrero 13, 1972, Weekly Shōnen King)
- Raijin Thunder (雷人サンダー) (Mayo–Julio 1972, Tanoshii Yōchien)
- Devilman (デビルマン) (Junio 11, 1972 – Junio 24, 1973, Weekly Shōnen Magazine)
- Dollyman (ドリーマン) (Febrero 18, 1973, Weekly Shōnen Sunday)
- Haijin Nijumencho (廃人二十面チョ, 廃人 20 面チョ) (Marzo 12, 1973, Weekly Shōnen Jump)
- Gariben (ガリベン, Moretsu Gariben, もーれつガリベン, Moretsu Gariben-kun, もーれつガリベンくん) (Abril 22, 1973, Weekly Shōnen Sunday)
- Kiri no Tobira (霧の扉) (Mayo 13, 1973, Weekly Shōnen Magazine)
- Chottodakeyo! (ちょっとだけよ!) (Junio 3, 1973, Gekiga Gendai)
- Shirayukihime (白雪姫) (Junio 4, 1973, Weekly Shōnen Champion)
- Renkonman (レンコンマン) (Junio 24, 1973, Weekly Shōnen Sunday)
- Violence Jack (バイオレンスジャック) (Julio 22 – Diciembre 23, 1973, Enero 13 – Septiembre 30, 1974, Weekly Shōnen Magazine/Enero–Octubre, Diciembre 1977-Abril, Agosto–Diciembre 1978, Monthly Shōnen Magazine/Agosto 5, 1983 – Marzo 12, 1990, Weekly Manga Goraku/Noviembre 1993, Tankōbon Kakioroshi/Diciembre 2001, Bessatsu Young Jump)
- Dororon Enma-kun (ドロロンえん魔くん) (Septiembre 30, 1973 – Marzo 31, 1974, Weekly Shōnen Sunday)
- Cutie Honey (キューティーハニー, Cutie Honey) (Octubre 1, 1973 – Abril 1, 1974, Weekly Shōnen Champion)
- Mazinger Z (マジンガーZ) (Octubre 1973-Septiembre 1974, TV Magazine)
- Akai Show Geki (赤いショーゲキ) (Abril 1974, Eiga Fan)
- Mayonaka no Senshi (真夜中の戦士, Midnight Soldier) (Abril 22, 1974, Weekly Shōnen Jump/Septiembre 11, 1981 – Octubre 29, 1982, Shōnen Magazine Special Issue)
- Joshi Daisei (女子大生) (Abril 26, 1974, Weekly Sankei)
- Donketsu Oh (ドンケツ王) (Mayo 19, 1974, Weekly Shōnen Sunday)
- Kaiketsu Hirashain (快ケツ平社員) (Junio 21, 1974, Weekly Post)
- Bakuratsu Kyoushitsu (バクラツ教室) (Julio 22 – Agosto 5, 1974, Weekly Shōnen Champion)
- Ishashashan (イシャシャしゃん, イシャシャシャン, Ishasha Shan---, イシャシャン———) (Agosto 1974, Mondai Shōsetsu)
- Oira Sukeban (おいら女蛮, Delinquent in Drag, Sukeban Boy) (Agosto 4, 1974-Marzo 9, Marzo 30 – Junio 17, Junio 31 – Octubre 19, Noviembre 9, 1975-Enero 18·25, 1976, Weekly Shōnen Sunday)
- Kekko Kamen (けっこう仮面) (Septiembre 1974, Febrero, Mayo, Agosto, Octubre, Diciembre 1975, Febrero, Abril 1976-Febrero 1978, Monthly Shōnen Jump)
- Great Mazinger (グレートマジンガー) (Octubre 1974-Octubre 1975, TV Magazine)
- Iyahaya Nantomo (イヤハヤ南友) (Noviembre 3, 1974-Marzo 9, Marzo 30 – Octubre 19, Noviembre 9, 1975 – Mayo 23, 1976, Weekly Shōnen Magazine)
- Daigaku Musekinin (ダイガク無籍人) (Noviembre 12, 1974 – Septiembre 2, 1975, Weekly Playboy)
- Sheryakko Holmes (シャーヤッコホームズ, シャーヤッコ·ホームズ) (Enero 1975, Febrero 1977, Febrero–Septiembre 1979, Monthly Shōnen Magazine/Noviembre 1975, For Life)
- Shutendoji (手天童子, Jashin Senki, 邪神戦記, Princess Han Shutendoji, プリンセス版手天童子) (Febrero 1975, Princess)
- Koko Mikaku Nin (コウコウ未確人) (Abril–Junio 1975, First Grade Course)
- Hagehatsuki Keke Ippatsu (ハゲ髪鬼毛毛一発) (Abril 21, 1975, Weekly Shōnen Jump)
- Doki Doki Doshin! (ドキドキどしん!) (Junio 1, 1975, Margaret)
- Ryoko Shōnendan (リョコー少年団) (Mayo 25, 1975 – Septiembre 25, 1977, Shōnen King Original)

- Janjaja~n Boss Borot Dai (ジャンジャジャ～ンボスボロットだい) (Julio 1975-Julio 1976, TV Magazine)
- Kotetsu Jeeg (鋼鉄ジーグ) (Agosto 1975-Junio 1976, TV Magazine) Art by Tatsuya Yasuda.
- Shinrei Tantei Occult Dan (心霊探偵オカルト団) (Agosto 18, 1975 – Mayo 24, 1976, Weekly Shōnen King)
- Uchu Enban Dai-Senso (宇宙円盤大戦争) (Summer 1975, Boken Ou Special Issue)
- Go-chan no Natsuyasumi (豪ちゃんの夏休み) (Septiembre 8, 1975, Weekly Shōnen Action)
- UFO Robot Grendizer (UFO ロボグレンダイザー) (Octubre 1975-Marzo 1977, TV Magazine)
- Jozoku Furo Tokage (女賊ふろとかげ) (Marzo 29, 1976, Weekly Shōnen Jump)
- Viva! Joshi Puroresu (ビバ！女子プロレス, Viva! Women's Wrestling) (Abril 17, 1976, Weekly Playboy)
- Konran Retto (混乱列島) (Abril 26 – Septiembre 13, 1976, Weekly Shōsetsu)
- Change! Sabu (チェンジ!さぶ) (Mayo 17 – Julio 12, 1976, Weekly Shōnen Action)
- Henchin Pokoider (へんちんポコイダー) (Junio, Octubre 1976-Enero 1977, TV Magazine)
- King Bomber (キングボンバ) (Junio 1976-Julio 1977, Terebi-kun)
- Hamaguri Dosse~!! (ハマグリどっせ～!!) (Junio 13, 1976 – Junio 4, 1978, Weekly Myōjō)
- Sheryakko Holmes (シャーヤッコ·ホームズ) (Autumn 1976, For Life)
- Aztecaser (アステカイザー) (Julio 1976-Marzo 1977, Shōgaku San-nensei/Agosto 1976-Marzo 1977, Terebi-kun)
- Garla (ガルラ) (Julio 1976-Febrero 1977, TV Magazine)
- Dongara Sanjushi (どんがら三銃士) (Julio 1976-Marzo 1977, Shōgaku San-nensei)
- Onari- Borottono Dai (おなり～っボロッ殿だい) (Agosto 1976-Septiembre 1977, TV Magazine)
- Groizer X (グロイザーX) (Septiembre 1976- (?), Shōgaku San-nensei/Agosto 1976-(?), Terebi-kun)
- Shutendoji (手天童子) (Septiembre 5, 1976 – Abril 30, 1978, Weekly Shōnen Magazine)
- Viva! Onna Tarzan (ビバ!女ターザン) (Octubre 12, 1976, Weekly Playboy)
- Ichimotsu-kun (いちもつ君, いちもつクン) (Octubre 20, 1976 – Marzo 3, 1977, Weekly Josei Jishin)
- Kaiketsu Chikanmen! (快傑痴仮ン面!) (Octubre 28, Noviembre 25, 1976, Play Comic)
- Battle Hawk (バトルホーク) (Noviembre 1976-Junio 1977, Boken Ou)
- Burai The Kid (無頼·ザ·キッド) (Enero 10, 1977 – Abril 25, 1978, Manga-kun)
- Hyoheki no Haha (氷壁の母) (Enero 1977, Shōnen Jump Special Issue)
- Denso-jin Baruber (電送人バルバー) (Abril–Octubre 1977, TV Magazine)
- Abashiri Ikka - Goemon Seijin (あばしり一家ゴエモン星人) (Abril 14, 1977, Play Comic)
- Osakan Kazoku (おさかん家族) (Abril 21, 1977 – Abril 13, 1978, Play Comic)
- Harenchi Gakuen (ハレンチ学園) (Mayo 1977, Monthly Shōnen Jump)
- Fantaji (ファンタじい) (Mayo 2, 1977, Weekly Shōnen Jump)
- Go-chan no ara? Eh! Sassa~ (豪ちゃんのあら?えっ!さっさ～) (Julio 1977-Enero 1978, Saint-Jacques)
- Ihin (遺品) (Agosto 25, 1977, Josei 7)
- Oni no Kubi Fuunroku (鬼の首風雲録) (Julio 1977-Enero 1978, Omoshiro Hanbun) Writing by Go Nagai, illustration by Entotsu Ono, parody of Uma no Kubi Fuunroku (馬の首風雲録)
- Violence Car Hono no Taka (バイオレンスカー炎の鷹, aka Fire Falcon, Fire Hawk or simply Hono no Taka, 炎の鷹) (Octubre 3, 1977-Enero 23rd・30th, 1978, Weekly Shōnen King)
- Choningen Arawaru (超人間現る, 超人間現わる, also Hyper Choningen Arawaru, ヒューパー超人間現る) (Diciembre 1977, Manga Shōnen)
- Kikkai tai Omorai Kasu Togi Sekaiichi Ketteisen (キッカイ対オモライカス闘技世界一決定戦) (Enero 1, 1978, Weekly Shōnen Magazine)
- Viva! Star Wars (ビバ!スターウォーズ) (Enero 3, 1978, Weekly Playboy)
- Garikyura Robocha Do Kin (ガリキュラろぼちゃード·キーン) (Enero 30・Febrero 6, 1978, Weekly Shōnen Jump)
- Wakabaka-sama (若バカさま) (Febrero 20 – Julio 13, 1978, Weekly Shōnen King)
- Kagami no Naka no Uchu (鏡の中の宇宙) (Marzo 30, 1978, Go Nagai no Sekai)
- Dai Sanji Chuka Taisen (第三時中華大戦) (Marzo 1978, Monthly Shōnen Jump)
- Choman (超マン) (Abril 1978-Marzo 1979, Monthly Shōnen Jump)
- Majokko Tickle (魔女っ子チックル) (Abril 1978-Febrero 1979, Monthly Hitomi)

- Ochikobore-kun (おちこぼれクン) (Abril 24, 1978, Weekly Shōnen Jump)
- Yoru ni Kita Oni (夜に来た鬼) (Mayo 1978, Monthly Shōnen Magazine)
- Kuro no Shishi (黒の獅士, 黒の獅子, Black Lion) (Mayo 28, 1978 – Junio 10, 1979, Weekly Shōnen Magazine)
- Space Kishi (スペース騎士) (Junio 1978, Monthly Shōnen Magazine)
- Uchu Kaibutsuen (宇宙怪物園) (Julio 1978, Monthly Shōnen Magazine)
- Henki~n Tamaider (へんき～んタマイダー) (Agosto 10, 1978 – Marzo 25, 1979, Manga-kun)
- Supeope Chu Gaku (スペオペ宙学, Space Opera Chu Gaku) (Agosto 10, Septiembre 10, 1978 – Mayo 20, 1979, Weekly Shōnen Sunday)
- Majin Sensha Baldos (魔神戦車バルドス, 魔人戦車バルドス) (Septiembre 25, 1978, Weekly Shōnen King)
- Enma Jigoku (炎魔地獄, aka Enma Jigoku no Kan, 炎魔地獄の巻) (Septiembre 1978, Manga Shōnen)
- Toshi M1 (都市 M1) (Enero 25, 1979, Weekly Shōnen Magazine)
- Shin Devilman (新デビルマン, aka Neo Devilman, Devilman - Time Travellers, Devilman 2) (Febrero 1979, Variety/Mayo 25, 1979, Weekly Shōnen Magazine)
- Goemon Sensei (ゴエモン先生) (Abril 1979-Julio 1980, Monthly Shōnen Jump)
- Hanappe Bazooka (花平バズーカ) (Junio 7, 1979-Enero 7th・14th, 1982, Young Jump)
- 00 Gakuen Spy Daisakusen (00 学園スパイ大作戦) (Marzo, Junio 1979-Julio 1981, Monthly Shōnen Challenge)
- Susano OH (凄ノ王) (Julio 22, 1979 – Abril 8, 1981, Weekly Shōnen Magazine)
- Dokuro no Yakata (髑髏の館) (Julio 27 – Septiembre 26, 1979, Josei 7)
- UFO Kara Kita Shōnen Mu (UFO から来た少年ムー) (Agosto 1979-Spring 1980, Mu)
- Iya~n Hanny (いや～んハニー, いや～ん HANNY) (Octubre 1979-Mayo 1980, Monthly Playboy)
- MachineSaur (マシンザウラー, マシンサウル, Machine Sauer, Mashinzaura) (Diciembre 1979-Marzo 1986 Published by Tomy Company, Ltd.)
- Schumann-fujin to Brahms Ai no Concerto (シューマン夫人とブラームス·愛のコンチェルト) (Diciembre 1979, Sound Recorder Pal)
- Omoide no K-kun (思い出の K 君, 思いでの K 君) (Diciembre 1979, Shōnen World)
- Golumbo Tantei Sha (ゴロンボ探偵社) (Enero 24, 1980, Play Comic)
- Devilman (デビルマン(新デビルマン)) (Enero 25, Septiembre 15, 1980, Shōnen Magazine Special Issue)
- Goodbye Boy (グッバイ·ボーイ) (Abril 10, 1980, Shōnen Magazine - Young Bessatsu)
- Mushi (蟲) (Abril 15, 1980, Shōnen Magazine Special Issue)
- Haru Ichiban (青春(はる)一番, Seishun Ichiban, 青春一番) (Junio 1980, Shōnen Magazine - Young Bessatsu/Julio 1980-Mayo 1981, Young Magazine)
- X Bomber (X ボンバー) (Junio–Agosto 1980, Monthly Shōnen Jump)
- Murder (マーダー) (Septiembre 1, 1980, Ryu)
- Aruhi Shōjo wa... (ある日少女は...) (Noviembre 1980, Monthly Manga Goraku)
- Maboroshi Panty (まぼろしパンティ, Illusion Panty, The Legendary Panty Mask) (Noviembre 1980-Mayo 1982, Monthly Shōnen Jump)
- Devilman (デビルマン(新デビルマン)) (Marzo 16, Mayo 8, 1981, Shōnen Magazine Special Issue)
- Maho Ningyo Pendora (魔法にんぎょうペンドラ, 魔法人形ペンドラ) (Abril–Agosto 1981, Yoiko)
- Mild 7 (まいるど 7) (Mayo 1 – Octubre 30, 1981, Weekly Shōnen Champion)
- Don! (Julio 10, 1981, Shōnen Magazine Special Issue)
- 00 Spy Shuntaro (00 スパイ春太郎) (Julio 10, 1981 – Enero 22, 1982, Weekly Shōnen Challenge)
- Bosogari (「族」狩り) (Agosto 7, 1981, Weekly Manga Goraku)
- Mayonaka no Senshi (真夜中の戦士) (Septiembre 11, 1981 – Octubre 29, 1982, Shōnen Magazine Special Issue)
- Cinderella Kishi (シンデレラ騎士, Cinderella Knight) (Octubre 9, 1981 – Abril 23, 1982, Weekly Margaret)
- Ongaku Sogai Sare Ningen (音楽疎外され人間) (Enero 1982, Sound Recorder Pal)
- Joshi Pro-Wres 2100 Nen (女子プロレス 2100 年) (Febrero 1982, Just Comic)
- Super Nyan (スーパーにゃん) (Marzo, Abril, Junio 1982, Comic BonBon)

- Tsubasa no Hito (翼の人, aka Human with Wings, Tsubasa no Hitobito, 翼の人々) (Marzo 18 – Julio 22, 1982, Weekly Young Jump)
- Haru no Ame (青春の雨, 青春(はる)の雨), Seishun no Ame(Abril 26, 1982, Young Magazine Special Issue)
- Tetsu Senshi Musashi (鉄戦士ムサシ, Iron Warrior Musashi) (Abril 1982-Marzo 1983, Coro Coro Comic)
- Boku no Norakuro (ぼくののらくろ, I am Norakuro) (Mayo 1982, Maru)
- Mugen Senshi (夢幻戦士) (Junio 1982, Monthly Action Hero)
- Majuu Tairiku (魔獣大陸) (Junio 1982-Enero 1984, Yasei Jidai)
- Toki Suberi Shōjo (時すべり少女) (Summer 1982, Short Short Land)
- This is Daisuke (This is 大介) (Agosto 11 – Diciembre 15, 1982, Weekly Shōnen Magazine)
- Hana no Dokushin Chonga-man (花の独身チョンガーマン) (Septiembre 8, 1982, Young Magazine Special Issue - Business Jump)
- Harenchi Gakuen docking Toilet Hakase (ハレンチ学園 DOCKING トイレット博士, aka Harenchi Gakuen vs Toilet Hakase, ハレンチ学園ドッキングトイレット博士, ハレンチ学園 VS トイレット博士) (Septiembre 9, 1982, Weekly Young Jump)
- Nagai Go no Vita Vita Vita Shi Sexualis (永井豪のヰタ･ヰタ･ヰタしいセクスアリス) (Octubre 4, 1982, "Happy Wedding" pamphlet)
- Mariko Wild (マリコ･ワイルド) (Octubre 7, 1982, Weekly Young Jump)
- Kaiketsu Fukei-san (快ケツ婦警さん, 怪ケツ婦警さん) (Noviembre 28, 1982, Weekly Manga Action)
- Yume Shōjo Rei (夢少女レイ) (Enero 17, 1983, Young Magazine)
- Iron Muscle (アイアンマッスル) (Febrero 2 – Noviembre 30, 1983, Weekly Shōnen Magazine)
- Bokutachi Dotei Tai (ぼくたちドーテー隊) (Marzo 7, 1983, Young Magazine)
- Ore no Lolita (おれのロリータ) (Abril 5, 1983, Weekly Playboy)
- Abu No Gakuen (アブ NO 学園) (Abril 18 – Junio 20, 1983, Young Magazine)
- Tetsu no Shōjo JUN (鉄の処女 JUN, aka Iron Virgin Jun) (Mayo 15 – Noviembre 15, 1983, Big Comic Spirits)
- Koi no Itami wa Chotokkyu (恋の痛みは超特急, 恋のいたみは超特急) (Mayo 1983, Just Comic)
- Oni (鬼) (Junio 1983, Epic Illustrated)
- Psycho Armor Govarian (サイコアーマーゴーバリアン) (Agosto 1983, (?))
- ChoShōjo UFO (超少女 UFO) (Octubre 1983-Marzo 1984, Chū'ichi Jidai)
- Chonoryoku Senshi Jenes (超能力戦士ジェネス, Psycho Armor Jenes, サイコ･アーマー･ジェネス) (Octubre 1983, SF Adventure Special Issue/Febrero–Mayo 1984, SF Adventure)
- Barabanba (バラバンバ) (Octubre 13, 1983 – Agosto 9, 1984, Sukora)
- God Mazinger (ゴッドマジンガー, originally Mazin Densetsu 魔神伝説) (Mayo 15, 1984, Tankōbon Egaki Oroshi)
- Dodzilla Sensei (ドジラセンセー, ドジラーセンセー) (Marzo 1984-Agosto 1985, Shogaku San-nensei/Septiembre–Octubre, 1984, Bessatsu CoroCoro Comic/Octubre 1984-Agosto 1985, Monthly CoroCoro Comic)
- Harenchi Mama-san (ハレンチママさん) (Enero 7, 1985, Leed Comic)
- Makai Suikoden no Tatari (魔界水滸伝のたたり) (Mayo 1985, Yasei Jidai)
- Pink no Green (ピンクのグリーン) (Mayo 1985, Big Golf Comic)
- Sensation (先セーション) (Mayo 29, Junio 5, Septiembre 4, 1985, Weekly Manga Action)
- Susano OH Densetsu Himiko (凄ノ王伝説火神子) (Junio 1985-Marzo 1986, Variety)
- Comic Yu Sei Sho (コミック郵性省) (Septiembre 1985, Yasei Jidai), scenario by Yasutaka Tsutsui.
- Isoginchaku Summer (イソギンチャクサマー) (Septiembre 9, 1985, Heibon Punch)
- Machine Gun Keiji Sabu (マシンガン刑事さぶ) (Enero 18 – Mayo 19, 1986, Comic Woo)
- Sono Go no Hige Godzilla (その後のヒゲゴジラ) (Agosto 1986, AVIC)
- Samurai Nippon (サムライ日本, aka Samurai Japan, サムライ JAPAN, さむらい JAPAN) (Agosto 25 – Octubre 20, 1986, Big Comic Spirits)
- Rambo Sensei (ランボーセンセー) (Diciembre 19, 1986 – Marzo 27, 1987, Shōnen Takarajima)
- Koppo Densetsu Yume Hissatsu Ken (骨法伝説夢必殺拳) (Enero–Agosto 1987, Monthly Shōnen Magazine)
- Barabanba 2 (バラバンバ 2) (Abril 14 – Noviembre 15, 1987, Comic Burger)

- Shin Susano OH (新·凄ノ王) (Julio 14, 1987, COMIC Hunter)
- 2100 Nen Uchu no Min (2100 年宇宙の民) (1988, Gokura Comics)
- Full Metal Lady (フルメタルレディ) (Agosto 1988, Febrero, Abril 1989, Bears Club)
- Mazinger (Diciembre 1988, First Publishing)
- Bubble Angel (バブルエンジェル) (Enero 3, 1989, Weekly Manga Sunday)
- V (V(ブイ)) (Febrero 1989, Keibunsha)
- Jushin Liger (獣神ライガー) (Marzo 1989-Enero 1990, Comic BomBom)
- Susano OH Densetsu Yami no Majin Hen (凄ノ王伝説·闇の魔人編) (Abril 1989-Abril 1990, Yasei Jidai)
- Susano OH Densetsu Gaiden (凄ノ王伝説外伝) (Mayo–Junio 1989, Comic Comp)
- Watashi no Deai Tai!! Riso no Tsuppari (私の出会いたい!!理想のツッパリ) (Junio 13, 1989, NEW Punch Zaurus)
- Super Saiyuki (スーパー西遊記) (Summer 1989-Winter 1990, Comic GENKI)
- Kabushikigaisha Tokugawa Ieyasu (株式会社徳川家康) (1990-02-18)
- ZIPANG (1990-02)
- Red String (1990-03-08)
- Kamasutra (カーマスートラ) (1990-03-31)
- Getter Robo Go (ゲッターロボ號, Venger Robot) (1991-02)
- MazinSaga (マジンサーガ) (1990-01-01·07)
- Kuso Kagaku Ninkyoden: Gokudo Ninja Dosuryu (空想科学任侠伝極道忍者ドス竜) (1990-11-07)
- 60 Oku no Kyouryu Tachi (60 億の恐竜たち) (1991-05-15)
- Kando Onsen (感動温泉) (1991-05-28)
- Kantoku-kun (カントクくん) (1991-05-30)
- Mist Story (ミストストーリー) (1991-06)
- Game Senshi Animard (ゲーム戦士アニマード) (1991-07-26)
- Ippatsu Hyakuman Moshi Uke Soro (一発百万申し受け候, aka Golf Gambler) (1991-08)
- Reikai Tanken (霊界探検) (1991-09-01)
- CB Chara Nagai Go World Gekitotsu! Shin Shun Kakushigei Taikai (CB キャラ永井豪ワールド激突!新春かくし芸大会) (1992-01-01)
- Hito Koma Manga (ヒトコママンガ) (1992-03-17)
- Robochoi A (ロボチョイ A) (1992-06)
- Kabushikigaisha Tokugawa Ieyasu (株式会社徳川家康) (1992-07)
- MazinSaga (マジンサーガ) (1991-08)
- Cutey Honey 90's (Q-tey ハニー, Cutie Honey) (1992-07-08)
- Oni Gokko (鬼ごっこ) (1993-01)
- Yami no Utage: Shutendoji I Bun (闇の宴酒天童子異聞) (1993-01)
- Oni Kon Shiki (鬼婚式) (1993-02)
- Drag Kyoryu Ken (ドラグ恐竜剣) (1993-03)
- Violence Jack Mao Korin Hen (バイオレンスジャック魔王降臨編) (1993-11-01)
- Shin Mao Dante (真・魔王ダンテ) (1994)
- The Bird (THE BIRD, ザ·バード) (1994-04-28)
- Heisei Harenchi Gakuen (平成ハレンチ学園) (1994-05-13)
- Taiga (manga) (大牙(タイガ)) (1994-08)
- Dante Shinkyoku: Jigoku Hen (ダンテ神曲地獄編) (1994-09)
- Yushi Dandan (勇士ダンダン, Dandan The Warrior) (1994-10)
- Harenchi Komon Manyuki (ハレンチ紅門マン遊記) (1994-12-16)
- Memory Glass (メモリーグラス) (1995-03-15)
- Dante Shinkyoku: Rengoku Hen · Tengoku Hen (ダンテ神曲煉獄編·天国編) (1995-10)
- Heisei Harenchi Gakuen (平成ハレンチ学園) (1995-12-05)
- Lovely Angel (ラブリーエンジェル) (1996-01-04·11)
- Shinwa Taisen: Ramayana hen (神話大戦·ラーマヤナ編) (1996-01-31)

- Gosenzo-kun (ゴセンゾくん) (1996-08)
- Devil Lady (デビルマンレディー) (1997-01-30)
- Go Dan Jiraiya (豪談児雷也) (1997-04-25)
- Kyuketsu Onsen e Yokoso (吸血温泉へようこそ) (1997-05)
- Go Dan Kirigakure Saizo (豪談霧隠才蔵) (1997-05-25)
- Go Dan Sarutobi Sasuke (豪談猿飛佐助) (1997-06-20)
- Go Dan Goto Matabei (豪談後藤又兵衛) (1997-07-20)
- Go Dan Sanada Gunki (豪談真田軍記) (1997-08-20)
- Go Dan Araki Mataemon (豪談荒木又右衛門) (1997-09-10)
- Go Go Suite (ゴー·ゴースイート) (1997-10-10)
- I Ji Gen no Marta (慰自元のマルタ) (1997-10-25)
- Space Fairy ASTRA (スペースフェアリーASTRA) (1998-04-07)
- Go Dan Iwami Jutaro (豪談岩見重太郎) (1998-05-10)
- Neo Devilman (ネオデビルマン) (1998-05-20)
- Go Dan Raiden Tameemon (豪談雷電右衛門) (1998-07-20)
- Devilman in the Dark (デビルマンイン·ザ·ダーク) (1998-08-08)
- Z Mazinger (Z マジンガー) (1998-09)
- Go Dan Hidari Jingoro (豪談左甚五郎) (1998-09-20)
- MazinSaga (マジンサーガ) (1998-09-30)
- Devilman Lady Tokubetsu Hen: Snake (デビルマンレディー特別編スネーク) (1998-10-04)
- Go Dan Musashibo Benkei (豪談武蔵坊弁慶) (1998-11-10)
- Devilman Ghost (デビルマンゴースト) (1999-01-14)
- Essay-kun (エッセイ君, えっせい君) (1999)
- Kishin (機神) (1999-08)
- Vampire Kop (ヴァンパイアコップ) (1999-08-05)
- Yutai-kun Kiki Ippatsu (幽体くん危機一髪) (1999-08-05)
- Amon: The Darkside of The Devilman (AMON デビルマン黙示録) (1999-08)
- Sengun (戦群) (2000-05-09)
- Dororon Enbi-chan (どろろん艶魔ちゃん) (2000–12)
- Salacia ~Waga Hakugin no Mermaid~ (サラーキア～我が白銀のマーメイド～) (2001–03)
- Sharaku (帝都女記者伝写·らく, Teito Jokishaden Sharaku) (2001-04-12)
- Kenju Obasan (拳銃おばさん, original work by Jun Itoh) (2001–06)
- Omorai-kun 2001 (オモライくん 2001) (2001–07)
- Cutie Honey, the legend of an angel (キューティーハニー天女伝説, Cutie Honey: Tennyo Densetsu, Cutie Honey '21) (2001–08)
- Mazinkaizer ~Shin Majin Densetsu~ (マジンカイザー～新魔神伝説～) (2001–09)
- Violence Jack Sengoku Majinden (バイオレンスジャック戦国魔人伝, Violence Jack - Demons in a War-Torn Land) (2001–12)
- Satan Claus (サタンクロース) (2002-02)
- Mao Dante - Apocalypse (魔王ダンテ神略編, 魔王ダンテ現魔編, 魔王ダンテ魔道編, 魔王ダンテ神魔大戦編) (2002–03)
- Gomaden Shutendoji (降魔伝手天童子) (2002–10, lanzado el 2002-08-19)
- Date Masamune (伊達政宗) (2002–12)
- Kekko Kamen P (けっこう仮面 P, Kekko Kamen Peach) (2003)
- Bijo to Yaju (美女と野獣) (2003-02-15)
- Kekko Kamen R (けっこう仮面 R, art by Tatsuya Egawa) (2003-07-04)
- Harenchi Golfer Jubei (ハレンチゴルファー十べえ) (2003-08-14)
- Cutie Honey a Go Go! (キューティーハニー a Go Go!) (2003-11-28)
- Devilman·Honey (デビルマン·ハニー) (2004-02)
- Tenku no Inu (天空之狗) (2004-04)

- Majin Oh Gallon (魔神王ガロン, The Devil King Gallon) (2004-05)
- Dynamic Heroes (ダイナミックヒーローズ) (2004-06)
- Cutie Honey Seed (キューティーハニーSEED) (2004-06-22)
- Kochuten (娘中天) (2004-07-11, lanzado el 2004-06-28)
- Mazinger Angels (マジンガーエンジェル) (2004-08, lanzado el 2004-06-26)
- Occult Dan D3 (オカルト団 D3) (2004-08, lanzado el 2004-06-26)
- Hare * Aba Omoide 1 Koma (ハレ☆あば思い出 1 コマ) (2004-10, lanzado el 2004-08-26)
- Houjo Souun (北条早雲) (2005-02, lanzado el 2004-12-21)
- Shin Violence Jack (新バイオレンスジャック) (2005-05)
- Black Jack ~Arashi no Yoru ni~ (ブラック·ジャック〜嵐の夜に〜, ブラック·ジャック ALIVE-嵐の夜に, Black Jack ALIVE - Arashi no Yoru ni) (2005-05-20, lanzado el 2005-04-12)
- The Apocalypse of Devilman: Strange Days (デビルマン黙示録 STRANGE DAYS) (2005-5-24)
- Tenku no Inu - Edo no Yami Hen (天空之狗江戸の闇編) (2005-06-06)
- Horror Takuhaibin (ホラー宅配便, Horror Express Delivery Service) (2005-07)
- Kinshiro Burai Sakura (金四郎無頼桜) (2006-03, lanzado el 2006-01-21)
- Maeda Toshiie (前田利家) (2006-05, lanzado el 2006-03-20)
- Kikoushi Enma (鬼公子炎魔, Demon Prince Enma, 鬼公子炎魔雷帝地獄変·序章, Kikoushi Enma - Raitei Jigokuhen Josho) (2006-05, lanzado el 2006-03-25)
- Wanda-kun (ワンだ君) (2007-01, lanzado el 2006-12-15)
- Harenchi Gakuen 2007 (ハレンチ学園 2007) (2007-01-15)
- Akakon Suzunosuke (赤褌鈴乃介) (2007-03, lanzado el 2007-01-25)
- Kingoro to Marilyn na Hibi (金五郎とマリリンな日々) (2007-03, lanzado el 2007-01-25)
- Nagai Go 40-nen no Kiseki (永井豪 40 年のキセキ) (2007-03, lanzado el 2007-01-25)
- Senjo no Robotto (戦場のロボっ人) (2007-03, lanzado el 2007-01-25)
- Sirène Tanjo Hen (シレーヌ誕生編) (2007-03, lanzado el 2007-01-25)
- Suiko (翠湖) (2007-03, lanzado el 2007-01-25)
- Yokai no Kao (妖怪の顔) (2007-03, lanzado el 2007-01-25)
- Harenchi Gakuen ~The Company~ (ハレンチ学園〜ザ·カンパニー〜, The Shameless School ~The company~) (2007-03-01)
- Akuma Kishi (悪魔騎士, Devil Knight) (2007-03-23)
- Tantei Jimusho H.G (探偵事務所 H·G) (2007-07-03, lanzado el 2007-06-19)
- Satanikus ENMA Kerberos (SatanikusENMA ケルベロス) (2007-08, lanzado el 2007-06-26)
- Getter Robot Hien ~The Earth suicide~ (ゲッターロボ飛焔〜THE EARTH SUICIDE〜) (2007-08-28)
- Mazinger Angels Z (マジンガーエンジェル Z) (2008-02, lanzado el 2007-12-26)
- Satsujinsha (殺刃者, Satsu Jin Sha, さつじんしゃ) (2008-02, lanzado el 2007-12-26)
- Honey & Yukiko-hime: Cutie Heroine Daisakusen (ハニー&雪子姫キューティーヒロイン大作戦) (2008-02-22)
- Kyoryu Teikoku kara Kita Shōjo (恐竜帝国から来た少女) (2008-03-24)
- Watashi to Shōnen Sunday (私と少年サンデー) (2008-06-04, lanzado el 2008-05-02)
- Gisho Getter Robot Dash (偽書ゲッターロボ DASH, Apocrypha Getter Robot Dash) (2008–09, lanzado el 2008-07-26)
- Manga Kaido Hitoritabi (マンガ街道一人旅) (2008)
- Hono no Tora Shingen (炎の虎信玄) (2008–12, lanzado el 2008-10-27)
- Shogun Ken: Ichi no Tachi (将軍剣一の太刀) (2009-01, lanzado el 2008-12-13)
- Utamaro (ウタマロ) (2009-02, lanzado el 2008-12-25)
- Cutie Honey vs Abashiri Ikka (キューティーハニーVS あばしり一家) (2009-04-16)
- Shin Mazinger Zero (真マジンガーZERO) (2009-06, lanzado el 2009-04-18)
- Gisho Getter Robot Darkness (偽書ゲッターロボダークネス) (2009-05-01)
- Reikai Door (霊界ドアー) (2009-06-05)
- Shin Mazinger Shogeki! H Hen (真マジンガー　衝撃!H 編) (2009-08-19)

- Mazinger Otome (マジンガー乙女) (2009-10-08)
- Mazinkaizer SKL Versus (マジンカイザーSKL ヴァーサス) (2010-04-23)
- Shururun Yukiko Hime-chan feat. Dororon Enma-kun (シュルルン雪子姫ちゃん feat.ドロロンえん魔くん) (2010-10-04)
- Devilman tai Getter Robo (デビルマン対ゲッターロボ) (2010-06, lanzado el 2010-04-19)
- Geki-man! (激マン!) (2010-06-04, lanzado el 2010-05-21)
- Mazinger Otome Taisen (マジンガー乙女) (2010-12-09)
- Maou Dante tai Getter Robo G (魔王ダンテ対ゲッターロボ G) (2011)
- Time Slipper Tamahime (タイム・スリッパー珠姫) (2011)
- Enma vs: Dororon Enma-kun Gaiden (炎魔 VS ドロロンえん魔くん外伝) (2010-07-07)
- Devilman G (デビルマン G) (2012-03-19)
- Honey VS (ハニーVS) (2012)
- Mazinger Z vs. Kekko Kamen (マジンガーvs けっこう仮面) (2012)
- Sirene-chan (シレーヌちゃん) (2012)
- Shin Mazinger Zero vs Ankoku Daishogun (真マジンガーZEROvs 暗黒大将軍) (2012)
- Devilman vs Hades (デビルマン対闇の帝王) (2012)
- Dororo to Enma-kun (どろろとえん魔くん) (2013)
- Devilman Lady vs Cutey Honey (キューティーハニーvs デビルマンレディー) (2013)
- Dino Getter (ダイノゲッタ) (2014)
- Devilman Saga (デビルマンサーガ) (2014)
- Grendizer Giga (グレンダイザーギガ) (2014)
- Gekiman! Mazinger Z Hen (激マン! マジンガーZ 編) (2014)
- Majin Battle (マジンバトル) (2015)
- Cyborg 009 Vs Devilman: Breakdown (サイボーグ 009 VS デビルマン —BREAKDOWN—) (2015)
- Koutetsu Jeeg Hiryuuden (鋼鉄ジーグ秘龍伝) (2016)
- Getter Robo Devolution - Uchuu Saigo no 3-bunkann (ゲッターロボ DEVOLUTION ~宇宙最後の 3 分間~) (2016)
- Getter Robo High (ゲッターロボ牌) (2017)
- Gekiman! Cutie Honey Hen (激マン！キューティーハニー編) (2017)
- Mazinger Z Alter Ignition (マジンガーZ アルターイグニッション) (2017)
- Mazinger Z Interval Peace (マジンガーZ インターバルピース) (2017)
- Gekiman! Z & Great Hen (激マン!Z&グレート編) (2018)
- Mazinger Z vs Transformers (マジンガーZ 対トランスフォーマー) (2019)

2020s

- Violence Jack 20XX (バイオレンスジャック 20XX) (Febrero 19, 2021 – Noviembre 21, 2022, Monthly Young Magazine)
- Yagyuu Hadaka Shinken (柳生裸真剣) (Febrero 19, 2021 – Present, Weekly Post)
- Devilman Gaiden -Ningen Senki- (デビルマン外伝ー人間戦記ー) (Enero 23, 2023 – Present, Monthly Young Magazine)
- Devilman (デビルマン) (Serie TV, 1972-07-08)
- Mazinger Z (マジンガーZ) (Serie TV, 1972-12-03)
- Mazinger Z tai Devilman (マジンガーZ 対デビルマン) (Movie, 1973-07-18)
- Dororon Enma-kun (ドロロンえん魔くん) (Serie TV, 1973-10-04)
- Cutie Honey (キューティーハニー, Cutey Honey) (Serie TV, 1973-10-13)
- Getter Robo (ゲッターロボ) (Serie TV, 1974-04-04)
- Mazinger Z tai Ankoku Daishougun (マジンガーZ 対暗黒大将軍) (Movie, 1974-07-25)
- Great Mazinger (グレートマジンガー) (Serie TV, 1974-09-08)
- Great Mazinger tai Getter Robo (グレートマジンガー対ゲッターロボ) (Movie, 1975-03-21)
- Getter Robo G (ゲッターロボ G) (Serie TV, 1975-05-15)

- Great Mazinger vs. Getter Robo G: Kuchu Daigekitotsu (グレートマジンガー対ゲッターロボ G 空中大激突, Great Mazinger tai Getter Robo G: The Great Space Encounter) (Movie, 1975-07-26)
- Uchuu Enban Daisensou (宇宙円盤大戦争, The Great Battle of the Flying Saucers) (Movie, 1975-07-26)
- Koutetsu Jeeg (鋼鉄ジーグ) (Serie TV, 1975-10-05)
- UFO Robot Grendizer (UFO ロボグレンダイザー) (Serie TV, 1975-10-05)
- UFO Robot Grendizer tai Great Mazinger (UFO ロボグレンダイザー対グレートマジンガー) (Movie, 1976-03-20)
- Daikyu Maryu Gaiking (大空魔竜ガイキング) (Serie TV, 1976-04)
- Groizer X (グロイザーX, Gloizer X) (Serie TV, 1976-07-01)
- Grendizer, Getter Robo G, Great Mazinger: Kessen! Daikaijuu (グレンダイザー・ゲッターロボ G・グレートマジンガー決戦!大海獣) (Movie, 1976-07-18)
- Majokko Tickle (魔女っ子チックル) (Serie TV, 1978-03-06)
- Psycho Armor Govarian (サイコアーマーゴーバリアン) (Serie TV, 1983-07-06)
- God Mazinger (ゴッドマジンガー) (Serie TV, 1984-04-15)
- Chounouryoku Shōjo Barabanba (超能力少女バラバンバ) (OVA, 1985-06-21)
- Mujigen Hunter Fandora (夢次元ハンターファンドラ, Dream Dimension Hunter Fandora) (OVA, 1985-09-21)
- Violence Jack: Harem Bomber (バイオレンスジャックハーレムボンバー, Violence Jack: Slumking) (OVA, 1986-06)
- Devilman: Tanjo Hen (デビルマン誕生編, Devilman: The Birth) (OVA, 1987-11-01)
- Violence Jack: Evil Town (バイオレンスジャック地獄街, Violence Jack: Jigokugai) (OVA, 1988-12-21)
- Jushin Liger (獣神ライガー, Beast-God Riger) (Serie TV, 1989-03-11)
- Shutendoji (手天童子, Shuten Douji) (OVA, 1989-12)
- Devilman: Yocho Sirène Hen (デビルマン妖鳥シレーヌ編, Devilman: The Demon Bird) (OVA, 1990-02-25)
- Violence Jack: Hell's Wind Hen (バイオレンスジャックヘルスウインド編, Violence Jack: Hell's Wind) (OVA, 1990-11-09)
- Getter Robo Go (ゲッターロボ號) (Serie TV, 1991-02-11)
- CB Chara Nagai Go World (CB キャラ永井豪ワールド) (OVA, 1991-02-21)
- Abashiri Family (あばしり一家, Abashiri Ikka) (OVA, 1991-05-21)
- Kekko Kamen (けっこう仮面) (OVA, 1991-08-01)
- Kyukioku no Sex Adventure Kamasutra (究極の SEX アドベンチャーカーマスートラ) (1992-04-24)
- Iron Virgin Jun (鉄の処女 JUN, Tetsu no Shōjo JUN) (OVA, 1992-07)
- Oira Sukeban (おいら女蛮スケバン), (Sukeban Boy, Delinquent in Drag) (OVA, 1992-08)
- Hanappe Bazooka (花平バズーカ) (OVA, 1992-09)
- Black Lion (黒の獅士, Kuro no Shishi) (OVA, 1992-11)
- New Cutey Honey (新・キューティーハニー, Shin Cutey Honey) (OVA, 1994-04)
- Heisei Harenchi Gakuen (平成ハレンチ学園) (OVA, 1996-03)
- Harenchi Koumon Manyuuki (ハレンチ紅門マン遊記) (OVA, 1996-05)
- Cutey Honey F (キューティーハニーF (ﾌﾗｯｼｭ)) (Serie TV, 1997-02)
- Cutey Honey F (キューティーハニーF (ﾌﾗｯｼｭ)) (Movie, 1997-07)
- Shin Getter Robo: Sekai Saigo no Hi (真ゲッターロボ「世界最後の日」, Getter Robo: Armageddon) (OVA, 1998-08)
- Devilman Lady (デビルマンレディー) (Serie TV, 1998-10)
- Amon: The Apocalypse of Devilman (デビルマン黙示録) (OVA, 2000–05)
- Shin Getter Robot tai Neo Getter Robot (真ゲッターロボ対ネオゲッターロボ) (OVA, 2000–12)
- Mazinkaiser (マジンカイザー) (OVA, 2001–09)
- Demon Lord Dante (魔王ダンテ, Mao Dante) (Serie TV, 2002–08)
- Mazinkaiser: Death! The Great General of Darkness (マジンカイザー死闘!暗黒大将軍, Mazinkaiser: Shitou! Ankoku Daishogun) (OVA, 2003–07)
- New Getter Robo (新ゲッターロボ, Shin Getter Robo) (OVA, 2004-04)

- Panda-Z - The Robonimation (パンダーゼット THE ROBONIMATION) (Serie TV, 2004-04)
- Re: Cutie Honey (Re:キューティーハニー) (OVA, 2004–07)
- Gaiking: Legend of Daiku-Maryu (ガイキングレジェンドオブダイクウマリュウ) (Serie TV, 2005-11)
- Demon Prince Enma (鬼公子炎魔, Kikoushi Enma) (OVA, 2006–08)
- Koutetsushin Jeeg (鋼鉄神ジーグ, Steel God Jeeg) (Serie TV, 2007-04)
- Shin Mazinger Shougeki! Z Hen (真マジンガー衝撃! Z 編) (Serie TV, 2009-04)
- Mazinkaizer SKL (マジンカイザーSKL) (OVA, 2010–11)
- Dororon Enma-kun Meeramera (Dororon えん魔くんメ~ラめら) (Serie TV, 2011-04-07)
- Mazinger ZIP! (マジンガーZIP!) (Serie TV, 2013–04-08)
- Robot Girls Z (ロボットガールズ Z) (Serie TV, 2014-01-04)
- Robot Girls Z Plus (ロボットガールズ Z プラス) (Serie TV, 2015-05-20)
- Cyborg 009 VS Devilman (サイボーグ 009VS デビルマン) (OVA, 2015-11)
- Mazinger Z Infinity (劇場版マジンガーZ) (Movie, 2017-10, Italy release)
- Devilman Crybaby (DEVILMAN crybaby) (ONA, 2018-05-01)
- Cutie Honey Universe (Cutie Honey Universe) (Serie TV, 2018-04-08)
- Robot Girls NEO (ロボットガールズ NEO) (ONA, 2018)
- Getter Robo Arc (ゲッターロボアーク) (Serie TV, 2021)
- Grendizer U (グレンダイザーU) (Serie TV, 2024)
- Kyomu Senshi Miroku (虚無戦史 MIROKU, Kyomu Senshi Miroku) (OVA, 1989-01-10)
- Maju Sensen (魔獣戦線, Maju Sensen) (OVA, 1990-10-01)
- Maju Sensen THE APOCALYPSE (魔獣戦線 THE APOCALYPSE, Maju Sensen THE APOCALYPSE) (Serie TV, 2003–02-23)
- The Gakuen Chojō-tai (ザ・学園超女隊, The Gakuen Chojō-tai) (OVA, 1991-06-27)
- Machine Hayabusa* (マシンハヤブサ, Machine Hayabusa) (Serie TV, 1976-04-02)
- Harenchi Gakuen (ハレンチ学園) (Movie, 1970-05-02)
- Harenchi Gakuen: Shintai Kensa no Maki (ハレンチ学園身体検査の巻) (Movie, 1970-08-01)
- Harenchi Gakuen: Tackle Kiss no Maki (ハレンチ学園タックル・キッスの巻) (Movie, 1970-09-12)
- Harenchi Gakuen (ハレンチ学園) (Serie TV, 1970-10-01)
- Shin Harenchi Gakuen (新ハレンチ学園) (Movie, 1971-01-03)
- Battle Hawk (バトルホーク) (Serie TV, 1976-10-04)
- Pro-Wres no Hoshi Aztecaser (プロレスの星アステカイザー) (Serie TV, 1976-10-07)
- X Bomber (X ボンバー, 超宇宙マシーンエックスボンバー, Super Space Machine X Bomber, Star Fleet) (Serie TV, 1980-10-04)
- Nagai Go no Kowai Zone: Kaiki (永井豪のこわいゾーン怪鬼) (Movie, 1989-08-25)
- Nagai Go no Kowai Zone 2: Senki (永井豪のこわいゾーン 2 戦鬼) (Movie, 1990-08-24)
- The Ninja Dragon (空想科学任侠伝極道忍者ドス竜, Kuso Kagaku Ninkyoden: Gokudo Ninja Dosuryu) (Movie, 1990-10-25)
- Kekko Kamen (けっこう仮面) (Movie, 1991-03-22)
- Bishōjo Tantei Maboroshi Panty (美少女探偵まぼろしパンティ) (Movie, 1991-11-25)
- Kekko Kamen 2: We'll be back... (けっこう仮面 2, けっこう仮面 2 We'll be back・・・) (Movie, 1992-03-27)
- Nagai Go no Horror Gekijo: Mannequin (永井豪のホラー劇場マネキン) (Movie, 1992-04-24)
- Oira Sukeban: Kessen! Pansuto (おいら女蛮決戦!パンス党) (Movie, 1992-07-24)
- Nagai Go no Horror Gekijo: Kirikagami (永井豪のホラー劇場霧加神) (Movie, 1992-08-28)
- Kekko Kamen 3 (けっこう仮面 3) (Movie, 1993-04-23)
- Jushin Thunder Liger: Fist of Thunder (獣神サンダーライガー怒りの雷鳴 FIST OF THUNDER) (Movie, 1995-02-21)
- Heisei Harenchi Gakuen (平成ハレンチ学園) (Movie, 1996-02-02)
- Kyuketsu Onsen e Yokoso (吸血温泉にようこそ) (Movie, 1997-04-21)

- Lovely Angel: Homon Soap Degozaimasu (ラブリー・エンジェル訪問ソープでございます) (Movie, 1997-09-26)
- Lovely Angel 2: Taiketsu! Homon Soap Jo vs Shuccho SM Jo!! (ラブリー・エンジェル 2 対決!訪問ソープ嬢 vs 出張 SM 嬢!!) (Movie, 1997-11-28)
- Kekko Kamen (けっこう仮面, Mask of Kekkou) (Movie, 2004-02-06)
- Nagai Go World: Maboroshi Panty VS Henchin Pokoider (永井豪ワールドまぼろしパンティ VS へんちんポコイダー) (Movie, 2004-05-10)
- Cutie Honey (キューティーハニー) (Movie, 2004-05-29)
- Kekko Kamen: Mangriffon no Gyakushu (けっこう仮面マングリフォンの逆襲, Kekko Kamen: The MGF Strikes Back!) (Movie, 2004–07-23)
- Devilman (デビルマン) (Movie, 2004-10-09)
- Kekko Kamen Returns (けっこう仮面 RETURNS) (Movie, 2004-10-31)
- Kekko Kamen Surprise!! (けっこう仮面 SURPRISE) (Movie, 2004-10-31)
- Kabuto-O Beetle (兜王ビートル) (Movie, 2005-07-16)
- Oira Sukeban (おいら女蛮) (Movie, 2006-02-04)
- Kekko Kamen Royale (けっこう仮面ロワイヤル) (Movie, 2007-05-25)
- Kekko Kamen Premium (けっこう仮面プレミアム) (Movie, 2007-06-22)
- Kekko Kamen Forever (けっこう仮面フォーエバー) (Movie, 2007-07-27)
- Cutie Honey The Live (キューティーハニー THE LIVE) (Serie TV, 2007-10-02)
- Abashiri Ikka: The movie (あばしり一家 THE MOVIE) (Movie, 2009-11-21)
- Kekko Kamen Reborn (けっこう仮面新生(リボーン), also known as Mask The Kekkou Reborn) (Movie, 2012-06-02)
- They Call Me Jeeg (Movie, 2015-17-10)
- Cutie Honey Tears (キューティー・ハニーティアーズ) (Movie, 2016-10-01)
- Project Dreams - How to Build Mazinger Z's Hangar (前田建設ファンタジー営業部) (Movie, 2020-31-01)
- Lion-Girl (Movie, 2023)
- The Toxic Avenger Part II (1989)
- Nijisseiki Shōnen Dokuhon (1989)
- Kekko Kamen 2: We'll be back... (1992)
- Nagai Go no Horror Gekijo: Mannequin (1992)
- Oira Sukeban: Kessen! Pansuto (1992)
- Mirai no Omoide: Last Christmas (1992)
- Metropolis (anime) (2001)
- Kekko Kamen (2004)
- Nagai Go World: Maboroshi Panty VS Henchin Pokoider (2004)
- Cutie Honey (2004)
- Devilman (2004)
- Cutie Honey The Live (2007) episode 26 (DVD-only episode)
- Cutie Honey Tears (2016)

Leiji Matsumoto

Leiji Matsumoto (松本零士, nacido Akira Matsumoto (松本晟); 25 de enero de 1938 - 13 de febrero de 2023) fue famoso por sus óperas espaciales como Space Battleship Yamato y Galaxy Express 999. Su estilo se caracterizaba por historias mitológicas y a menudo trágicas con fuertes temas morales, héroes nobles, heroínas femeninas y un amor por los mundos extraños y la atmósfera melancólica.

En 1954, Matsumoto hizo su debut bajo su nombre real, Akira Matsumoto, con Mitsubachi no bōken en la revista Manga Shōnen.

La gran oportunidad de Matsumoto llegó con Otoko Oidon, una serie que narraba la vida de un rōnin (un joven que se prepara para los exámenes de ingreso a la universidad), en 1971. En 1972 creó la serie seinen western de comedia oscura de temática madura Gun Frontier para la revista Play Comic, que se publicó de 1972 a 1975. Casi al mismo tiempo comenzó una serie de historias cortas inconexas ambientadas durante la Segunda Guerra Mundial, Senjo Manga Series, que eventualmente se haría popular bajo el título The Cockpit.

Participó en Space Battleship Yamato (1974) y creó las series muy populares Space Pirate Captain Harlock (1977) y Galaxy Express 999 (1977). En 1978, recibió el premio Shogakukan Manga Award para shōnen por Galaxy Express 999 y Senjo Manga Series. Las versiones animadas de Captain Harlock y Galaxy Express 999 se desarrollan en el mismo universo, que generó varios spin-offs y series relacionadas, en particular Queen Emerald y Queen Millennia.

Matsumoto supervisó la creación de varios videos musicales para el grupo house francés Daft Punk, con temas de su álbum Discovery. Estos videos se publicaron de principio a fin (lo que hizo una película animada de larga duración) en un lanzamiento en DVD titulado Interstella 5555: The 5tory of the 5ecret 5tar 5ystem.

Personajes del universo de *Capitan Harlock*, su obra más icónica

Aproximadamente dos docenas de estatuas de bronce, cada una de cuatro pies de alto, de personajes y escenas de Space Battleship Yamato y Galaxy Express 999 se erigieron en el centro de la ciudad de Tsuruga en 1999. Cada estatua incluye una placa en su base que explica el personaje y presenta la firma de Matsumoto.

Matsumoto trabajó con Yoshinobu Nishizaki en Space Battleship Yamato (conocido fuera de Japón con varios nombres, pero más comúnmente como Star Blazers). Matsumoto creó un manga basado libremente en la serie, y Yamato hace apariciones especiales (sin tripulación) en varias de sus obras, incluido el manga Galaxy Express 999.

Un trabajo posterior de Matsumoto llamado Great Yamato que presenta un Yamato actualizado fue renombrado Great Galaxy debido a problemas legales con Nishizaki. En 2009, Matsumoto y Nishizaki estaban trabajando en proyectos de anime independientes con el aclamado Space Battleship Yamato, con las condiciones de que Matsumoto no puede usar el nombre Yamato o la trama o personajes del original, y Nishizaki no puede usar el arte conceptual, los personajes o los diseños de naves del original.

En agosto de 2014, para celebrar el 60 aniversario de su debut, Matsumoto lanzó el manga Captain Harlock: Jigen Kōkai (Captain Harlock: Dimensional Voyage), ilustrado por Kōichi Shimahoshi, en las páginas de la revista Champion Red de Akita Shoten. Dimensional Voyage es una versión del manga original Space Pirate Captain Harlock de 1978. Había sido licenciado en los Estados Unidos por Seven Seas Entertainment.

Matsumoto murió de insuficiencia cardíaca aguda en un hospital de Tokyo el 13 de febrero de 2023, a la edad de 85 años. Varios artistas de manga ofrecieron sus condolencias, incluidos Yasuhiro Nightow, Nozomu Tamaki y su esposa Maki. La actriz de voz de Galaxy Express 999, Masako Nozawa, y el traductor Zack Davisson también dieron sus condolencias.

- Obras
  - Gun Frontier (1958, 1 volumen)
  - Submarine Super 99 (1964, 2 volúmenes)
  - Otoko Oidon (1971-1973, 9 volúmenes)
  - Space Battleship Yamato (1974-1975, 3 volúmenes, adaptación del anime creada en colaboración con Yoshinobu Nishizaki)
  - Space Pirate Captain Harlock (1977-1979, 5 volúmenes)
  - Galaxy Express 999 (1977-1981, 21 volúmenes)
  - Queen Emerald (1978-1983, 4 volúmenes)
  - The Cockpit (1979-1980, 3 volúmenes)
  - Arcadia of My Youth: Endless Orbit SSX (1982-1983, 2 volúmenes)
  - Maetel Legend (1986, 1 volumen)
  - Great Yamato (1999-2000, 3 volúmenes)
  - Galaxy Railways (2000-2003, 3 volúmenes)
  - Space Symphony Maetel (2000, 1 volumen)
  - Queen Millennia (1980-1983, 3 volúmenes)
  - Captain Harlock: Dimensional Voyage (2014-2019, 10 volúmenes, ilustrado por Kouiti Shimaboshi)

Kentaro Miura

Kentaro Miura (三浦建太郎, 11 de julio de 1966 - 6 de mayo de 2021) fue un dibujante de manga japonés. Fue más conocido por su serie de fantasía oscura Berserk, que comenzó a serializarse en 1989 y continuó hasta su muerte. En 2023, Berserk tenía más de 60 millones de copias en circulación, lo que la convirtió en una de las series de manga más vendidas de todos los tiempos. En 2002, Miura recibió el Premio a la Excelencia en el sexto Premio Cultural Tezuka Osamu.

Mientras estaba en la escuela secundaria en 1982, Miura se inscribió en un plan de estudios artístico, donde él y sus compañeros de clase comenzaron a publicar sus obras en cuadernillos escolares. Allí, se hizo amigo de su futuro compañero dibujante de manga Kouji Mori. Ambos coescribieron un doujinshi de ciencia ficción que fue enviado a Weekly Shōnen Sunday, pero fue rechazado en la última ronda de selecciones. A los 18 años, Miura trabajó brevemente como asistente de George Morikawa, de la fama de Hajime no Ippo. Morikawa reconoció rápidamente el alto nivel artístico de Miura y lo despidió, diciendo que no había nada que pudiera enseñar que Miura no supiera ya. Para entonces, Miura ya tenía un guerrero oscuro con una espada gigantesca ilustrado en su portafolio.

En 1985, Miura solicitó la entrada a la escuela de arte de la Universidad Nihon. Presentó un proyecto corto, Futatabi (再び, "Una vez más"), para su examen y fue admitido. El proyecto más tarde le valió el 34º Premio al Manga Revelación de la revista Weekly Shōnen. El siguiente trabajo de Miura, NOA, fue publicado en la revista Fresh en el mismo año, pero no tuvo éxito. En 1988, mientras trabajaba para Buronson en un proyecto titulado King of Wolves (王狼, Ōrō), Miura publicó un prototipo de Berserk en la revista Monthly ComiComi de Hakusensha; el prototipo de 48 páginas quedó en segundo lugar en la séptima competencia de la Escuela de Manga de ComiComi. La serialización completa de Berserk, que se convertiría en el trabajo más famoso y exitoso de Miura, comenzó en la revista Monthly Animal House de Hakusensha en 1989. En 1990, se publicó una secuela de King of Wolves, titulada Ōrō Den (王狼伝, "Leyenda del Rey de los Lobos"), en la misma revista. En 1992, Monthly Animal House pasó a llamarse Young Animal, donde Berserk continuó serializándose. En el mismo año, Miura colaboró con Buronson en el manga Japan, que también se publicó en Young Animal.

En 1997, Miura supervisó la producción de una adaptación al anime de 25 episodios de Berserk producida por OLM, Inc., que se emitió el mismo año en NTV. También supervisó el videojuego de Dreamcast de 1999 Sword of the Berserk: Guts' Rage. En 2002, Miura recibió el Premio a la Excelencia en los sextos Premios Culturales Tezuka Osamu por Berserk. A partir de 2006, Berserk tuvo pausas frecuentes y a menudo prolongadas, y alternó entre serializaciones mensuales e irregulares. Para 2023, Berserk se recopiló en 42 volúmenes tankōbon en Japón, y para septiembre de 2023, tenía más de 60 millones de copias en circulación en todo el mundo, incluidas las versiones digitales. La serie también generó una gran cantidad de productos, tanto oficiales como hechos por fanáticos, que van desde estatuas, figuras de acción hasta llaveros, videojuegos y un juego de cartas coleccionables. También se lanzaron varios libros de arte y materiales complementarios de Miura basados en Berserk.

Miura era reconocido frecuentemente por el nivel de detalle y la excelente sensación de movimiento que plasmaba en obras como Berserk

En 2013, Miura lanzó el manga independiente corto Giganto Maxia, publicado en territorios de habla inglesa por Dark Horse en 2016. Duranki, un manga corto producido por el estudio de manga personal de Miura, Studio Gaga, fue serializado en Young Animal Zero en 2019.

Miura afirmó que el trabajo que tuvo el mayor impacto en el suyo fue el manga Fist of the North Star (debut en 1983) de Buronson y Tetsuo Hara. Miura también citó influencias de Violence Jack (debut en 1973) de Go Nagai, la serie de novelas de fantasía japonesas Guin Saga (debut en 1979), las películas de Paul Verhoeven, la serie Hellraiser (debut en 1987), el manga shōjo, las películas de Disney y las obras de Hieronymous Bosch, M. C. Escher, Gustave Doré y Pieter Bruegel.

El 6 de mayo de 2021, Miura murió debido a una disección aórtica aguda, a la edad de 54 años. Su muerte se anunció públicamente el 20 de mayo de 2021. Su familia celebró una ceremonia privada.

Varios artistas de manga ofrecieron sus condolencias, incluido Kouji Mori, amigo de la escuela secundaria de Miura, y George Morikawa, quien compartió una historia de su amistad. Las personas que trabajaron en las adaptaciones del anime de Berserk también rindieron homenaje a Miura, incluido Susumu Hirasawa, compositor de la serie de 1997; Nobutoshi Canna y Yūko Miyamura, quienes prestaron su voz a Guts y Casca, respectivamente, en la serie de 1997; Hiroaki Iwanaga, actor de voz de Guts desde la trilogía cinematográfica de 2012-13; y el cantante Yoshino Nanjō, quien prestó su voz a Sonia e interpretó el tema final de la segunda temporada de la serie de 2016 con Nagi Yanagi.

- Legado

Establecida como uno de los mangas más vendidos de todos los tiempos, la serie Berserk de Miura impactó el medio del manga y más allá, con la periodista Jade King declarando: "Es difícil exagerar el tremendo impacto que su trabajo ha tenido en el mundo de los juegos, el manga, el cine, el anime e incluso la literatura". La imagen de Guts y su enorme espada se atribuye a personajes inspiradores como Cloud Strife de Final Fantasy VII y Dante de la serie Devil May Cry, con la estética general de Berserk inspirando a los monstruos y el mundo de la serie Dark Souls. El director de videojuegos Hideaki Itsuno y el productor Hiroyuki Kobayashi son fanáticos de Berserk, y el juego de rol hack and slash Dragon's Dogma incluye armaduras basadas en las de Guts y Griffith. Durante una charla en GDC en 2019, Itsuno declaró que el tono y el estilo de Devil May Cry 5 se inspiraron en Berserk.

Muchos autores han citado a Miura y Berserk como influencias, entre ellos Kazue Kato, autor de Blue Exorcist, Ryōgo Narita, autor de Baccano! y Durarara!!, Yana Toboso, autora de Black Butler, Yūki Tabata, autor de Black Clover, y Hajime Isayama, autor de Attack on Titan, quien lo llamó "tremendo, simplemente magnífico (...) Me dio la impresión de que estaba muy bien organizado como una película". Yoko Taro afirmó que el protagonista de Drakengard, Caim, se inspiró en Guts, el protagonista de Berserk.

Ilustración de sí mismo firmada y de Guts

El 10 de septiembre de 2021 se publicó un número "conmemorativo" de Young Animal dedicado a Miura. Además de la inclusión del capítulo póstumo 364 de Berserk, el número incluía un folleto especial "Mensajes a Kentarou Miura" y un póster de "escenas famosas" del manga. En el número, el artista de manga Kouji Mori, amigo de Miura desde hace mucho tiempo, publicó un one-shot titulado "Mori-chan Ken-chan", que cuenta la historia de la amistad de Mori con Miura.

El 7 de junio de 2022, Hakusensha y Kouji Mori anunciaron que Berserk continuaría su publicación, utilizando planes y pensamientos que el propio Miura le transmitió a Mori, así como memorandos y diseños de personajes que Miura dejó atrás. Como la única persona que conoce el final que pretendía Miura, Mori aceptó continuar la serie y prometió: "Solo escribiré los episodios de los que Miura me habló. No los desarrollaré. No escribiré episodios que no recuerde con claridad. Solo escribiré las líneas e historias que Miura me describió". Los créditos aparecen como "trabajo original de Kentaro Miura, arte de Studio Gaga, supervisado por Kouji Mori".

- Obras
  - Futatabi (再び, "Once More") (1985)
  - NOA (1985)
  - Berserk: The Prototype (ベルセルク, Beruseruku) (1988)
  - King of Wolves (王狼, Ōrō) (1989)
  - Berserk (ベルセルク, Beruseruku) (1989–2021)
  - Ōrō Den (王狼伝) (1990)
  - Japan (ジャパン) (1992)
  - Giganto Maxia (ギガントマキア, Gigantomakia)
  - Duranki (ドゥルアンキ) (2019–2020)

Shotaro Ishinomori

Shotaro Ishinomori (石ノ森章太郎, 25 de enero de 1938 - 28 de enero de 1998), fue conocido como el "Rey del Manga" (漫画の帝王 (Manga no Teiou) o マンガの王様 (Manga no Ousama)), es considerado como uno de los artistas de manga más influyentes de todos los tiempos. Fuera del manga, también es uno de los creadores más prolíficos en la historia del anime, el tokusatsu y la ficción de superhéroes japonesa, creando varias series de larga duración inmensamente populares como Cyborg 009, la serie Super Sentai (posteriormente adaptada al Serie Power Rangers, de la que Ishinomori también es cocreador), y la serie Kamen Rider. Fue galardonado dos veces con el premio Shogakukan Manga Awards, en 1968 por Sabu to Ichi Torimono Hikae y en 1988 por Hotel y Manga Nihon Keizai Nyumon.

También era conocido como Shotaro Ishimori (石森章太郎) antes de 1986, cuando cambió su apellido a Ishinomori agregando el carácter no (ノ) en katakana.

En diciembre de 1954, Ishinomori publicó su primer trabajo, Nikyuu Tenshi, en Manga Shōnen. En 1956, se mudó a Tokyo y se convirtió en asistente de Osamu Tezuka. Durante su tiempo trabajando con Tezuka, Ishinomori trabajó en Astro Boy y Alakazam the Great. En 1960, Ishinomori publicó Flying Phantom Ship, que luego se convirtió en una película animada en 1969.

Cyborg 009, creado en 1963, se convirtió en el primer equipo de héroes con superpoderes creado en Japón, con nueve guerreros cibernéticos. Ese mismo año, Kazumasa Hirai y Jirō Kuwata crearon la primera serie de superhéroes androides de Japón, 8 Man (que precedió a Kikaider de Ishinomori por nueve años). El éxito de la serie de televisión de superhéroes tokusatsu Kamen Rider, producida por Toei Company en 1971, condujo al nacimiento del superhéroe "transformable" (henshin) (superhéroes de tamaño humano que se transforman haciendo una pose y usan artes marciales para luchar contra secuaces y el monstruo semanal), y resultó en muchos programas secuelas hasta el día de hoy. Ishinomori luego creó muchos dramas de superhéroes similares, que una vez más fueron producidos por Toei o en el caso de Sarutobi Ecchan, Toei Animation, incluyendo Android Kikaider, Kikaider 01, Henshin Ninja Arashi, Inazuman, Robotto Keiji, Himitsu Sentai Gorenger (la primera serie Super Sentai), Kaiketsu Zubat, Akumaizer 3, Sarutobi Ecchan, la serie de comedia Toei Fushigi y muchos otros. Incluso creó programas infantiles populares, como Hoshi no Ko Chobin (Chobin, Child of the Stars, 1974, una coproducción con Studio Zero que fue un gran éxito en la televisión italiana) y Ganbare!! Robokon. En 1963, también fundó la compañía de anime Studio Zero. De 1967 a 1970, el manga 009-1 se serializó en la publicación de Futabasha Weekly Manga Action. Fue escrito e ilustrado por Ishinomori. Hubo un drama televisivo del mismo en 1969 y, finalmente, un anime en 2006.

Portada de su manga autobiográfico

El arte de Ishinomori recuerda al de su mentor, Osamu Tezuka. La verdadera historia de su primer encuentro con Tezuka fue ilustrada en un cuento corto de cuatro páginas elaborado como material complementario para las reimpresiones del manga Astro Boy de la década de 1970. En 1954, Ishinomori presentó su primer trabajo oficial, Nikyu Tenshi, a un concurso que buscaba nuevos talentos en la revista Manga Shōnen. Tezuka quedó impresionado por sus dibujos y envió un telegrama a Ishinomori, pidiéndole que trabajara como su asistente con Astro Boy. En la versión estadounidense, esta historia se puede ver en el Volumen 15, junto con el primer trabajo de Ishinomori en el

arco argumental "Electro". Después de graduarse de la escuela secundaria en 1956, Ishinomori se mudó a Tokiwa-so con Tezuka, y vivió allí hasta fines de 1961.

Ishinomori también ilustró una adaptación en cómic del videojuego de Super NES The Legend of Zelda: A Link to the Past, que se produjo para la publicación estadounidense Nintendo Power. El cómic constaba de 12 capítulos, que se serializaron desde enero de 1992 (Volumen 32) hasta diciembre de 1992 (Volumen 43). El cómic fue reeditado como una colección de novelas gráficas en 1993 y, a partir de 2015, volvió a imprimirse a través de Viz Media. También se le atribuye algún trabajo con los Power Rangers, incluidos videos, videojuegos, el video de 1996 de un evento Mighty Morphin Power Rangers World Tour Live on Stage y las series de televisión Power Rangers Zeo, Power Rangers Turbo y Power Rangers in Space.

A fines de 1997, Kazuhiko Shimamoto, un joven y prometedor artista de manga, fue contactado por un Ishinomori cada vez más enfermo y le preguntó si haría una continuación (aunque más en la línea de un remake) de su manga one-shot de 100 páginas de 1970, Skull Man (el manga que se convirtió en la base de Kamen Rider). Ishinomori, que había sido uno de los héroes de la infancia de Shimamoto, le envió por fax copias de la historia propuesta y notas de la trama. Shimamoto se quedó atónito al saber que lo habían elegido para trabajar en la última y gran obra de su ídolo.

Shimamoto ya había participado en la renovación de una de las obras anteriores de Ishinomori (incluido Kamen Rider), pero no se imaginaba que, como uno de los muchos a quienes Ishinomori había inspirado, sería elegido para la colaboración final y resurrección de Skull Man. También fue adaptado a un anime en 2007.

El autor con la máscara icónica de Kamen Rider

Ishinomori murió de linfoma e insuficiencia cardíaca el 28 de enero de 1998, solo tres días después de su 60 cumpleaños. Su último trabajo fue la serie de televisión de superhéroes tokusatsu, Voicelugger, televisada un año después. Dos años más tarde, la serie Kamen Rider sería revivida con Kamen Rider Kuuga. Todas las series realizadas a partir de la era Heisei le dan crédito a Ishinomori como creador. El Museo del Manga Ishinomori, nombrado en su honor, abrió en Ishinomaki, Miyagi, en 2001. Se encargaron trenes especiales en la línea Senseki que mostraban su obra de arte y que generalmente conducían al museo.

Su trabajo le otorgó póstumamente el récord mundial Guinness por la mayor cantidad de cómics publicados por un autor, con un total de más de 128.000 páginas en 770 títulos a lo largo de 500 volúmenes.

Su influencia, particularmente en los medios de superhéroes, es tal que a menudo se le ha comparado con el equivalente en manga de Stan Lee y Jack Kirby.

Muchos artistas de manga han citado a Ishinomori como influencia, incluidos Katsuhiro Otomo, Naoki Urasawa, Go Nagai, Kazuhiko Shimamoto, Keiko Takemiya, Moto Hagio, Taiyo Matsumoto, Tetsuya Chiba y Tetsuo Hara. Takemiya lo llamó el "abanderado de nuestro tiempo". Hagio citó su influencia en su técnica de dibujo, afirmando que sus imágenes eran "verdaderamente maravillosas".

Uno de los antiguos asistentes de Tezuka, Shigeto Ishihara, afirmó que Ishinomori era uno de los dos dibujantes de los que Tezuka estaba verdaderamente celoso (el otro era Otomo).

Fuku Suzuki interpreta a un joven Ishinomori en Saber + Zenkaiger: Superhero Senki.

- Obras

  - Cyborg 009: 1964-1981, 36 tomos.
  - Kamen Rider: 1971-1973, 4 tomos.
  - Henshin Ninja Arashi: 1972-1973, 6 tomos.
  - Inazuman: 1973-1974, 5 tomos.
  - Hotel: 1984-1987, 3 tomos.
  - Sabu to Ichi Torimono Hikae: 1966-1967, 17 tomos.
  - Robot Keiji: 1973-1974, 3 tomos.
  - Ganbare! Robocon: 1974-1976, 2 tomos.
  - Hoshi no Furumachi: 1978-1979, 3 tomos.
  - Sekai wo Kakeru Otoko: 1972, 1 tomo.
  - Yuusha Raideen: 1975-1976, 2 tomos.
  - Gorenger (Himitsu Sentai Gorenger): 1975-1976, 5 tomos.
  - Kikaider (Jinzou Ningen Kikaider): 1972-1974, 4 tomos.
  - Kikaider 01: 1973-1974, 2 tomos.
  - 009 no 1 (Zero Zero Nine no Ichi): 1967-1968, 3 tomos.
  - Mutant Sabu: 1965, 1 tomo.
  - Manga Nihon no Rekishi: 1970-1983, 55 tomos.
  - Manga Shakespeare Series: 1970s, tomos variables según la obra.
  - Hi no Tori no Tsubasa: 1979, 1 tomo.
  - Horror House: 1975, 1 tomo.
  - Tensai Tarou no Ekaki Enikki: 1977, 1 tomo.

CLAMP

Clamp (estilizado en mayúsculas) es un grupo compuesto exclusivamente por mujeres, formado por la líder y escritora Nanase Ohkawa (nacida en Osaka) y tres artistas cuyos roles cambian en cada serie: Mokona, Tsubaki Nekoi y Satsuki Igarashi (todas nacidas en Kyoto).

Clamp se formó a mediados de los años 80 como un grupo de once miembros que creaba dōjinshi (obras de fans autopublicadas) y comenzó a crear manga original en 1987. Cuando el grupo hizo su debut en la publicación convencional con RG Veda en 1989, se había reducido a siete miembros; tres miembros más se fueron en 1993, dejando a los cuatro miembros actuales del grupo.

Entre las obras más destacadas de Clamp se incluyen X (1992), Magic Knight Rayearth (1993), Cardcaptor Sakura (1996) y su secuela Cardcaptor Sakura: Clear Card (2016), Chobits (2000) y xxxHolic y Tsubasa: Reservoir Chronicle (ambas de 2003). Varias series del grupo hacen referencias cruzadas entre sí, y los personajes reaparecen en varias obras del grupo, como Tsubasa, una serie ambientada en múltiples dimensiones, que presenta múltiples versiones alternativas de personajes de obras anteriores. Clamp es considerado uno de los artistas de manga más aclamados por la crítica y el público en Japón y, a fecha de 2007, ha vendido casi 100 millones de libros en todo el mundo.

El nombre "Clamp" hace referencia a una abrazadera de almacenamiento, en el sentido de "un montón de patatas". Esto se menciona en Duklyon: Clamp School Defenders, donde se observa a un maestro decir: "El nombre 'Clamp' incorpora las palabras 'bisagra', así como 'montaña de patatas', dentro de su definición".

- Historia

Clamp comenzó originalmente a mediados de los años 1980 como un círculo dōjinshi de once miembros, para llenar una vacante en un stand en Dream Comic, un evento doujin en Osaka. Para llenar una vacante al lado del stand CLUB/Y de Yun Kōga, se llamaron CLAMP, ya que club y clamp comenzaban con kura (クラ) en la ortografía katakana, y los stands estaban ordenados según el orden de gojūon. El círculo original incluía a O-Kyon (お·きょん), Sei Nanao (七穂せい, Nanao Sei), Tamayo Akiyama (秋山たまよ, Akiyama Tamayo), Leeza Sei (聖りいざ, Sei Riiza), Sōshi Hishika (日鷺総司, Hishika Sōshi), Kazue Nakamori (中森かずえ, Nakamori Kazue) y Shinya Ōmi (大海神哉, Ōmi Shin'ya). Tres de los artistas de Clamp, Mokona, Tsubaki Nekoi y Satsuki Igarashi, comenzaron a dibujar manga cuando eran adolescentes, inspirados por amigos. Los tres artistas eran buenos amigos en la misma escuela. Conocieron y se hicieron amigos de Nanase Ohkawa a través de una de sus amigas que había comprado cómics de Mokona. El grupo original de doce miembros comenzó a reunirse en cada evento celebrado en Osaka y Kobe, que normalmente ocurría una vez al mes. Antes de que comenzaran a crear trabajos originales, el grupo produjo dōjinshi de Captain Tsubasa y dōjinshi yaoi de Saint Seiya y JoJo's Bizarre Adventure. Sin embargo, en 1987, el grupo dejó de hacer dōjinshi y comenzó a crear trabajos originales; fue en ese momento que comenzaron a trabajar en RG Veda, una adaptación libre del Rigveda. Su primer trabajo colaborativo se tituló "Clamp", en el que continuaron trabajando hasta poco después de su debut.

El grupo debutó como artistas de manga profesionales cuando decidieron imprimir el manga RG Veda, que habían comenzado como un cómic de fans. Después de ver el resumen en cómic de la serie de manga que había publicado Clamp, un editor de la revista de manga Wings de Shinshokan le pidió al grupo que trabajara para ellos. Presentaron una historia de aproximadamente sesenta páginas como muestra, pero el trabajo fue rechazado. Ohkawa luego criticó el borrador, afirmando que "todo era malo" y atribuyendo la calidad a la falta de experiencia del grupo, ya que nunca antes habían completado una historia como un grupo cohesionado. Al grupo se le dio otra oportunidad de publicación si presentaban una nueva historia que le gustara a Shinshokan; esta vez, presentaron RG Veda, que fue serializada en la revista Wings.

Durante el tiempo antes de su debut oficial, el grupo se mudó a Tokyo y alquiló un pequeño apartamento de dos habitaciones. Ohkawa declaró que pensó que "iba a morir allí". Nekoi declaró que "el único espacio privado que tenían estaba debajo del escritorio".

Para cuando RG Veda debutó, sus miembros se habían reducido a siete. Durante la producción del manga RG Veda, O-Kyon había dejado el grupo. En junio de 1990, Nanao dejó oficialmente el grupo (mencionada por última vez en

Shōten 6). Hishika, Nakamori y Ōmi dejaron oficialmente el grupo en marzo de 1993 (como se menciona en Shōten 3). En octubre de 1992, Akiyama y Sei dejaron oficialmente el grupo.

RG Veda fue planeado originalmente para ser una sola historia en lugar de una serie, aunque debido a la buena respuesta de los lectores y las ventas más altas de lo esperado para su primer volumen, Shinshokan permitió al grupo crear más volúmenes, sin embargo, después de que se lanzara cada capítulo del manga, Shinshokan amenazó con dejar de serializarlo si su popularidad caía.

En julio de 1989, Genki Comics comenzó a serializar el segundo trabajo de Clamp, Man of Many Faces.

Genki Comics comenzó a serializar Duklyon: Clamp School Defenders en agosto de 1991, que se convirtió en el trabajo en el que los tres artistas Mokona, Nekoi e Igarashi disfrutaron más trabajando. En marzo de 1990, Wings comenzó a serializar Tokyo Babylon. En diciembre de 1990, Monthly Asuka publicó Clamp School Detectives, y en mayo de 1992, comenzó a serializar X.

Clamp fue serializado por muchas otras revistas y editoriales, incluida Kobunsha que publicó Shirahime-Syo: Snow Goddess Tales el 10 de junio de 1992. En 1993, Clamp lanzó dos mangas diferentes: en marzo, Miyuki-chan in Wonderland, que comenzó a serializarse en Newtype, y en noviembre, Magic Knight Rayearth que fue serializado en Nakayoshi. Nakayoshi también comenzó a serializar Cardcaptor Sakura en mayo de 1996; Ohkawa, líder y guionista gráfica de Clamp, disfrutó particularmente trabajar en Cardcaptor Sakura porque a diferencia de muchos de sus trabajos anteriores, no fue trágico. Kadokawa Shoten publicó The One I Love el 17 de julio de 1995. Wish comenzó a serializarse en Asuka Comics DX en octubre de 1996. En diciembre de 1998, Suki: A Like Story comenzó a serializarse por primera vez en Asuka Comics DX, y en enero de 1999, Angelic Layer comenzó a serializarse en Monthly Shōnen Ace.

Las referencias cruzadas y la narración de Clamp llevaron a que los personajes se reutilizaran de diferentes maneras. Izquierda: Syaoran Li, originalmente de Cardcaptor Sakura. Centro: Syaoran tal como aparece por primera vez en su obra posterior Tsubasa: Reservoir Chronicle. Derecha: un Syaoran alternativo que aparece más adelante en Tsubasa

En 2001, Young Magazine comenzó a serializar Chobits de Clamp, que completó su publicación en 2002. Aunque sus trabajos anteriores estaban dirigidos a un público femenino, Chobits marcó la primera vez que Clamp escribió para un público masculino adolescente mayor. Clamp comenzó a escribir los dos trabajos que cuentan partes separadas de la misma trama general, xxxHolic serializado en Young Magazine a partir de 2003 seguido de Tsubasa: Reservoir Chronicle serializado en Weekly Shōnen Magazine a partir del mismo año. Tsubasa marcó la primera vez que Clamp intentó escribir para un público masculino más joven, aunque su primer trabajo publicado en el grupo demográfico Shōnen fue Angelic Layer.

En 2004, el 15.º aniversario de Clamp como grupo de artistas de manga, los miembros cambiaron sus nombres de Nanase Ohkawa, Mokona Apapa, Mick Nekoi y Satsuki Igarashi a Ageha Ohkawa, Mokona, Tsubaki Nekoi y Satsuki Igarashi (su nombre se pronuncia igual, pero se escribe con diferentes caracteres) respectivamente. Para celebrar el 15.º aniversario de Clamp, Tokyopop lanzó una serie de revistas de doce partes titulada Clamp no Kiseki que contenía una gran cantidad de información para los fanáticos. La edición de agosto de 2004 de Newtype USA, una revista especializada en eventos de las subculturas del anime y el manga, informó que los miembros de Clamp simplemente querían probar nuevos nombres. En una entrevista posterior con Ohkawa, se reveló que inicialmente Mokona quería dejar de usar su apellido porque sonaba demasiado inmaduro para su gusto, mientras que a Nekoi no le gustaba que la gente comentara por error sobre ella como miembro de los Rolling Stones. Ohkawa e Igarashi, queriendo seguir la corriente de los cambios de nombre de Nekoi y Mokona, cambiaron sus nombres también.

En 2006, Clamp proporcionó los diseños de personajes para Code Geass. Esto se hizo realidad después de que el productor Yoshitaka Kawaguchi los llamara. Esto también marcó la primera vez que se le pidió a Clamp que proporcionara un diseño de personaje para una serie de anime que no fue creada originalmente por ellos.

Ohkawa hizo su primera aparición en el extranjero en la Exposición Internacional del Libro de Taipei patrocinada por Production I.G ese mismo año. Durante una entrevista allí, anunció que Clamp haría su primer debut público en los Estados Unidos en la Anime Expo en julio en Anaheim, California, copatrocinada por Anime Expo, Del Rey Manga, Funimation y Tokyopop. Fueron bien recibidos en la convención ya que los fanáticos llenaron por completo los 6.000 asientos presentes en el auditorio del panel de enfoque, además de más en la lista de espera. En 2006, se informó que Clamp había vendido más de 90 millones de copias de su manga a nivel internacional.

Mientras que Tsubasa terminó en octubre de 2009, xxxHolic terminó a principios de 2011. Los autores estaban satisfechos con el final de los dos mangas y comentaron que era difícil serializar los dos mangas interconectados al mismo tiempo debido al enfoque de Tsubasa en la acción, lo que requirió que escribieran historias paralelas para xxxHolic.

Clamp colaboró en el anime spin-off de Blood: The Last Vampire, Blood-C, ya que son responsables de diseñar los personajes y proporcionar la historia. Ohkawa escribió los guiones con el supervisor de la serie, Junichi Fujisaku, tanto para la serie de anime como para la película secuela, Blood-C: The Last Dark.

Legal Drug reinició la serialización en el mismo año en Young Ace de Kadokawa Shoten bajo el nuevo título de Drug and Drop. Un nuevo manga de xxxHolic titulado XXXHOLiC Rei también comenzó a serializarse en Young Magazine de Kodansha en marzo de 2013.

Clamp también proporcionó diseño de personajes para la adaptación al anime de Kabukibu! de Studio Deen, que se emitió en abril de 2017.

Cardcaptor Sakura: Clear Card comenzó a serializarse en 2016 con un anime que se emitió de enero a junio de 2018 en NHK.

El 19 de octubre de 2020, el sitio web oficial de fans de Clamp publicó un enlace a un video de YouTube que comenzará el 25 de octubre de 2020. Estos enlaces diarios están acompañados por un gráfico que muestra la cantidad de días que faltan para el anuncio y una sola palabra. Cada palabra se relaciona con un capítulo de Tokyo Babylon del volumen tankobon numerado respectivamente. Esto ha provocado especulaciones entre los fans de Clamp de que se anunciará un nuevo trabajo relacionado con Tokyo Babylon. El 25 de octubre de 2020, a las 15:00 UTC (26 de octubre de 2020 a la medianoche, hora estándar de Japón), se lanzó un tráiler de una nueva adaptación al anime de Tokyo Babylon. La nueva serie, Tokyo Babylon 2021, se lanzará y ambientará la historia en el año 2021. Iba a ser realizada por el estudio GoHands. La serie debía debutar en abril de 2021, pero se pospuso debido al incidente de plagio del equipo de producción. El 28 de marzo de 2021, el comité de producción anunció que la producción de la serie se interrumpió y Clamp y el comité de producción reiniciarán la serie de anime con un estudio diferente.

En enero de 2021, se anunció que una nueva serie de la franquicia Cardfight!! Vanguard comenzará el 3 de abril de 2021 y contará con diseños de personajes de Clamp. La nueva serie se llamará Vanguard overDress.

En junio de 2021, se anunció que Clamp colaborará con Netflix para producir una serie de anime original basada en los cuentos de hadas de los hermanos Grimm, con Wit Studio a cargo de la animación. En marzo de 2024, se reveló el título de la serie como The Grimm Variations y se lanzará como exclusiva de Netflix en abril.

- Estilo

En general, Ohkawa obtiene su inspiración para el grupo de eventos cotidianos como sueños o noticias. A diferencia de la mayoría de los artistas de manga que se especializan en un solo género, Clamp ha creado un cuerpo de trabajo diverso. Los géneros de Clamp varían ampliamente, desde infantiles y cómicos (Cardcaptor Sakura, Chobits, Clamp School Detectives) hasta series más dramáticas y para adolescentes (xxxHolic, X). Además, basándose en la idea del Star System de Osamu Tezuka como lo hicieron en Tsubasa: Reservoir Chronicle, Clamp a menudo cruza personajes de su propia serie en sus otras obras, lo que da lugar a un "Universo Clamp" vagamente definido.

Aunque la mayoría de sus mangas están orientados a mujeres, Clamp también ha atraído a lectores masculinos en sus primeros trabajos a través de su manejo de escenas de lucha en X y Tokyo Babylon. Tsubasa: Reservoir Chronicle es un manga orientado a los hombres, pero Clamp aún así agregó múltiples motivos para atraer a los lectores, como el viaje romántico de Syaoran. xxxHolic es un manga orientado a los adultos, pero utiliza a Kimihiro Watanuki como protagonista que atraería a un grupo demográfico femenino.

Los miembros actuales de Clamp tomaron clases enfocadas en el arte durante su escuela secundaria. Sin embargo, Tsubaki Nekoi siente que, además de las habilidades artísticas básicas, dibujar manga requiere un conjunto de habilidades diferente; sin embargo, ninguno de los miembros del grupo ha trabajado como asistente para artistas de manga ya establecidos, y la mayor parte de su habilidad es autodidacta. El manga de Clamp se distingue por sus diversos estilos visuales. Su trabajo Clover, por ejemplo, es notable por su gran uso del espacio negativo.

Las obras de Clamp abarcan una amplia variedad de temas. En lugar de mantener temas consistentes en sus obras o tener temas individuales para cada obra, Nanase Ohkawa declaró "inventamos un tema nuevo para cada historia. Una cosa que decir cada vez". Sus obras a menudo tratan el tema del destino humano que se relaciona con la visión de Ohkawa sobre la vida; Ohkawa cree que "el destino es algo que eliges", no una "fuerza mística que manipula tu destino", y que con determinación y resolución, "puedes cambiar tu destino".

También es común la idea de almas gemelas, o parejas unidas por el destino. Syaoran y Sakura (que aparecen tanto en Cardcaptor Sakura como en Tsubasa: Reservoir Chronicle) se encuentran entre las parejas emblemáticas de Clamp que mejor se ajustan a esta representación. Como también se ve en Magic Knight Rayearth, tres chicas están unidas por el destino para salvar a Cephiro. El destino también es la razón por la que las tres chicas se consideran "hermanas"; otra idea que elabora a las personas unidas (la familia no se puede elegir). Clamp también explora la idea del amor casto o puro (como en el manga Chobits). La indiferencia de Clamp por el sexo o el género (o en ocasiones la edad biológica) en estas parejas los ha llevado a escribir parejas del mismo sexo en muchos de sus mangas en contraste con muchos otros artistas de manga (por ejemplo, Tōya y Yukito en Cardcaptor Sakura). Varias de estas parejas han sido mostradas juntas en dimensiones paralelas en el multiverso de Clamp. Aunque Clamp a menudo escribe obras románticas, Ohkawa ha mencionado que siente que es más arriesgar la vida que el amor lo que hace que las mujeres crezcan o cambien. Clamp nunca presenta el amor como tema central; Ohkawa declaró en una entrevista con Takeshi Oshiguchi en 1997 para Animerica que no es "buena en las historias de amor" ya que su "idea de una relación es diferente a la de muchas otras personas".

Tal vez inspirándose en la pobre visión del ojo derecho de Ohkawa, Clamp presenta con frecuencia personajes tuertos o que pierden la visión de un ojo como forma de expresar el sentimiento de soledad (por ejemplo, Subaru y Seishirō en Tokyo Babylon y X y Fay en Tsubasa: Reservoir Chronicle). Sin embargo, siempre hay algo más adelante que viene a complementar la pérdida de visión.

- Obras

<u>Completas</u>

Año	Título	Tomos
1989	*RG Veda* (聖伝, *Sei-den RG Veda*)	10
1990	*Man of Many Faces* (20 面相におねがい!!, *20 Mensō ni Onegai!!*)	2
1990	*Tokyo Babylon* (東京 BABYLON, *Tōkyō BABYLON*)	7
1992	*Clamp School Detectives* (CLAMP 学園探偵団, *Clamp Gakuen Tanteidan*)	3
1992	*Duklyon: Clamp School Defenders* (学園特警デュカリオン, *Gakuen Tokkei Dyukarion*)	2

Año	Título	Tomos
1992	*Shirahime-Syo: Snow Goddess Tales* (白姫抄, *Shirahime-Shō*)	1
1992	*Legend of Chun Hyang* (新・春香伝, *Shin Shunka-den*)	1
1993	*Magic Knight Rayearth* (魔法騎士レイアース, *Majikku Naito (Mahō Kishi) Reiāsu*)	6
1993	*Miyuki-chan in Wonderland* (不思議の国の美幸ちゃん, *Fushigi no Kuni no Miyuki-chan*)	1
1993	*The One I Love* (わたしのすきなひと, *Watashi no Suki na Hito*)	1
1995	*Wish*	4
1996	*Cardcaptor Sakura* (カードキャプターさくら, *Kādokyaputā Sakura*)	12
1999	*Angelic Layer* (エンジェリックレイヤー, *Enjerikku Reiyā*)	5
1999	*Suki* (「すき.だからすき」, *"Suki; Dakara Suki"*)	3
2001	*Chobits* (ちょびっツ, *Chobittsu*)	8
2003	*Tsubasa: Reservoir Chronicle* (ツバサ−RESERVoir CHRoNiCLE−, *Tsubasa Rezaboa Kuronikuru*)	28
2004	*xxxHOLIC* (×××ホリック Horikku)	19
2004	*Clamp no Kiseki* (CLAMP ノキセキ, *Clamp no Kiseki*)	12
2005	*Kobato.* (こばと.)	6

Incompletas

Título	Tomos
Clover	4
Legal Drug (合法ドラッグ, *Gōhō Drug*)	3
X (*X*, *Ekkusu*)	18
Gate 7 (ゲートセブン, *Gēto Sebun*)	4
xxxHolic Rei	4
Cardcaptor Sakura: Clear Card	14

Obras tempranas

Año	Título	Tomos
	Cluster (クラスター, *CLUSTER*)	7
1989	*Derayd* (界境天秤の月 Derayd, *Kaikyōtenbin no Tsuki Derayd*)	1
	Like Stars Army War (破軍星戦記, *Hagun Seisenki*)	1

Obras cortas

Título	Año
Yumegari (夢狩り, *Yumegari*)	1996
Washizu	2008
Tenshi no Bodyguard (天使のボディガード, *Tenshi no Bodīgādo*)	1989
Tenku Senki Shurato Original Memory: Dreamer (天空戦記シュラト (オリジナルメモリー)「夢魔 (ドリーマー)」, *Tenkū Senki Shurato Orijinaru Memorī: Dorīmā*)	1990
Sohryuden: Legend of the Dragon Kings (水都の四兄弟創竜伝·外伝, *Suito no Yonkyōdai Sōryūden Gaiden*)	1994
Shiritsu Horitsuba Gakuen (私立堀鐔学園, *Horitsuba Private Academy*)	2011
Shiawase ni Naritai (しあわせになりたい, *Shiawase ni Naritai*)	1990
Murikuri (むりくり, *Murikuri*)	2002

Título	Año
Left Hand (左手, *Hidarite*)	1994
Koi wa Tenka no Mawarimono (恋は天下のまわりもの, *Koi wa Tenka no Mawarimono*)	1990
Ano Hi o Shiru Mono wa Saiwai Dearu (あの日を知るものは幸いである, *Ano Hi o Shiru Mono wa Saiwai Dearu*)	2002

Colaboraciones

Título	Colaboración
Anime Supremacy! (ハケンアニメ!, *Haken Anime!*)	Mizuki Tsujimura
Blood-C	Production I.G
Blood-C: The Last Dark	
Bludgeoning Angel Dokuro-Chan desu (撲殺天使ドクロちゃんです, *Bokusatsu tenshi dokurochan desu*)	Masaki Okayu
Cardfight!! Vanguard overDress (カードファイト!! ヴァンガード overDress, *Kādofaito!! Vangādo overDress*)	Kinema Citrus Gift-o'-Animation Studio Jemi
Cardfight!! Vanguard will+Dress (カードファイト!! ヴァンガード will+Dress, *Kādofaito!! Vangādo will+Dress*)	
Cardfight!! Vanguard DivineZ (カードファイト!! ヴァンガード DivineZ, *Kādofaito!! Vangādo DivineZ*)	
Clamp School Paranormal Investigators (Clamp 学園怪奇現象研究会事件ファイル, *Clamp Gakuen Kaiki Genshō Kenkyūkai Jiken Fairu*)	Tomiyuki Matsumoto
Code Geass: Akito the Exiled (コードギアス亡国のアキト, *Kōdo Giasu: Bōkoku no Akito*)	Sunrise
Code Geass Genesic Re;Code (コードギアス Genesic Re;CODE, *Kōdo Giasu: Re;CODE*)	Sunrise, JORO
Code Geass: Lelouch of the Rebellion (コードギアス反逆のルルーシュ, *Kōdo Giasu: Hangyaku no Rurūshu*)	Sunrise
Code Geass Lelouch of the Rebellion (コードギアス反逆のルルーシュ, *Kōdo Giasu Hangyaku no Rurūshu*)	
Code Geass Lelouch of the Re;surrection (コードギアス復活のルルーシュ, *Kōdo Giasu: Fukkatsu no Rurūshu*)	
Code Geass: Rozé of the Recapture (コードギアス奪還のロゼ, *Kōdo Giasu: Dakkan no Roze*)	
Contact circa Spirit Girl (スピリッツ・ガールはお年頃, *Supirittsu gāru wa o toshigoro*)	Hiroshi Tsutsui
Gift	Yuzuru Hanyu
The Grimm Variations (グリム組曲, *Gurimu Kumikyoku*)	Netflix
HiGH&LOW g-sword	Exile Tribe
Kabukibu! (カブキブ!, *Kabuki Club!*)	Studio Deen
Kamigami series (「神々」シリーズ, *Kami shiriizu*)	Atsuko Asano
KEY: Yoake no Vampire (KEI 夜明けのヴァンパイア, *KEI yoake no vu~anpaia*)	Tomiyuki Matsumoto
Koi (恋, *Koi*)	Takeshi Okazaki
Last Lost Juvenile Interlaced Parallel World (ラスト・ロスト・ジュブナイル Last Lost Juvenile 交錯のパラレルワールド, *Rasuto rosuto jubunairu Last Lost Juvenile kōsaku no parareruwārudo*)	Aki Nakamura
Logic Lock Festival: Paradox of Detective Killing (ロジック・ロック・フェスティバル Logic Lock Festival 探偵殺しのパラドックス, *Rojikku rokku fesutibaru rojikku Lock fesutibaru tantei-goroshi no paradokkusu*)	Aki Nakamura

Título	**Colaboración**
Maihime Utakata Noki (舞姫・うたかたの記, *Maihime utakata noki*)	Mori Ōgai
Majokan series (「魔女館」シリーズ, *Majokan shiriizu*)	Yōko Tsukumo
Mouryou no Hako (魍魎の匣, *Mōryō no Hako*)	Madhouse Production
Mysteries of Yoshitsune I&II (MOONSAGA-義経秘伝-, *MOONSAGA -Yoshitsune Hiden-*)	Gackt
Night Head	George Iida
Noroi no Kechimyaku (呪の血脈, *Noroi no kechimyaku*)	Kamon Nanami
Oshiroi Chouchou (おしろい蝶々, *Oshiroi Chōchō*)	Kamon Nanami·Akira
Rex: A Dinosaur Story (REX 恐竜物語, *Rekkusu: Kyōryū Monogatari*)	Hata Masanori
Sansho Dayu Takasebune Abe Ichizoku (山椒大夫・高瀬舟・阿部一族, *Sanshōdayū takasebune Abe ichizoku*)	Mori Ōgai
Sohryuden: Legend of the Dragon Kings (創竜伝, *Sōryūden*)	Yoshiki Tanaka
Shu no Ketsumyaku (呪の血脈, *Shu no Ketsumyaku*)	Kamon Nanami
Sweet Valerian (animated series) (スウィート·ヴァレリアン, *Suwīto Varerian*)	Madhouse Production
Tekken 6 (鉄拳 6)	Bandai Namco Games
Tensai TV-kun MAX (天才てれびくん MAX, *tensaiterebikun makkusu*)	NHK Educational TV
Trick Trip Vacation Niji no Yakata Murder Party (トリック・トリップ・バケーション Trick Trip Vacation 虹の館の殺人パーティー, *Torikku torippu bakēshon Trick torippu Vacation niji no yakata no satsujin pātī*)	Aki Nakamura
Uma Musume Pretty Derby Anthology Comic STAR 2 (ウマ娘プリティーダービーアンソロジーコミック STAR 2, *Uma musume puritī dābī ansorojī komikku sutā 2*)	Cygames

Hirohiko Araki

Toshiyuki Araki (荒木利之, nacido el 7 de junio de 1960), más conocido como Hirohiko Araki (荒木飛呂彦, Araki Hirohiko). Es más conocido por su serie de larga duración JoJo's Bizarre Adventure, que comenzó a publicarse en Weekly Shōnen Jump en 1987 y tiene más de 120 millones de copias en circulación, lo que la convierte en una de las series de manga más vendidas de la historia.

Araki dejó la Universidad de Educación de Miyagi antes de graduarse e hizo su debut bajo el nombre de Toshiyuki Araki (荒木利之, Araki Toshiyuki) en 1980 con el one-shot del salvaje oeste Poker Under Arms, que fue un "Trabajo Seleccionado" en el Premio Tezuka de ese año. Su primera serialización fue Cool Shock B.T. en 1983, sobre un joven mago que resuelve misterios. Pero la primera serie en mostrar su característica cantidad de gore fue Baoh de 1984. Cuenta la historia de un hombre al que una organización malvada le implanta un parásito, lo que le da poderes sobrehumanos, y lo sigue mientras lucha contra ellos. Baoh fue adaptado a un OVA en 1989; El manga fue lanzado en los EE.UU. por Viz Media en 1990 (en forma de tankōbon en 1995), pero el OVA no tuvo un lanzamiento en Estados Unidos hasta 2002. No fue hasta The Gorgeous Irene en 1985, que su estilo artístico característico de personajes musculosos y musculosos se hizo propio, aunque luego se volvería más extravagante.

Su siguiente serie se convertiría en su obra maestra, JoJo's Bizarre Adventure de 1987. La serie comienza en la Inglaterra de 1880 y sigue a Jonathan Joestar (apodado JoJo) y su hermano adoptivo Dio Brando, quien eventualmente intenta matar a su padre para obtener su parte de la herencia. Cuando se enfrenta, Dio se pone una máscara antigua que lo convierte en un vampiro. Jonathan luego aprende una técnica de respiración llamada Hamon, que le otorga a JoJo varios poderes para combatir a Dio. Los arcos posteriores de JoJo siguen a los descendientes de la familia Joestar, y muchos se desarrollan en diferentes partes del mundo. El tercer y más popular arco, Stardust Crusaders, resta importancia a la historia de los vampiros y a la técnica Hamon, y en su lugar introduce un nuevo poder conocido como Stands, que siguen siendo el foco de la serie en la actualidad. JoJo's Bizarre Adventure, que sigue siendo serializado más de 30 años después, se ha adaptado a numerosas otras formas de medios y el manga tenía 120 millones de volúmenes recopilados impresos en 2022. De 2011 a 2021, Araki produjo JoJolion, el octavo arco argumental de la serie, serializado en la revista Ultra Jump.

El número de septiembre de 2007 de Cell tenía una portada dibujada por Araki con una ligasa representada como uno de sus Stands. En 2008, Araki dibujó la portada de una colección que presentaba el cuento de Yasunari Kawabata "The Dancing Girl of Izu". Dibujó la portada de la edición limitada del sencillo "Breeeeze Girl" de Base Ball Bear, que en realidad toma una imagen del manga de JoJo.

Araki en el Museo del Louvre en 2018, presentando dos de sus ilustraciones, que fueron expuestas en dicho museo

También en 2009, Hirohiko Araki fue uno de los cinco artistas seleccionados por el Museo del Louvre para crear obras originales ambientadas en el famoso museo. Su pieza Rohan at the Louvre fue protagonizada por Rohan Kishibe de JoJo y se mostró en la exhibición titulada Le Louvre invite la bande dessinée ("El Louvre invita al arte de las tiras cómicas"), que fue creada para mostrar la diversidad de los cómics, del 19 de enero al 13 de abril. Rohan at the Louvre recibió grandes elogios. Al año siguiente, Rohan at the Louvre se publicó en Francia y se publicó en la revista japonesa Ultra Jump. En febrero de 2012, NBM Publishing lo publicó en los EE.UU.

Del 17 de septiembre al 6 de octubre de 2011, la tienda Gucci de Shinjuku albergó la exposición Gucci x Hirohiko Araki x Spur "Rohan Kishibe Goes to Gucci", una colaboración entre la marca de ropa italiana de lujo, creadora de JoJo, y la revista de moda Spur. La exposición celebraba el 90.º aniversario de Gucci y presentaba una figura de tamaño natural de Rohan Kishibe, así como numerosas ilustraciones de Araki; incluidas piezas reales de la colección otoño/invierno 2011-2012 de la propia marca y sus propios diseños de moda originales. Para Spur, Araki dibujó Kishibe Rohan meets Gucci., un one-shot a todo color con Rohan Kishibe que se publicó en su edición de octubre de 2011. Spur volvió a publicar un spin-off de JoJo de Araki, Jolyne, Fly High with Gucci, protagonizado por Jolyne Cujoh de la Parte 6, en su edición de febrero de 2013. Una traducción al inglés gratuita está disponible en la página de Facebook de Gucci.

Para crear conciencia sobre los esfuerzos de reconstrucción en curso de las ruinas de Hiraizumi, que fueron dañadas por el terremoto y tsunami de Tōhoku de marzo de 2011 y declaradas Patrimonio de la Humanidad por la UNESCO en junio, Araki dibujó obras de arte que representan las ruinas. Una "Exposición de JoJo de Hirohiko Araki" se inauguró en Sendai, natal de Araki, a fines de julio de 2012 para celebrar el 25 aniversario de JoJo's Bizarre Adventure, luego se trasladó a Tokyo en octubre.

Dibujó la portada del álbum de Sayuri Ishikawa de 2012, X -Cross-, donde realiza una de las poses icónicas de la serie y se la dibuja usando joyas del manga, la portada de la reimpresión de 2012 de Lacan for Surviving de Tamaki Saitō, y la portada del álbum recopilatorio de 2015 del compositor Akira Senju.

En 2024 presentó “The fountain boy”, una pieza de arte que está ubicada en el Inogate Osaka Building en la estación de trenes de Osaka

Un libro que explica la metodología de Araki para crear manga, titulado Manga in Theory and Practice (荒木飛呂彦の漫画術, Araki Hirohiko no Manga Jutsu), fue lanzado el 17 de abril de 2015 en Japón; una traducción al inglés fue lanzada más tarde el 6 de junio de 2017. Una adaptación teatral del one-shot de Araki de 1994, Under Execution, Under Jailbreak, se presentó del 20 al 29 de noviembre de 2015 en el Galaxy Theatre, y luego realizó una gira por el país en diciembre. La obra también incluyó elementos de su one-shot de 1996, Dolce, and His Master.

Araki creó un cartel oficial para los Juegos Paralímpicos de Tokyo de 2020, titulado The Sky above The Great Wave off the Coast of Kanagawa. La pieza está fuertemente inspirada en el famoso grabado en madera de Hokusai, The Great Wave off Kanagawa.

El 29 de julio de 2024, Araki inauguró una exhibición de arte público encargada por JR West titulada The Fountain Boy en la estación de Ōsaka, basada en una fuente que estuvo presente hasta 2004, como parte de la apertura del complejo empresarial Innogate Osaka.

- Obras

<u>Manga</u>

- The Bottle (ザ・ボトル, Za Botoru, 1978)
- Poker Under Arms (武装ポーカー, Busō Pōkā, 1980)
- Outlaw Man (アウトロー・マン, Autorō Man, 1981)
- Say Hi to Virginia (バージニアによろしく, Bājinia ni Yoroshiku, 1982)
- B.T. "The Wicked Boy" (魔少年ビーティー, Mashōnen Bī Tī, Octubre 23, 1982)
- Cool Shock B.T. (魔少年ビーティー, Mashōnen Bī Tī, Septiembre 20, 1983 – Noviembre 22, 1983)

- Baoh (バオー来訪者, Baō Raihōsha, Octubre 9, 1984 – Febrero 12, 1985)
- The Gorgeous Irene (ゴージャス☆アイリン, Gōjasu Airin, 1985 – 1986)
- The Lives of Eccentrics (変人偏屈列伝, Henjin Henkutsu Retsuden, 1989 – 2003)
- Under Execution, Under Jailbreak (死刑執行中脱獄進行中, Shikei Shikkōchū Datsugoku Shinkōchū, Diciembre 28, 1994)
- Dolce, and His Master. (ドルチ～ダイ・ハード・ザ・キャット～, Doruchi Dai Hādo Za Kyatto, 1996)

JoJo's Bizarre Adventure

- JoJo's Bizarre Adventure (ジョジョの奇妙な冒険, JoJo no Kimyō na Bōken, Diciembre 2, 1986 – presente)
- Thus Spoke Kishibe Rohan (岸辺露伴は動かない, Kishibe Rohan wa Ugokanai, Junio 24, 1997 – presente) (Spin-off of JoJo's Bizarre Adventure)
- Deadman's Questions (デッドマンズ Q, Deddomanzu Kuesuchonzu, Junio 2, 1999 – Julio 7, 1999) (Spin-off de JoJo's Bizarre Adventure)
- Oingo Boingo Brothers Adventure (オインゴとボインゴ兄弟大冒険, Oingo to Boingo Kyōdai Daibōken, Octubre 23, 2002) (Spin-off de JoJo's Bizarre Adventure)
- Rohan at the Louvre (岸辺露伴ルーヴルへ行く, Kishibe Rohan Rūvuru e Iku, Abril 8, 2010) (Spin-off de JoJo's Bizarre Adventure)
- Kishibe Rohan meets Gucci. (岸辺露伴グッチへ行く, Kishibe Rohan Gutchi e Iku, Agosto 23, 2011) (Spin-off de JoJo's Bizarre Adventure)
- Jolyne, Fly High with Gucci (徐倫、GUCCI で飛ぶ, Jorīn, Gutchi de Tobu, Diciembre 22, 2012) (Spin-off de JoJo's Bizarre Adventure)

Otros

- Famicom Jump II: Saikyō no Shichinin (Febrero 1991, seventh boss monster design)
- Kamedas (1993, an alternate story of Kochira Katsushika-ku Kameari Kōen-mae Hashutsujo, an illustration)
- JoJo's Bizarre Adventure (Noviembre 4, 1993, novel written by Mayori Sekijima and Hiroshi Yamaguchi, illustrated by Araki)
- JoJo 6251 (Diciembre 10, 1993, art and guidebook)
- JoJo A-Go!Go! (Febrero 25, 2000, artbook)
- Music is the Key of Life (Diciembre 13, 2000, album by Sugiurumn, cover)
- GioGio's Bizarre Adventure II: Golden Heart/Golden Ring (Mayo 28, 2001, novel written by Gichi Ōtsuka and Tarō Miyashō, supervised and illustrated by Araki)
- Life Ground Music (Febrero 27, 2002, album by Sugiurumn, cover)
- Spy! Boy Alex series of Her Majesty the Queen (2002, cover)
- Kochira Katsushika-ku Kameari Kōen-mae Hashutsujo (2006, 30th anniversary special illustration)
- "Catwalk" (Abril 26, 2006, single by Soul'd Out, cover)
- Uniqlo (2006, T-shirt design)
- Fist of the North Star (2006, special tribute illustration in Weekly Comic Bunch)
- Cell (Septiembre 7, 2007, front cover)
- The Book: JoJo's Bizarre Adventure 4th Another Day (Noviembre 26, 2007, novel written by Otsuichi, supervised and illustrated by Arashi)
- "The Dancing Girl of Izu" (2008, cover)
- "Breeeeze Girl" (Junio 24, 2009, a single by Base Ball Bear, cover of the limited edition)
- Naruto (2009, tenth anniversary special illustration)
- Shameless Purple Haze: Purple Haze Feedback (Septiembre 16, 2011, novel written by Kouhei Kadono, illustrated by Araki)
- JoJo's Bizarre Adventure Over Heaven (Diciembre 16, 2011, novel written by Nisio Isin, cover)
- JoJo's Bizarre Adventure: Part 3' (Febrero 5, 2019, cover)
- Ikinobiru tame no Lacan (Lacan for Survival) (2012, Tamaki Saitō book about Jacques Lacan, cover of the paperback edition)
- Jorge Joestar (Septiembre 19, 2012, novel written by Ōtarō Maijō, illustrated by Araki)
- X -Cross- (Septiembre 19, 2012, an album by Sayuri Ishikawa, cover)

- Hirohiko Araki Works 1981-2012 (2012, artbook)
- JoJomenon (Octubre 5, 2012, artbook)
- JoJoveller (Septiembre 19, 2013, artbook set)
- JoJonium (Diciembre 4, 2013 - Marzo 4, 2015, covers of the large format rerelease of JoJo's Bizarre Adventure)
- Loopified (Japanese Complete Edition) (Octubre 8, 2014, album by Dirty Loops, cover)
- Main Themes (Febrero 25, 2015, an album by Akira Senju, cover)
- Manga in Theory and Practice (荒木飛呂彦の漫画術, Araki Hirohiko no Manga Jutsu, Abril 17, 2015)
- Stormbreaker (novel, illustrations for Fantasy Press)
- Learning Japanese History Through Manga, Volume 2 (Octubre 28, 2016, cover)
- Learning Japanese History Through Manga, Volume 18 (Octubre 28, 2016, cover)
- UOMO (Agosto 24, 2018, cover)
- The Sky above The Great Wave off the Coast of Kanagawa (2020 Tokyo Paralympics poster)

Masami Kurumada

Masami Kurumada (車田正美, nacido el 6 de diciembre de 1953) es conocido por especializarse en manga de lucha protagonizado por bishōnen y chicos mágicos.

Es el fundador del estudio de manga Kurumada Productions o Kurumadapro para abreviar. Alcanzó la fama como creador de manga populares, como Ring ni Kakero, Fūma no Kojirō, Saint Seiya y B't X. Los personajes masculinos en sus obras a menudo muestran cualidades y rasgos muy masculinos, y muestran coraje a través del sacrificio, el altruismo y el verdadero heroísmo. Ha ganado el premio al Mejor Éxito con Saint Seiya y el premio a la Mejor Inspiración con Ring ni Kakero.

El primer trabajo de Kurumada fue Otoko Raku, que le valió un premio en un concurso de manga para aspirantes a artistas de manga, y se convirtió en asistente de artistas de manga profesionales. Algún tiempo después, debutó como artista de manga profesional en 1974 con su manga Sukeban Arashi, y logró su primer éxito tres años después cuando comenzó a escribir y dibujar Ring ni Kakero, que le trajo reconocimiento como autor de manga popular, y duró cinco años, y lo considera su creación favorita. Practicante de las artes marciales en su juventud, la influencia que esto ha ejercido en sus diversas obras es digna de mención.

Además, de la misma manera que muchos artistas de manga en la actualidad, Kurumada emplea la venerada técnica del manga Star System de Osamu Tezuka, que esencialmente recurre al uso de un elenco estable de personajes en sus diversas obras (los personajes mantienen la misma apariencia y personalidad, pero a veces el autor les da nuevos nombres y roles diferentes a los de obras anteriores). Debido a esto, los personajes principales de sus obras la mayoría de las veces guardan un parecido con Takane Ryūji, el protagonista de Ring ni Kakero. Los personajes principales de sus obras posteriores tienen casi la misma apariencia y personalidad de Ryūji, específicamente Jingi Kikukawa (Otoko Zaka), Kojirō (Fūma no Kojirō), Seiya (Saint Seiya), Teppei Takamiya (B't X), Shō (Silent Knight Shō), Aoi Tendō (Aoi Tori no Shinwa), Rindō Kenzaki (Ring ni Kakero 2), entre otros.

Además de Kurumada, otros reconocidos artistas de manga que recurren a la técnica del maestro Tezuka incluyen a los legendarios autores Leiji Matsumoto, Monkey Punch y Shōtarō Ishinomori o Clamp. Clamp fue fuertemente influenciado por las obras de Kurumada, y comenzaron su carrera como autores de manga creando doujinshi basados en los personajes de Kurumada. También se sabe que las adaptaciones al anime no son de su agrado, él prefiere el manga. Aceptó que sus obras Fūma no Kojirō, Saint Seiya, Ring ni Kakero y B't X fueran adaptadas al anime, para seguir la antigua tradición de que los mangas populares tuvieran una adaptación animada.

Kurumada-sensei con múltiples personajes de su creación

Su estilo de dibujo es muy clásico, con reminiscencias de la estética manga/anime más predominante en los años 1960 y 1970, aunque un defecto constante en su arte es un trazo inconsistente y un desequilibrio en las proporciones. A menudo dibuja a sus personajes como si los viera desde una perspectiva baja. Sus dibujos a veces pueden parecer toscos, pero la mejora en su técnica artística es evidente al comparar obras antiguas con otras más recientes. Su estilo de coloreado es casi exclusivamente realista, a diferencia de la gran mayoría de artistas de manga, que suelen recurrir al uso de colores no naturales para el cabello o los ojos de sus personajes, aunque con la publicación de los volúmenes de Saint Seiya Next Dimension totalmente a color, la adición de nuevos personajes con colores de cabello no naturales ocurre a menudo.

Ciertos elementos gráficos característicos de su estilo se pueden encontrar en todas sus obras, sobre todo durante las secuencias de lucha, habiéndose hecho ampliamente conocidos. Los fans han creado términos para referirse a ellos como Kurumada-ochi (車田落ち, Kurumada-ochi), que significa "Caída de Kurumada", que designa a los típicos personajes que caen de cabeza, y Kurumada-futtobi (車田吹っ飛び, Kurumada-futtobi), que significa "Lanzamiento de Kurumada", que se refiere a los personajes que son proyectados al aire por los oponentes, por nombrar algunos.

Los temas recurrentes en sus obras son la amistad, el coraje, la redención y el sacrificio. La virtud y las cualidades masculinas, la honestidad y el honor también son rasgos que se encuentran a menudo en sus personajes. Los personajes femeninos en sus obras tienen un papel mucho menor, pero también se pueden encontrar varios con papeles clave, como Rei Kojinyama (Sukeban Arashi), Kiku Takane (Ring ni Kakero) y Saori Kido (Saint Seiya).

Kurumada ha declarado en entrevistas que obtiene cierta influencia creativa de los autores de ayer considerados maestros del medio manga hoy, como Hiroshi Motomiya, Sanpei Shirato y Mitsuteru Yokoyama. Considera especialmente que las obras de Motomiya tuvieron un impacto e influencia muy fuerte en él.

Kurumada también se inspira en el conocimiento universal y el folclore, como la mitología griega, la mitología japonesa y china, la doctrina budista e hinduista, las filosofías trascendentales y las obras clásicas de la literatura, como La Divina Comedia de Dante Alighieri y Los forajidos del pantano, por nombrar algunas.

Es bien conocido su interés por el boxeo, la lucha libre y las artes marciales, y mantiene estrechas relaciones con personalidades reconocidas de esos círculos. Como afirma en su página web, le gusta beber con amigos y practicar fotografía mientras corre.

Sukeban Arashi fue la primera obra serializada del autor

Entre sus obras que han sido canceladas por no atraer fans: Otoko Zaka, Silent Knight Shō y Aoi Tori no Shinwa. Sus obras que sufrieron una disminución de popularidad: B't X (que concluyó con éxito sin enfrentar la cancelación), y Saint Seiya. En el caso de Saint Seiya, Kurumada fue obligado por Shueisha, su editorial, a terminar el manga después del arco de Hades, en 1991. Puso su manga en pausa después de terminar el arco mencionado, y lo reanudó en 2006 con Saint Seiya Next Dimension. La adaptación al anime de Saint Seiya experimentó una disminución de popularidad durante el arco de Asgard solo de anime, mientras que la popularidad del manga original aún era fuerte; el anime en 1989, estaba en preproducción de los episodios que adaptarían el arco de Hades del manga. Debido a la baja popularidad de la adaptación al anime, el proyecto se suspendió y permaneció así hasta 2003, cuando se retomó y el arco de Hades del manga finalmente fue adaptado a la animación. Los episodios que adaptaron los dos volúmenes finales del manga se emitieron entre mayo y agosto de 2008, quedando finalmente el manga de Kurumada completamente adaptado al anime.

En 2004, Kurumada celebró 30 años como artista de manga profesional, y ese mismo año dos de sus obras más antiguas y conocidas experimentaron un resurgimiento. El Ring ni Kakero original fue adaptado al anime, 27 años después de su debut en el manga, y como se mencionó anteriormente, la adaptación al anime de Saint Seiya se reanudó en 2003 y se intentó comenzar el Capítulo de Zeus con el lanzamiento de la película Saint Seiya Tenkai-Hen Josō ~Overture~ en 2004, que se planeó para continuar la historia con el lanzamiento posterior de OVAs, pero debido a discrepancias entre Kurumada y Toei Animation, el proyecto fracasó y fue abandonado. Kurumada todavía planea publicar el "Capítulo de Zeus", escrito y dibujado por él, en forma de manga en un futuro cercano, para 2012,

Kurumada ya reveló una cantidad considerable de elementos de él en Saint Seiya Next Dimension y está listo para continuar haciéndolo en el próximo entregas de esa obra en el verano japonés de 2013.

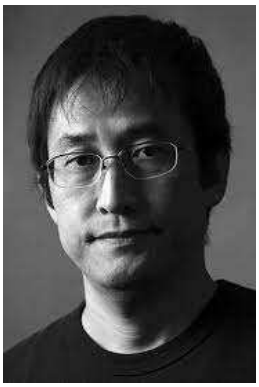
Las obras de Kurumada han tenido influencia en autores de manga y medios relacionados. Cabe mencionar Kinnikuman de Yudetamago, Tenkū Senki Shurato de Hiroshi Kawamoto, Magic Knight Rayearth de Clamp, Mobile Fighter G Gundam de Kōichi Tokita, Yoroiden Samurai Troopers de Hajime Yatate y Ryuichi Hoshino, YuYu Hakusho de Yoshihiro Togashi, videojuegos como la serie World Heroes y la serie The King of Fighters, entre otros. Se pueden encontrar referencias a sus obras por parte de otros autores en los videojuegos mencionados y en mangas populares, como Aa! de Kōsuke Fujishima. Megami-sama, Hayate no Gotoku de Kenjirō Hata, Honey & Clover de Chika Umino, BLEACH de Tite Kubo y sus respectivas adaptaciones al anime, entre otras.

El director francés Louis Leterrier ha citado a Kurumada y su manga Saint Seiya teniendo un gran impacto en él desde su juventud. En 2010, Warner Brothers contactó a Masami Kurumada para colaborar en un proyecto para la película de temática mitológica de Leterrier Furia de titanes, remake de la película original de 1981. Kurumada fue autor de ilustraciones promocionales que representan escenas fundamentales de la película. Son innumerables los productos de merchandising (figuras de acción, camisetas, juguetes, videojuegos, etc.) relacionados con las obras de Kurumada, vendidos en todo el mundo con gran éxito. Sus fans suelen ser conocidos como "Masamistas".

- Obras

Fecha	Título	Volúmenes
1974 – 1975	*Sukeban Arashi* (スケ番あらし, lit. *Delinquent Storm*)	2
1977 – 1981	*Ring ni Kakero* (リングにかけろ, lit. *Put It All in the Ring*)	25
1979 – 1983	*Jitsuroku! Shinwakai* (実録！神輪会, lit. *Record It! The Gathering of the Gods*)	1
1982 – 1983	*Fūma no Kojirō* (風魔の小次郎, lit. *Kojirō of the Fūma Clan*)	10
1982 – 1988 (on hiatus)	*Raimei no Zaji* (雷鳴のザジ, lit. *Lightning Zaji*)	1
1984 – 2023	*Otoko Zaka* (男坂, lit. *Men's Hill*)	11
1986 – 1990	*Saint Seiya* (聖闘士星矢)	28
1992 (Cancelado)	*Silent Knight Shō* (サイレントナイト翔)	2
1993 – 1994	*Akaneiro no Kaze* (あかね色の風, lit. *Vermillion Wind*)	1
1994 – 2000	*B't X* (ビート・エックス)	16
1996	*Evil Crusher Maya* (エビルクラッシャー魔矢)	1
2000 – 2008	*Ring ni Kakero 2* (リングにかけろ 2, lit. *Put It All in the Ring 2*)	26
2006 – 2024	*Saint Seiya: Next Dimension* (聖闘士星矢ネクストディメンション冥王神話)	16
2015	*Indigo Period* (藍の時代, *Ai no Jidai*)	1
2019	*Fūma no Kojirō: Jo no Maki* (風魔の小次郎序の巻, lit. *Kojirō of the Fūma Clan: Prelude to a Tale*)	1

Junji Ito



Junji Ito (伊藤潤二, nacido el 31 de julio de 1963). Algunas de sus obras más notables incluyen Tomie, una serie que narra la historia de una chica inmortal que lleva a sus admiradores a la locura; Uzumaki, una serie de tres volúmenes sobre un pueblo maldecido por espirales; y Gyo, una historia de dos volúmenes en la que los peces son controlados por una cepa de bacterias sensibles llamada "el hedor de la muerte". Sus otras obras incluyen The Junji Ito Horror Comic Collection, una colección de sus muchos cuentos, y Junji Ito's Cat Diary: Yon & Mu, una autoparodia sobre él y su esposa viviendo en una casa con dos gatos.

El trabajo de Ito ha desarrollado un importante culto de seguidores, y se lo ha llamado un artista icónico de manga de terror. Su manga ha sido adaptado tanto al cine como a series de televisión de anime, incluidas la serie de películas Tomie y las series de antología de anime Junji Ito Collection y Junji Ito Maniac: Japanese Tales of the Macabre.

Ito comenzó a dibujar manga a los 4 años, inspirándose en las obras que leía en revistas. Continuó dibujando como pasatiempo hasta que se convirtió en técnico dental en 1984, donde luchó por encontrar un equilibrio entre las dos cosas.

En 1987, presentó un cuento a Monthly Halloween que ganó una mención honorífica en el Premio Kazuo Umezu (con el propio Umezu como uno de los jueces). Esta historia se publicó durante 13 años y luego se serializó como Tomie.

Ito dibujó la portada del álbum de 2002 de Mucc, Hōmura Uta. Colaboró con la banda nuevamente en 2020, para la portada de su sencillo hecho a pedido "Shōfu 2020". Ito se asoció con Takashi Nagasaki y el ex diplomático Masaru Sato para crear Yūkoku no Rasputin (2010-2012), basada en las experiencias personales de Sato en Rusia, para Big Comic.

El director de cine Guillermo del Toro citó en su cuenta oficial de Twitter que Ito fue originalmente un colaborador del videojuego Silent Hills, del cual tanto Del Toro como el diseñador de juegos Hideo Kojima fueron los directores principales. Sin embargo, un año después de su anuncio, el proyecto fue cancelado por Konami, el propietario de la propiedad intelectual. Ito y Del Toro luego prestarían sus imágenes al siguiente proyecto de Kojima, Death Stranding.

El trabajo de Ito, Uzumaki, fue nominado a un premio Eisner en 2003 y 2009.

En 2019, Ito recibió su primer premio Eisner por su adaptación al manga de Frankenstein de Mary Shelley por "Mejor adaptación de otro medio".

En 2021, Ito recibió dos premios Eisner más por sus obras Remina y Venus in the Blind Spot, recibiendo "Mejor edición estadounidense de material internacional - Asia" y "Mejor escritor/artista".

Al año siguiente, Ito recibió otro premio Eisner por su obra Lovesickness, recibiendo "Mejor edición estadounidense de material internacional - Asia" por tercera vez y su cuarto premio Eisner".

En 2023, Ito recibió el premio Inkpot durante la Comic-Con anual de San Diego.

En 2006, Ito se casó con Ayako Ishiguro (石黒亜矢子), una artista de libros ilustrados. A partir de 2024, tienen dos hijas.

- Inspiración

Además de Kazuo Umezu y Shigeru Mizuki, Ito ha citado a Hideshi Hino, Shinichi Koga, Yasutaka Tsutsui, Edogawa Ranpo y H. P. Lovecraft como influencias principales en su trabajo. Ito ha declarado que Umezu ha inspirado su narrativa y Hino ha inspirado su capacidad para crear un ambiente para una obra. También ha declarado que admira el trabajo de Guillermo del Toro.

Se ha establecido anteriormente una conexión entre el trabajo de Lovecraft y las espirales de Uzumaki, así como un tema común de horror cósmico.

Ito también ha citado a H. R. Giger, Salvador Dalí y otros como influencias en su trabajo.

Ito se ha inspirado en el terror desde la infancia, y su primer manga fue escrito sobre un protagonista con un ojo en el medio de su mano, que lo ataca; esto fue fuertemente influenciado por Kappa no Sanpei de Shigeru Mizuki. Ito se

inspiró en las películas de terror del siglo XX (como Drácula y Frankenstein), así como en los dramas de época de fantasmas. También se ha inspirado en los narradores de Rakugo que cuentan historias de fantasmas de Kaiden, incorporándolas en No Longer Human.

La obra de Ito se caracteriza en muchas ocasiones por el horror gráfico explícito. En la imagen *Glyceride*

Tomie se inspiró en la muerte de uno de sus compañeros de clase. Ito se sintió extraño de que un niño que conocía desapareciera repentinamente del mundo, y siguió esperando que el niño apareciera nuevamente; de esto surgió la idea de una niña que se supone que ha muerto pero luego simplemente aparece como si nada hubiera sucedido. Gyo fue influenciado por las escenas de ataque de tiburón de Tiburón. The Hanging Balloons se basó en un sueño de la infancia. Long Dream se inspiró en la investigación que su hermana hizo sobre los sueños instantáneos, y Slug Girl se inspiró en Ito moviendo su lengua en el espejo y descubriendo que se parecía a una babosa.

Ito estudió y se graduó de una escuela vocacional con un título en Tecnología Dental antes de trabajar como técnico dental, donde trabajó durante 3 años hasta que se convirtió en mangaka a tiempo completo. Ito encontró interés anatómico en los libros para estudiantes de medicina, que solía estudiar los músculos. También se le cita afirmando que la educación le dio más inspiración para sus herramientas en el dibujo, a saber, bolígrafos y cómo tallar lápices como dentaduras postizas.

"Este es mi agujero. Fue hecho para mí"

El trabajo de Ito consta de muchos subgéneros de terror, principalmente albergando los subgéneros de terror corporal y terror cósmico. Gran parte de su trabajo se basa únicamente en ellos, con otros temas que incluyen una relación de depredador a presa, una pérdida de humanidad, escenarios apocalípticos y obsesión como algo común. El universo que Ito representa es cruel y caprichoso; sus personajes a menudo se encuentran víctimas de circunstancias antinaturales malévolas sin ninguna razón discernible o castigados desproporcionadamente por infracciones menores contra un orden natural desconocido e incomprensible. También se inspira en sus propios miedos, incluida la muerte, la guerra, los insectos y ser observado.

Se ha citado a Ito diciendo que dibuja la manifestación de la mente convirtiéndose en realidad, representada en el horror corporal.

- Obras
  - The Long Hair in the Attic (屋根裏の長い髪 Yaneura no nagai kami) (1988)
  - Tomie (富江 Tomie) (1997)
  - Flesh-Colored Horror (肉色の怪 Nikuiro no Kai) (1997)
  - The Face Burglar (顔泥棒 Kao dorobō)
  - Souichi's Diary of Delights (双一の楽しい日記 Sōichi no Tanoshi i Nikki)
  - Souichi's Diary of Curses (双一の呪い日記 Sōichi no Noroi Nikki)
  - Slug Girl (なめくじの少女 Namekuji no Shōjo)
  - Blood-bubble Bushes (血玉樹 Ketsugyokuju)
  - Alucinaciones (首幻想 Kubi Gensō)
  - Casa de Marionetas (あやつりの屋敷 Ayatsuri Yashiki)
  - La Ciudad sin Calles (道のない街 Michi no Nai Machi)
  - TheBully (いじめっ娘 Ijime Musume)
  - The Circus is Here (サーカスが来た Circus ga Kita)
  - La Historia del Misterioso Tunel (トンネルの奇譚 Ton'neru Kitan)
  - Lovesick Dead (死びとの恋わずらい Shi-bito no Koiwazurai)
  - Frankenstein (フランケンシュタイン Frankenstein)
  - Museum of Terror (恐怖博物館 Kyōfu Hakubutsukan)
  - Scarecrows (案山子 Kakashi)
  - The Back Alley (路地裏 Rojiura)
  - Souichi's Selfish Curse (双一の勝手な呪い Sōichi no katte na noroi')
  - The Groaning Drain (うめく配水管 Umeku haisuikan')
  - Shirosunamura Blood Tab (白砂村血譚 Shirosunamura chi-tan')
  - The Strange Tale of Oshikiri (押切異談&フランケンシュタイン Oshikiri idan')
  - Uzumaki (うずまき) (1998)
  - Gyo (ギョ) (2002)
  - The Sad Tale of the Principal Post (大黒柱悲話 Daikokubashira hiwa)
  - El Enigma de la Falla de Amigara (阿弥殻断層の怪 Amigara Dansō no Kai)
  - Diario Gatuno: Yon & Moo (猫日記よん&むー Neko Nikki Yon to Mū)
  - Voces en la Oscuridad (闇の声 Yami no Koe) (2002)
  - Hellstar Remina (地獄星レミナ Jigoku-boshi Remina) (2004)
  - Black Paradox (ブラックパラドクス Burakku Paradokusu) (2007)
  - Nuevas Voces en la Oscuridad (新・闇の声潰談 Shin Yami no Koe Kaidan)
  - Historias de Fantasmas de Mimi (ミミの怪談 Mimi no Kaidan)
  - Rasputín, the patriot (憂国のラスプーチン Yūkoku no Rasputin)
  - The Hanging Balloons (首吊り気球 Kubitsuri Kiyū)
  - The Supernatural Transfer Student (超自然転校生 Chousizen Tenkousei)
  - Near Miss! (異常接近 Ijou Sekkin)
  - Inside the Earth (土の中 Tsuchi no Naka)
  - Shiver (伊藤潤二自選傑作集 Itō Junji Jisen Kessaku-shū) (2015)
  - No Longer Human (人間失格 Ningen Shikkaku) (2017)
  - Travelogue of The Succubus (Nomuki) (2018)
  - Layers of Fear (恐怖の重層 Kyōfu no Jūsō)
  - Mold
  - Army of One
  - No Longer Human
  - Long Dream
  - Human Chair
  - Falling
  - Umezu Kazuo And Me

- The Mystery Pavillon
- Blanket (Futon)
- Phantom Mansion
- Black Bird
- Dissection Girl
- Whispering Woman
- Tomio: Red Turtleneck
- Lingering Farewell
- Magami Nanakuse
- Haunted Wood Mansion
- Approval
- Beehiver
- Dying Young
- Headless Sculptures
- Demon's Voice
- Passing Demon
- Dissolving Apartament
- Worshipping Beauty
- Demon's Conference
- Interview with the Devil
- Dissolving Classroom (Yōkai Kyōshitsu)
- Meet Again
- Children of the Earth
- Chizumi's Dissolving Love
- Den of the Sleep Demon
- Biohouse
- Heart of Father
- The Chill
- The Liminal Zone (幻怪地帯 Genkai Chitai) (2021)10
- Weeping Woman Way (泣女坂 Nakime-zaka)
- Madonna (魔怒女 Madon'na)
- The Spirit Flow of Aokigahara (青木ヶ原の霊流 Aokigahara no Rei-ryū)
- Slumber (まどろみ Madoromi)

Hiromu Arakawa

Hiromu Arakawa (荒川弘, nacida el 8 de mayo de 1973) es más conocida por la serie de manga Fullmetal Alchemist (2001-2010), que se convirtió en un éxito tanto a nivel nacional como internacional, y fue adaptada en dos series de televisión de anime. También es conocida por Silver Spoon (2011-2019) y la adaptación al manga de las novelas The Heroic Legend of Arslan.

Arakawa se mudó a Tokyo en el verano de 1999. Comenzó su carrera en el mundo del manga como empleada de Square Enix y asistente de Hiroyuki Etō, autor de Mahōjin Guru Guru. Su propia carrera comenzó con la publicación de Stray Dog en la Monthly Shōnen Gangan de Square Enix en 1999. Stray Dog ganó el noveno premio "Shōnen Gangan" del siglo XXI. Publicó un capítulo de Shanghai Yōmakikai en la Monthly Shōnen Gangan en 2000.

En julio de 2001, Arakawa publicó el primer capítulo de Fullmetal Alchemist en la Monthly Shōnen Gangan. La serie abarcó 108 capítulos, y el último se publicó en julio de 2010, y la serie se recopiló en veintisiete volúmenes. Algunos críticos dicen que la combinación del estilo artístico de Arakawa y la escritura en Fullmetal Alchemist contribuyen a sus elementos temáticos oscuros. Fullmetal Alchemist ha sido adaptado en dos series de anime por Bones. Cuando estaban creando la primera, Arakawa los ayudó en su desarrollo inicial. Sin embargo, no participó en la realización del guion, por lo que el anime tiene un final diferente al del manga, que ella desarrolló más. La serie ganó el 49.º Premio Shogakukan Manga en la categoría shōnen en 2004. Cuando la segunda adaptación al anime estaba llegando a su final, Arakawa le mostró al director Yasuhiro Irie sus planes para el final del manga, haciendo que ambos terminen en fechas cercanas. La mayoría de los críticos distinguen entre el manga y el anime, lo que atribuyen a diferencias en el estilo y la temática. Una reseña explica que el manga es más "emocional", mientras que el anime es más caprichoso. El estilo simple y oscuro de Arakawa y las elecciones de trama contrastan con la representación colorida y "caricaturesca" del anime. Las reseñas en general tienden a atribuir el anime a los niños y el manga a los adolescentes y adultos.

Arakawa está casada y tiene tres hijos. Dio a luz a una hija en 2007 y tuvo su tercer hijo en enero de 2014.

Actualmente vive en Tokyo y ha publicado más obras, entre ellas Raiden-18, Sōten no Kōmori (también conocida como Bat in Blue Sky) y Hero Tales. Arakawa ha colaborado con la creación de Hero Tales con Studio Flag bajo el nombre de Huang Jin Zhou. En la adaptación al anime de la serie, Arakawa fue responsable de los diseños de personajes. También ha dibujado la portada de la edición japonesa de la novela The Demon's Lexicon escrita por Sarah Rees Brennan.

Fullmetal Alchemist, su obra magna, se ha convertido en una de las series más populares de la historia

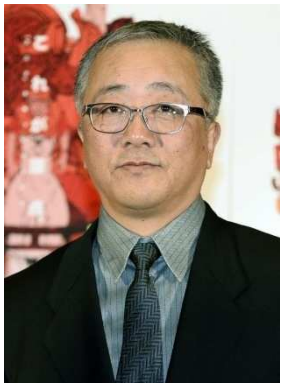
En abril de 2011, Arakawa comenzó una serie llamada Silver Spoon en la revista Weekly Shōnen Sunday de Shogakukan. En lugar de escribir otra serie de fantasía como Fullmetal Alchemist, Arakawa quería desafiarse a sí misma probando una historia más realista con Silver Spoon. Rápidamente se convirtió en uno de los títulos más vendidos de Shogakukan y una serie de anime de A-1 Pictures comenzó a transmitirse en julio de 2013. También en julio de 2013 comenzó su adaptación al manga de la serie de novelas The Heroic Legend of Arslan de Yoshiki Tanaka en la revista Bessatsu Shōnen Magazine de Kodansha.

Arakawa comenzó la serie de manga Daemons of the Shadow Realm en Monthly Shōnen Gangan el 10 de diciembre de 2021.

Arakawa afirma que Suihō Tagawa, el autor de Norakuro, es la "raíz de estilo como artista". También aprendió composición y dibujo durante su tiempo como asistente de Hiroyuki Etō. También cita a Rumiko Takahashi, Shigeru Mizuki y Kinnikuman de Yudetamago como influencias y es fan del trabajo de Mike Mignola. Los críticos consideran que Fullmetal Alchemist tiene influencias steampunk.

- Obras
  - Stray Dog (1999)
  - Shanghai Yōmakikai (上海妖魔鬼怪, lit. 'Ghost Demons of Shanghai') (2000)
  - Fullmetal Alchemist (鋼の錬金術師, Hagane no Renkinjutsushi, lit. 'Alchemist of Steel') (2001–2010)
  - Raiden-18 (2005–2021)
  - Sōten no Kōmori (蒼天の蝙蝠, lit. 'A Bat In Blue Sky') (2006)
  - Hero Tales (獣神演武, Jūshin Enbu) (2006–2010)
  - Hyakushō Kizoku (百姓貴族, lit. 'The Noble Farmer') (2006–)
  - Silver Spoon (銀の匙, Gin no Saji) (2011–2019)
  - The Heroic Legend of Arslan (アルスラーン戦記, Arusurān Senki, lit. 'Arslan War Records') (2013–)
  - Daemons of the Shadow Realm (黄泉のツガイ, Yomi no Tsugai, lit. 'The Hinge of the Underworld') (2021–)

Katsuhiro Otomo



Katsuhiro Otomo (大友克洋, nacido el 14 de abril de 1954) es más conocido como el creador de Akira, tanto la serie de manga original de 1982 como la adaptación cinematográfica animada de 1988. Fue condecorado como Caballero de la Orden de las Artes y las Letras de Francia en 2005, ascendido a Oficial de la orden en 2014, se convirtió en el cuarto dibujante de manga en ser incluido en el Salón de la Fama del Premio Eisner estadounidense en 2012, y recibió la Medalla de Honor Púrpura del gobierno japonés en 2013. Otomo recibió más tarde el premio Winsor McCay en la 41.ª edición de los Premios Annie en 2014 y el Gran Premio de la ciudad de Angoulême en 2015, siendo el primer artista de manga en recibir el premio. Otomo está casado con Yoko Otomo. Juntos tienen un hijo, un niño llamado Shohei Otomo, que también es artista.

El 4 de octubre de 1973, Otomo publicó su primer trabajo, una adaptación al manga del cuento Mateo Falcone de Prosper Mérimée, titulado A Gun Report.

En 1979, después de escribir varios cuentos para la revista Weekly Manga Action, Otomo creó su primer trabajo de ciencia ficción, titulado Fireball. Aunque el manga nunca se completó, se considera un hito en la carrera de Otomo, ya que contenía muchos de los mismos temas que exploraría en sus mangas posteriores y más exitosos, como Dōmu. Dōmu comenzó a serializarse en enero de 1980 y se mantuvo hasta julio de 1981. No se publicó en forma de libro hasta 1983, cuando ganó el Premio Nihon SF Taisho. También ganó el Premio Seiun de 1984 al Mejor Cómic.

En colaboración con el escritor Toshihiko Yahagi, Otomo ilustró Kibun wa mō Sensō sobre una guerra ficticia que estalla en la frontera entre China y la Unión Soviética. Se publicó en Weekly Manga Action de 1980 a 1981 y se recopiló en un solo volumen en 1982. Ganó el premio Seiun de 1982 al mejor cómic. 38 años después, los dos crearon la secuela one-shot Kibun wa mō Sensō 3 (Datta Kamo Shirenai) para la edición del 16 de abril de 2019 de la revista.

También en 1981, Otomo dibujó Adiós a las armas para la edición del 16 de noviembre de la revista Young Magazine de Kodansha. Más tarde se incluyó en la colección de cuentos de 1990 Kanojo no Omoide...

En 1982, Otomo comenzó lo que se convertiría en su obra más aclamada y famosa: Akira. Kodansha le había estado pidiendo que escribiera una serie para su nueva revista Young Magazine durante algún tiempo, pero había estado ocupado con otros trabajos. Desde la primera reunión con la editorial, Akira iba a tener solo unos diez capítulos "o algo así", por lo que Otomo dijo que realmente no esperaba que fuera un éxito. Se serializó durante ocho años y 2000 páginas de ilustraciones.

Otomo posando con la icónica motocicleta de Kaneda

En 1990, Otomo hizo una breve entrevista con MTV para un segmento general sobre la escena del manga japonés en ese momento. Otomo creó el one-shot Hi no Yōjin sobre personas que apagaban incendios en el período Edo de Japón para el número de debut de Comic Cue en enero de 1995.

Otomo escribió el libro ilustrado de 2002 Hipira: The Little Vampire, que fue ilustrado por Shinji Kimura.

Otomo creó la obra a todo color DJ Teck no Morning Attack para la edición de abril de 2012 de Geijutsu Shincho.

Después del terremoto y tsunami de Tōhoku de 2011, Otomo, nativo de la región de Tōhoku, diseñó un relieve que presenta a un niño montado en un pez dorado robot en mares agitados, mientras está flanqueado por Fūjin y Raijin. Con la intención de capturar la voluntad de la región para superar el desastre natural, se encuentra en el primer piso del edificio de la terminal del Aeropuerto de Sendai desde marzo de 2015.

En 2019, Kodansha anunció que volverían a publicar todo el manga de Otomo desde 1971 como parte de "The Complete Works Project". Se observó que algunos de sus mangas fueron editados cuando se compilaron inicialmente en formato de libro, y este nuevo proyecto, supervisado personalmente por Otomo, planea restaurarlos a cómo aparecieron en su serialización original.

Se informó inicialmente en 2012 que Otomo estaba trabajando en su primer manga de formato largo desde Akira. Planeando dibujar la obra que se desarrolla durante el período Meiji de Japón sin asistentes, inicialmente estaba apuntando a un público más joven, pero dijo que la historia se había desarrollado más hacia uno mayor. Aunque estaba planeado para comenzar en el otoño de 2012, Otomo reveló en noviembre de ese año que la serie se había retrasado. En 2018, Otomo dijo que está trabajando en una obra de larga duración, pero el contenido es secreto.

A los 25 años, Otomo gastó unos 5 millones de yenes para hacer una película de acción real en 16 mm de una hora de duración. Dijo que hacer esta película privada le mostró más o menos cómo hacer y dirigir películas. En 1982, Otomo hizo su debut en el anime, trabajando como diseñador de personajes para la película animada Harmagedon: Genma Wars. Fue mientras trabajaba en esta película que Otomo comenzó a pensar que podía hacerlo por sí mismo.

En 1987, Otomo dirigió una obra animada por primera vez: un segmento, para el que también escribió el guion y dibujó la animación, en la película antológica Neo Tokyo. A esto le siguieron dos segmentos en otra antología lanzada ese año, Robot Carnival. En 1988, dirigió la adaptación cinematográfica animada de su manga Akira.

Otomo fue productor ejecutivo de Memories de 1995, una película antológica basada en tres de sus historias. Además, escribió el guion de Stink Bomb y Cannon Fodder, esta última también dirigida por él.

Otomo ha trabajado extensamente con el estudio Sunrise. En 1998, dirigió el cortometraje CG Gundam: Mission to the Rise para celebrar el 20 aniversario de su franquicia Gundam. El estudio ha animado y producido su largometraje de 2004 Steamboy, Freedom Project de 2006 y SOS! Tokyo Metro Explorers: The Next de 2007. El último, está basado en el manga de Otomo de 1980 SOS! Tokyo Metro Explorer y sigue al hijo de sus personajes principales.

La película animada de 2001 Metropolis presenta un guion escrito por Otomo que adapta el manga de Tezuka del mismo nombre.

Otomo dirigió la película de acción real de 2006 Mushishi, basada en el manga de Yuki Urushibara del mismo nombre.

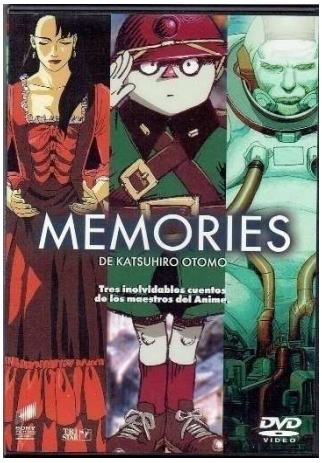
En 2013, Otomo participó en Short Peace, una antología que consta de 4 cortometrajes; dirigió Combustible, una trágica historia de amor ambientada en el período Edo basada en su manga de 1995 Hi no Yōjin, mientras que Hajime Katoki dirigió A Farewell to Weapons, que representa una batalla en un Tokyo en ruinas basada en el manga de Otomo de 1981 del mismo nombre. Combustible ganó el Gran Premio en la categoría de Animación del Festival de Artes de Medios de Japón en 2012, y fue preseleccionado para el Mejor Cortometraje de Animación de 2013 en los 85.º Premios de la Academia, pero no logró ser nominado.

Otomo dirigió el video musical de la canción de 2016 de Aya Nakano "Juku-Hatachi". Es fan de la cantante y anteriormente dibujó la portada de su álbum de 2014 Warui Kuse.

Los informes han sugerido que Otomo será el productor ejecutivo de la adaptación cinematográfica de acción real de Akira. En 2019, anunció que está escribiendo y dirigiendo una adaptación cinematográfica animada de su manga de 2001 Orbital Era con Sunrise.

Otomo dijo que cuando comenzó su carrera profesional a finales de los años 70, "casi todo el manga era gekiga como Golgo 13. Así que todo era gekiga o manga de deportes, nada que ver con la ciencia ficción". Recordando lo mucho que amaba la ciencia ficción cuando era niño, Otomo quería recrear ese tipo de emoción; "Así fue en parte como surgió algo como Domu (...) no había manga de ciencia ficción dura (...) así que quería cambiar eso y hacer algo más realista y creíble".

Al describir su estilo de caracterización, Otomo dijo que primero intentó dibujar e imitar "arte muy tradicional parecido al manga", como Astro Boy. Pero cuando estaba en la escuela secundaria, el trabajo de ilustración de personas como Tadanori Yokoo y Yoshitaro Isaka era popular, por lo que quería crear personajes de manga con este estilo de arte ilustrativo. Cuando se le preguntó sobre cómo los críticos japoneses lo elogian como el primer artista de manga en dibujar rostros japoneses realistas, Otomo dijo que siempre intenta equilibrar la fantasía y el realismo; "Representar las cosas de forma demasiado realista daña el realismo social de la obra, y si te adentras demasiado en el reino de la fantasía, eso daña su capacidad imaginativa". Sin embargo, dijo que el realismo de sus primeras obras probablemente provenía de haber utilizado a amigos como modelos de personajes. El dibujante francés Moebius, conocido por sus diseños de personajes realistas, es citado a menudo como una de las mayores influencias de Otomo. Otomo es considerado uno de los artistas de la Nueva Ola del manga a finales de los años 1970 y 1980, especialmente debido a su innovación visual.



Memories es una película antológica de 1995, compuesta por 3 cortometrajes y, además de la dirección de Otomo, cuenta con la colaboración de gigantes de la industria del arte nipón como Yoko Kanno, Takkyu Ishino, Satoshi Kon o Tensai Okamura

Otomo incluye homenajes a su manga infantil favorito en su obra, y había tres autores de manga a los que realmente respetaba: Osamu Tezuka, Shotaro Ishinomori y Mitsuteru Yokoyama. Otomo nombró a la computadora principal de Fireball ATOM en honor al personaje de Tezuka del mismo nombre, el personaje apodado Ecchan en Domu es una referencia a Sarutobi Ecchan de Ishinomori, y el personaje principal de Akira también es conocido como No. 28 en homenaje a Tetsujin 28-go de Yokoyama, además de que las dos series tienen la "misma trama general". Desde que representó el complejo de apartamentos en Domu, Otomo ha tenido un gran interés en la arquitectura, proclamando: "No creo que haya habido nadie antes que yo que pusiera tanto esfuerzo en sus representaciones de edificios". Cree que este hábito de dibujar fondos detallados fue influenciado por el manga de Shigeru Mizuki, que le mostró lo importantes que son los fondos para una historia. Otomo elogió fuertemente el encuadre realizado por Tetsuya Chiba, cuyo trabajo estudió mucho por admiración, por hacer que sea fácil comprender cuán tangibles son los fondos y los personajes.

Cuando se le preguntó sobre sus influencias en el diseño de los mechas de Farewell to Weapons, Otomo señaló que el trabajo de Studio Nue era popular en ese momento, y mencionó específicamente los diseños de trajes de poder de Kazutaka Miyatake y Naoyuki Kato. También afirmó que es fanático de los mechas de Takashi Watabe y Makoto Kobayashi y que le gustan los que se ven en Neon Genesis Evangelion, pero explicó que todas sus influencias están mezcladas y mezcladas; "En resumen, digiero muchas cosas diferentes y las ideas tienden a surgir de eso".

- Legado

Fue alrededor de 1979, cuando se publicó su colección de cuentos Short Peace, cuando el trabajo de Otomo se volvió influyente en Japón. Entre los artistas influenciados por él y su trabajo se encuentran Hisashi Eguchi, Naoki Urasawa, Naoki Yamamoto, Makoto Aida y Hiroya Oku. Cuando en 1997 hablaba sobre el futuro del manga, Urasawa opinó que "Osamu Tezuka creó la forma que existe hoy, luego aparecieron las caricaturas y los cómics cambiaron nuevamente cuando Katsuhiro Otomo entró en escena. No creo que quede lugar para más cambios". Masashi Kishimoto citó a Otomo como una de sus dos mayores influencias, pero le gustó más el estilo artístico de Otomo y lo imitó mientras intentaba desarrollar el suyo propio.

El trabajo de manga de Otomo también influyó notablemente en varios diseñadores de videojuegos japoneses a mediados de la década de 1980, incluidos Yuji Horii de Enix (The Portopia Serial Murder Case y Dragon Quest),

Noritaka Funamizu de Capcom (Gun.Smoke y Hyper Dyne Side Arms), Tsutomu Fujisawa de UPL (Ninja-Kid), Hiroyuki Imabayashi de Thinking Rabbit (Sokoban), Naoto Shinada de dB-SOFT (Volguard), Jun Kuriyama de Hot-B (Psychic City) y Masashi Katou de Microcabin (Eiyuu Densetsu Saga).

El director Satoshi Kon, que trabajó como asistente de Otomo tanto en manga como en cine, citó a Akira y especialmente a Domu como influencias. El director de cine estadounidense Rian Johnson es un gran admirador de Otomo y señaló similitudes entre cómo se representa la telequinesis en Domu y su representación en su película Looper.

En 2017, se publicó en Japón, Francia y Estados Unidos el libro Otomo: A Global Tribute to the Mind Behind Akira, que incluye textos y obras de arte de 80 artistas como Masakazu Katsura, Taiyo Matsumoto, Masamune Shirow, Asaf y Tomer Hanuka y Stan Sakai. Del 8 de abril al 8 de mayo de 2021, la galería de arte homónima del coleccionista de cómics Phillipe Labaune en la ciudad de Nueva York celebró "Good For Health, Bad For Education: A Tribute to Otomo" como su primera exposición. Incluyendo piezas originalmente comisariadas por Julien Brugeas para el Festival Internacional de Cómics de Angulema de 2016, presentó un total de 29 obras de inspiración de artistas internacionales como Sara Pichelli, Paul Pope, Boulet, François Boucq, Giannis Milonogiannis e Ian Bertram.

- Obras

Manga

Año	Título
1973	*A Gun Report* (銃声)
1973	*Best Friend* (親友)
1973	*Uncle Smiley* (スマイリーおじさん)
1973	*Hashi to soshite...* (橋とそして...)
1973	*Kodomotachi wa Doko E...* (子供たちは何処へ...)
1974	*Shanghai Wind* (上海かぜ)
1974	*Mitsuryō no Yoru* (密漁の夜)
1974	*BOOGIE WOOGIE WALTZ*
1974	*BOOGIE WOOGIE WALTZ*
1974	*ONE DOWN*
1974	*Mezameyo to Yobu Koe Ari* (目覚めよと呼ぶ声あり)
1974	*Shinjū '74 Aki* (心中一'74 秋一)
1974	*Anya Kōro 〔Kizu Darake no Tenshi・1〕* (暗夜行路〔傷だらけの天使・1〕)
1974	*Pakku Kuso Omoshiroku mo Nakatta Kyō no Owari ni 〔Kizu Darake no Tenshi・2〕* (パック糞面白くもなかった今日の終わりに〔傷だらけの天使・2〕)
1975	*Tankyori Sōsha no Rentai 〔Kizu Darake no Tenshi・3〕* (短距離走者の連帯〔傷だらけの天使・3〕)
1975	*Shūaku no Kishimi 〔Kizu Darake no Tenshi・4〕* (醜悪の軋み〔傷だらけの天使・4〕)
1975	*CHOONPARA BOOGIE WOOGIE CHOONPARA BOOGIE 〔Kizu Darake no Tenshi・5〕* (チュンパラブギウギチュンパラブギ〔傷だらけの天使・5〕)
1975	*Sukat to Sukkiri 〔Kizu Darake no Tenshi・6〕* (スカッとスッキリ〔傷だらけの天使・6〕)
1975	*Tsujigiri* (辻斬り)
1975	*ROCK 〔Kizu Darake no Tenshi・7〕* (ROCK〔傷だらけの天使・7〕)

1976	*Kagami* (鏡)
1976	*Kagami Jigoku* (鏡地獄)
1976	*AME-LINGO* (アメリンゴ)
1976	*Shusei Sanchi no Yuki Chan* (酒井さんちのユキエちゃん)
1976	*Okasu* (犯す)
1976	*HIGHWAY STAR* (ハイウェイスター)
1976	*CHUCK CHECK CHICKEN*
1976	*School-boy on good time*
1977	*Yume no Sōkyū* (夢の蒼穹)
1977	*Space Patrol Sigma* (宇宙パトロール・シゲマ)
1977	*'ROUND ABOUT MIDNIGHT*
1977	*NOTHING WILL BE AS IT WAS*
1977	*WHISKY GO-GO*
1977	*Seisō* (星霜)
1977	*Suzume ga Chyun* (雀が中)
1977	*Tenmō Nishite Morasazu* (天網恢恢疎にして漏らさず)
1977	*Miner Swing*
1977–1978	*Sayonara Nippon* (さよならにっぽん)
1977	*GOOD WEATHER*
1979	*Fire-Ball*
1979–1980	*Ōtomo Katsuhiro no Eiyō Manten!* 大友克洋の栄養満点!
1979	*Seija ga Machi ni Yattekuru* 聖者が街にやってくる
1979	*G...*
1979–1983	*Manjū Kowai* (饅頭こわい)
1980–1981	*Dōmu* (童夢)
1980–1981	*That's Amazing World*
1980–1981	*Kibun wa mō Sensō* (気分はもう戦争)
1980–1981	*APPLE PARADISE*
1982–1990	*Akira*
1984	*Visitors*
1990	*The Legend of Mother Sarah*
1995	*Hi no Yōjin* (火之要鎮)
1996	*Batman: Black & White* #4 (The Third Mask)
2001	*Orbital Era*
2002	*Hipira: The Little Vampire* (ヒピラくん)
2006	*Park* (公園)
2012	*DJ Teck no Morning Attack* DJ TECK の MORNING ATTACK
2012	*Kibun wa mō Sensō 3 (Datta Kamo Shirenai)* 気分はもう戦争 3（だったかも知れない）

Historias cortas

Año	Título
1979	*Short Peace* (ショート・ピース)
1979	*Highway Star* (ハイウェイスター)
1981	*GOOD WEATHER*
1981	*Sayonara Nippon*
1981	*Hansel & Gretel* (ヘンゼルとグレーテル)
1982	*BOOGIE WOOGIE WALTZ*
1990	*Kanojo no Omoide...* (彼女の想いで…)
1996	*SOS! Tokyo Metro Explorers* (SOS 大東京探検隊)

Filmografía

Año	Título	Director	Escritor
1988	*Akira*	Sí	Sí
1991	*Roujin Z*	No	Sí
2001	*Metropolis*	No	Sí
2004	*Steamboy*	Sí	Sí
TBA	*Orbital Era*	Sí	Sí

Cortos

Año	Título	Director	Escritor	Productor Ejecutivo
1987	*Construction Cancellation Order*	Sí	Sí	No
	"Opening" y "Ending"	Sí	Sí	No
1995	*Magnetic Rose*	No	Sí	Sí
	Stink Bomb	No	Sí	Sí
	Cannon Fodder	Sí	Sí	Sí
1998	*Gundam: Mission to the Rise*	Sí	Sí	No
2013	*Combustible*	Sí	Sí	No

Live-action

Año	Título	Director	Escritor	Productor
1979	*High School Erotopia: Red Uniforms*	No	Sí	No
1982	*Jiyū wo Warera ni* (じゆうを我等に)	Sí	Sí	Sí
1991	*World Apartment Horror*	Sí	Sí	No
2006	*Mushishi*	Sí	Sí	No

Fujiko Fujio

Fujiko Fujio (藤子不二雄) fue un dúo de escritores formados por Hiroshi Fujimoto (藤本弘, 1 de diciembre de 1933 – 23 de septiembre de 1996) y Motoo Abiko (安孫子素雄, 10 de marzo de 1934 - Abril 6, 2022). Debut profesional en 1951 (bajo el nombre de los autores "Abiko Motoo, Fujimoto Hiroshi"). Usó el nombre Fujiko Fujio desde 1953 hasta la disolución de la sociedad en 1987, tras la enfermedad de Fujimoto. La pareja era más conocida por sus comedias populares, incluidas Obake no Q-Tarō, Ninja Hattori-kun, Kaibutsu-kun, Perman, Kiteretsu Daihyakka y Doraemon, que es oficialmente reconocida como un ícono cultural del Japón moderno. Entre sus influencias se incluyen Osamu Tezuka, así como dibujos animados y cómics internacionales.

En la escuela secundaria, recibieron una gran influencia de Osamu Tezuka y su serie de manga Shin Takarajima. Fujimoto construyó un episcopio casero y juntos escribieron una pieza para él llamada Tenküma, que fue su primer trabajo en colaboración. Comenzaron a enviar trabajos a publicaciones periódicas como Manga Shōnen y abrieron una cuenta de ahorro conjunta a través de Japan Post a la que ambos aportaron fondos y que utilizaron para comprar material de arte. Dividieron todos los ingresos y gastos en partes iguales entre sí, una práctica que continuaron durante toda la vida de su asociación.

En la escuela secundaria hicieron su debut editorial, Tenshi no Tama-chan fue adoptada para su serialización por Mainichi Shogakusei Shimbun en 1951. Ese mismo año visitaron la residencia de Tezuka en Takarazuka, Hyōgo y le mostraron ilustraciones para su trabajo titulado Ben Hur. Tezuka los felicitó a ambos, algunos años después comentando que supo entonces que iban a ser figuras importantes en la industria del manga. Abiko y Fujimoto atesoraron el encuentro con el respetado Tezuka y guardaron las ilustraciones de Ben Hur durante toda su vida. Fue en ese momento que decidieron hacer permanente su asociación, adoptando inicialmente el nombre de Tezuka Fujio por respeto, y luego lo cambiaron a Azhizuka Fujio cuando percibieron que la adopción del nombre de Tezuka era demasiado cercano al de su ídolo.

Personajes creados por el dueto

Como Fujimoto y Abiko eran los hijos mayores respectivamente, decidieron aceptar trabajos en empresas después de graduarse de la escuela secundaria en 1952. Fujimoto encontró empleo en una empresa de confitería y Abiko comenzó a trabajar para la Toyama Newspaper Company. Sin embargo, Fujimoto renunció en cuestión de días. Fujimoto luego dedicó su tiempo a enviar trabajos a publicaciones periódicas, con Abiko ayudándolo los fines de semana. Su primera serie como Ashizuka Fujio terminó en unos pocos episodios, seguida por el éxito de la serie de ciencia ficción postapocalíptica Utopia: The Last World War (UTOPIA—最後の世界大戦, UTOPIA: Saigo no Sekai Taisen).

Decidieron mudarse a Tokyo en 1954 como artistas de manga profesionales a instancias de Fujimoto, Abiko solo a regañadientes ya que tenía un empleo estable en la Toyama Newspaper Company. Su primer lugar de residencia fue una habitación con dos tatamis en el segundo piso de una tienda de relojes. Finalmente se mudaron al complejo de apartamentos Tokiwa-sō cuando Tezuka les ofreció una habitación de la que se estaba mudando. Junto con Hiroo Terada y varios otros artistas de manga de la época, formaron un grupo colaborativo llamado "New Manga Party" (新

漫画党, Shin Manga-To). En el complejo de apartamentos donde se encontraba el grupo, disfrutaron de un período de productividad en el que Fujimoto y Abiko llevaban a cabo hasta seis seriales al mes para su publicación. Además, Abiko contribuía a las obras de Tezuka como asistente artística, como dibujando una ventisca en la última página de Jungle Emperor.

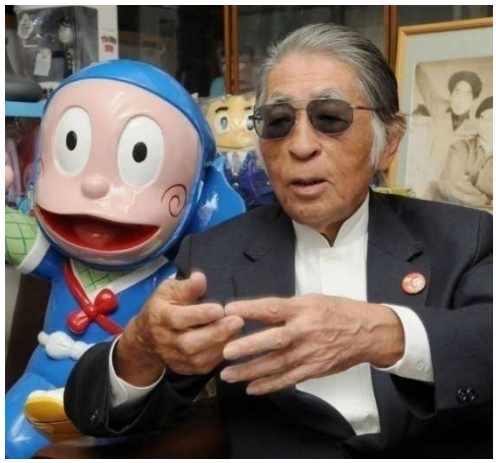
La carga de trabajo resultó excesiva y en 1955, al regresar a Toyama para el Año Nuevo japonés, la pareja no cumplió con todos los plazos de entrega de sus seriales. La pérdida de credibilidad con los editores afectó a Fujimoto y Abiko durante un año. Durante la era Tokiwa-sō, compraron un televisor en Akihabara e hicieron películas independientes con una cámara de 8 mm. En 1959 dejaron Tokiwa-sō y se mudaron a Kawasaki en la prefectura de Kanagawa. En la década de 1960, Fujimoto y Abiko fundaron Fujiko Studio Co., Ltd., una compañía de producción de manga conjunta. Fujimoto encontró tiempo para casarse en Halloween de 1962, a la edad de 28 años.

Hiroshi Fujimoto sujetando a uno de sus Doraemon, su mayor creación y personaje universalmente conocido

En 1963, Fujimoto y Abiko fundaron Studio Zero con Shin'ichi Suzuki, Shotaro Ishimori, Jirō Tsunoda y Kiyoichi Tsunoda. Más tarde se unió Fujio Akatsuka, y en su apogeo, el estudio empleó a unas 80 personas. El estudio produjo varias series animadas y sustituyó a Mushi Production en un episodio de Astro Boy. Para Fujimoto y Abiko, estos fueron algunos de sus años más productivos, lo que dio como resultado series como Obake no Q-Tarō, que finalmente se convirtieron en series de anime para televisión. Abiko se casó en 1966 a la edad de 32 años. Fujimoto se concentró en títulos para niños, con un interés particular en la ciencia ficción.

En 1968, Abiko comenzó a hacer manga para un público más maduro, con títulos como Kuroi Salesman. En la década de 1970, Abiko se centró tanto en manga para adultos como para niños. El estilo estaba lleno de humor negro.

En la década de 1970, Fujimoto se centró tanto en manga para adultos como para niños. Su estilo se destacó por su sentido de la maravilla.



Moto Abiko pasando el rato con el ninja Hattori

Doraemon fue creado en 1969. Desde aproximadamente 1974, su popularidad se ha disparado entre los niños japoneses. CoroCoro Comic lanzó su primer número en 1977 para mostrar las obras de Fujiko Fujio. Con la sindicación de Doraemon en TV Asahi en 1979, un aumento de popularidad hizo que hasta una docena de obras colaborativas y en solitario de Fujimoto y Abiko fueran elegidas para su publicación y sindicación a lo largo de la década de 1980. Doraemon es la única obra del dúo que alguna vez tuvo un lanzamiento oficial en países de habla

inglesa, especialmente en Estados Unidos. Sin embargo, en Asia se emitieron doblajes al inglés de obras como Perman y Ninja Hattori-kun.

En 1987, citando diferencias creativas, Fujimoto y Abiko pusieron fin a su larga asociación para concentrarse en proyectos en solitario. A partir de ese momento, Abiko trabajaría en Fujiko Studio K.K. y Fujimoto en Fujiko F. Fujio Pro K.K.

Abiko adoptó el seudónimo de Fujiko Fujio A.

Fujimoto adoptó el seudónimo de Fujiko F. Fujio.

Según Abiko, la causa de la disolución de la asociación se debió a que Fujimoto descubrió que tenía cáncer de estómago en 1986 (ya que no se anunció, ni Fujimoto ni Abiko sabían el nombre exacto de la enfermedad), y tanto Fujimoto como Abiko deseaban resolver los problemas financieros y de derechos de autor antes de que el otro muriera.

Fujimoto murió de insuficiencia hepática en un hospital de Shinjuku el 23 de septiembre de 1996.

El 19 de febrero de 2006 se emitió un documental en TV Asahi que narraba la vida y la obra de Fujiko F. Fujio.

El 3 de septiembre de 2011 se inauguró en Kawasaki, Kanagawa, un museo de Fujiko F. Fujio que presenta una reproducción del estudio de Fujio y una exposición de sus obras de arte.

Abiko murió de vejez en su casa de Kawasaki el 6 de abril de 2022.

- Obras

Conjuntas

Título	**Año**
Angel Tama-chan	1951–1952
Drifting for 40.000 years	1953
UTOPIA: The Final World War	1953
Prince of the Sea	1959–1965
Invisible Racing Car	1963
Little Ghost Q-Taro	1964–1966
Wakatono	1964–1965
Great Dog Tintin	1965–1968
Beret Shin-chan	1965–1966
Jirokichi	1965–1966
Gloves Te-chan	1966
Perman (1966)	1966–1968
Chintara Kami-chan	1967
New Little Ghost Q-Taro	1971–1973, 1976
Senbe	1971–1972

Fujimoto

Título	**Año**
Gloves Te-chan	1960–1963
Go! Roboket	1961–1965
21 Emon: The 21st Century Kid	1967–1969, 1981
Super-san (One-shot)	1968
Plum Star Denka	1968–1970
Mojacko	1969–1970

Título	Año
Doraemon	1969–1988
Pokonyan (*Rocky Rackat!*)	1970–1978
Bonom: Sokonuke-san (One-shot)	1970
Dojita Dojiro's Lucks (One-shot)	1970
Adventures of Dobinson	1971–1972
Old Bachelor (One-shot)	1970
Self Meeting (One-shot)	1972
Jungle Kurobe	1973
Pajamaman	1973–1974
Mokkoro-Kun	1973–1975
Bakeru-kun	1974–1976, 1984
Nostaljii (One-shot)	1974
Kiteretsu	1974–1977
Zo-kun and Risu-chan	1974–1975
Mikio and MIKIO	1974–1975
Red-Haired Anko (One-shot)	1974
Fourth dimension hat P-Poko	1975–1976
33.000 Square Meters (One-shot)	1975
Lone War of the Worlds (One-shot)	1975
Ultra-Super-Deluxeman (One-shot)	1975
Bellavo	1968–1969
U-bow	1976–1978
Minister Bowbow	1976
Captain Bon	1976
Mami the Psychic	1976–1983
Alien Report: Sample A and B (One-shot)	1977
Middle-aged Superman Mr. Saenai	1977–1978
That idiot aims for the wilderness (One-shot)	1977
Time Patrol Bon	1978–1985
His Time Machine (One-shot)	1979
Mira-cle-1	1979
One Day... (One-shot)	1982
Worldscope (One-shot)	1982
Perman (1983)	1983–1986
Chu-Poko	1983
Toppi the Space Puppy	1983–1984
Chimpui	1985–1988

Abiko

Título	Año
My name is X-kun	1957–1958, 1959–1962
Silver Cross	1960–1963
Galaxy Captain	1961–1962

Título	Año
Big 1	1962
Prince Ciscon	1963–1964
Futa-kun	1964–1967
Ninja Hattori	1964–1968, 1981–1988
Three Z Men	1964–1965
Tako-kun in my house	1965–1967
The Monster Kid	1965–1969, 1972, 1980–1982
Masked X-kun	1965–1966
Manganica	1967–1971
Monster Boy Wakatono	1967–1968
The Black Salesman (One shot)	1968
Biriken	1969
The Black Salesman	1969–1971
Kurobe	1969–1970
Masked Taro	1969–1970
Madmen team	1969–1970
Uncle HiTLer	1969, 1971
Mumako	1970
Gekiga Mao Zedong	1970–1971
Phantom Hen-dayou	1971–1972
Mr. Nameless	1971–1976
Kappa Kappo	1972–1974
Mataro is Coming!!	1972–1975
Mr. Tour Conductor	1972–1974
Nonsense man	1973
Love Thief	1973
Katsuagemaru Extortion Company	1973
Sasurai-kun	1973–1981
Saru the ProGolfer	1974–1980, 1982–1988
Love Traveler	1974
Old man Bo-Taro	1975–1976
Miss Dracula	1975–1980
I am Assistant Chief	1975–1976
Black Company Henkiro	1976–1977
Manga Michi	1977–1982, 1986–1988
Parman's days	1978–1980
Shōnen Jidai (Childhood Days)	1978–1979
Futa-kun NOW!	1982–1983
Parman's Reserved Seat	1982–1987
Dream Tunnel	1983–1984
Ninja Hattori + Perman	1983–1985
Ultra B	1984–1988

Yoshihiro Togashi

Yoshihiro Togashi (冨樫義博, nacido el 27 de abril de 1966) comenzó a dibujar manga a una edad temprana, antes de ser reconocido por su talento por la editorial Shueisha mientras asistía a la universidad. Togashi ha escrito varias series de manga diferentes en diferentes géneros durante las últimas tres décadas. Es más conocido por escribir e ilustrar las series YuYu Hakusho (1990-1994) y Hunter × Hunter (1998-presente), que son algunos de los mangas más vendidos de la historia. Togashi está casado con Naoko Takeuchi, la autora de Sailor Moon.

Nacido en Shinjō, Yamagata en una familia que poseía una tienda de papel, Togashi comenzó a dibujar manga de manera casual en su primer a segundo año de escuela primaria. En la escuela secundaria, Togashi se unió al club de bellas artes; más tarde se inscribió en la Universidad de Yamagata, donde estudió educación con la esperanza de convertirse en profesor. Durante la universidad, presentó algunos de sus trabajos de manga a Weekly Young Jump, publicada por Shueisha. En 1986, a los 20 años, escribió un manga titulado Buttobi Straight (ぶっとびストレート, Buttobi Sutorēto) por el que recibió el Premio Tezuka, el premio más prestigioso para nuevos artistas de cómics en Japón. Otro manga de Togashi titulado Jura no Mizuki (ジュラのミヅキ) fue una mención honorífica en la primera revista anual Hop Step Award Selection de Shueisha, publicada en 1988. Después de haber abandonado su objetivo de convertirse en profesor, Togashi fue contactado por un editor de Weekly Shōnen Jump durante su último año de universidad, quien le pidió que se mudara a Tokyo.

¡¡Los primeros trabajos publicados de Togashi para Shueisha incluyen Ōkami Nante Kowakunai!! (狼なんて怖くない!!, literalmente. ¡¡No le tengo miedo al lobo!!), una colección de cuentos manga de comedia. La Weekly Shōnen Jump publicó algunas de las historias antes de un lanzamiento de tankōbon en 1989. Entre 1989 y 1990, Togashi escribió Ten de Shōwaru Cupid (てんで性悪キューピッド, lit. Un cupido malhumorado en el cielo), un manga romántico de cuatro volúmenes que involucra la relación entre un niño humano normal y una hermosa niña diabólica.

Hunter x Hunter, su gran obra junto con *YuYu Hakusho*

En 1990, Togashi se hizo un nombre con su siguiente serie, YuYu Hakusho (幽☆遊☆白書, lit. Informe de poltergeist). Basada en sus intereses en el ocultismo y las películas de terror, la trama presenta al personaje Yusuke Urameshi, quien es asesinado y devuelto a la vida como un "detective del inframundo". El manga, que duró 175 capítulos en 19 tankōbon desde 1990 hasta 1994, vendió más de 78 millones de copias en todo el mundo, le valió a Togashi un premio Shogakukan Manga en 1994 y recibió una adaptación al anime de éxito. En 1995, creó Level E (レベル E), un manga de comedia de ciencia ficción. Compuesto por tres volúmenes, se publicó por primera vez en Weekly Shōnen Jump en 1995 y se mantuvo hasta 1997. Level E fue adaptado a una serie de televisión de anime en 2011.

La siguiente serie de manga importante de Togashi, Hunter × Hunter, comenzó a serializarse en 1998. La historia gira en torno al protagonista Gon Freecss, un niño que busca a su padre, un legendario miembro de la élite de la sociedad llamado "Hunter". Este manga también tuvo un muy buen desempeño comercial, con los primeros 20 volúmenes vendiendo casi 55 millones de copias en Japón en agosto de 2011. Tiene 84 millones de copias en circulación al 4 de julio de 2022. En 2008, Togashi empató con el autor de One Piece, Eiichiro Oda, como el quinto artista de manga favorito de una encuesta publicada por la firma de investigación de mercados Oricon.

En 2017, Togashi escribió el manga de dos capítulos Akuten Wars (悪天ウォーズ). Fue ilustrado por Hachi Mizuno y publicado en las ediciones de septiembre y noviembre de Grand Jump Premium.

YuYu Hakusho fue el primer éxito masivo de Togashi

El crítico de manga Jason Thompson afirmó que "Togashi no es un mangaka común; hace las cosas a su manera", y agregó que sus primeros one-shots eran una mezcla de comedia escolar y "referencias a películas de terror salpicadas". A los 24 años, Togashi creó un éxito con la comedia de lucha sobrenatural YuYu Hakusho, uno de los "imitadores obvios" de la fórmula de Dragon Ball de "comenzar como una comedia y luego, una vez que a los lectores les gustan los personajes, hacer que se pateen el trasero entre sí". Luego, en lugar de continuar la serie durante el mayor tiempo posible para maximizar sus ganancias, Togashi terminó la serie abruptamente. Luego creó el manga de terror de ciencia ficción "0% lucha y 100% humor" Level E.

El estilo de arte de Togashi comenzó con el tono de pantalla, pero gradualmente se convirtió en minimalismo. Tanto Rika Takahashi de EX.org como Claude J. Pelletier de Protoculture Addicts encontraron que el estilo artístico de Hunter × Hunter era mucho más simple que el de YuYu Hakusho y Level E. Thompson notó que las ilustraciones durante la publicación de Hunter × Hunter en la revista eran a menudo "incompletas" y faltaban fondos, pero Togashi las corrigió para su lanzamiento en tankōbon recopilado. También escribió que Togashi tiene un amor por el gore y notó que algunos paneles en Hunter × Hunter están aparentemente censurados por gore, siendo cubiertos con trama de fondo.

Desde 2006, Togashi ha tomado numerosas pausas prolongadas mientras serializaba Hunter × Hunter. Algunas se debieron a enfermedades y dolor lumbar, mientras que las razones de otras nunca fueron reveladas. En 2012, Thompson especuló que la lenta producción de Togashi se debía "a que es un perfeccionista que disfruta de su trabajo y quiere hacer las cosas él mismo", y señaló que sus asistentes podrían ser llamados más a menudo. En su libro de 2017 Sensei Hakusho, que relata su trabajo como asistente de Togashi de 1990 a 1997, Kunio Ajino declaró que Togashi era inusualmente generoso con su personal. En julio de 2022, Togashi reveló que no pudo sentarse en una silla durante dos años debido a sus problemas de espalda y cadera, pero pudo reanudar el dibujo haciéndolo mientras estaba acostado.

Los artistas de manga Nobuhiro Watsuki y Pink Hanamori han citado a Togashi y YuYu Hakusho como influencia. Es uno de los artistas favoritos del autor de Naruto, Masashi Kishimoto. El autor de Jujutsu Kaisen, Gege Akutami, nombró a Togashi como una influencia y se inspiró en YuYu Hakusho y Hunter × Hunter.

- Obras
  - Sensēha Toshishita!!
  - Jura no Miduki
  - Ōkami Nante Kowakunai!! (1989, tankōbon publicado por Shueisha)
  - Buttobi Straight (1987)
  - Tonda Birthday Present (1987, publicado en Weekly Shōnen Jump)
  - Occult Tanteidan (1988–1989, dos partes, publicado en Weekly Shōnen Jump)
  - Horror Angel (1988, publicado en Weekly Shōnen Jump)
  - Ōkami Nante Kowakunai!! (1989, publicado en Weekly Shōnen Jump)
  - Ten de Shōwaru Cupid (1989–1990, serializado en Weekly Shōnen Jump)

- YuYu Hakusho (1990–1994, serializado en Weekly Shōnen Jump)
- Level E (1995–1997, serializado en Weekly Shōnen Jump)
- Hunter × Hunter (1998–presente, serializado en Weekly Shōnen Jump)
- Akuten Wars (2017, publicado en Grand Jump Premium, ilustrado por Hachi Mizuno)
- Yoshirin de Pon! (1994)
- Biohazard 3: The Last Escape Official Guidebook (1999, publicado por ASCII)
- Official Hunter × Hunter Guide (2004, publicado por Shueisha)
- YuYu Hakusho Who's Who Underworld Character Book (2005, publicado por Shueisha)
- YuYu Hakusho Illustrations (2005, publicado por Shueisha)
- Oobo— Nu— To Chiibo— Nu— (2005, publicado por Kodansha)
- Hetappi Manga Kenkyūjo R (2011, publicado por Shueisha)

Eiichiro Oda

Eiichirō Oda (尾田栄一郎, nacido el 1 de enero de 1975) es el creador de la serie One Piece. Con más de 523,2 millones de copias de tankōbon en circulación en todo el mundo, One Piece es tanto el manga más vendido de la historia como la serie de cómics más vendida impresa en volumen, lo que a su vez convierte a Oda en uno de los autores de ficción más vendidos. La popularidad de la serie resultó en que Oda fuera nombrado uno de los dibujantes de manga que cambiaron la historia del manga.

Desde el 7 de noviembre de 2004, Eiichirō Oda está casado con Chiaki Inaba (稲葉ちあき, Inaba Chiaki), una exmodelo, actriz y tarento. Oda la conoció a finales de 2003 durante el festival Jump Festa 2004, donde Chiaki Inaba interpretó a Nami durante "ONE PIECE Spectacle Stage", un espectáculo oficial de One Piece. Oda e Inaba han tenido dos hijas; la mayor nació en 2006 y la menor en 2009.

Eiichiro Oda nació el 1 de enero de 1975 en Kumamoto, Japón. A la edad de cuatro años decidió convertirse en dibujante de manga para evitar tener que conseguir un "trabajo real". Su mayor influencia fue Akira Toriyama y su serie Dragon Ball. Recuerda que su interés por los piratas probablemente fue provocado por la popular serie de animación de televisión titulada Vicky the Viking. Presentó un personaje llamado Pandaman para el manga clásico de lucha libre de Yudetamago, Kinnikuman. Pandaman no solo se utilizó en un capítulo del manga, sino que luego regresaría como un personaje recurrente en las propias obras de Oda. A los 17 años, Oda presentó su obra Wanted! y ganó varios premios, incluido el segundo lugar en el codiciado Premio Tezuka. Eso le llevó a un trabajo en la revista Weekly Shōnen Jump, donde originalmente trabajó como asistente del artista de manga/asistente de la serie Suizan Police Gang de Shinobu Kaitani antes de pasar a Masaya Tokuhiro en Jungle King Tar-chan y Mizu no Tomodachi Kappaman, lo que le dio una influencia inesperada en su estilo artístico. A los 19 años, comenzó a trabajar como asistente de Nobuhiro Watsuki en Rurouni Kenshin, antes de ganar el Premio Hop Step para nuevos artistas de manga. Watsuki le da crédito a Oda por ayudar a crear el personaje Honjō Kamatari que aparece en Rurouni Kenshin.

Durante este tiempo, Oda dibujó dos one-shots de temática pirata llamados "Romance Dawn", que fueron publicados en Akamaru Jump y Weekly Shōnen Jump respectivamente a finales de 1996. "Romance Dawn" contó con Monkey D. Luffy como protagonista, quien luego se convirtió en el protagonista de One Piece.

En 1997, One Piece comenzó a serializarse en Weekly Shōnen Jump y se ha convertido no solo en uno de los mangas más populares en Japón, sino en la serie de manga más vendida de todos los tiempos. Vendió 100 millones de volúmenes tankōbon recopilados en febrero de 2005, más de 200 millones en febrero de 2011, tuvo 320.866.000 copias impresas en todo el mundo en diciembre de 2014, 430 millones de volúmenes en circulación en todo el mundo en octubre de 2017, 440 millones de copias vendidas en mayo de 2018 y 450 millones impresas en marzo de 2019.

La particular firma del autor. La 2ª “o” se asimila mucho a las espirales de las cejas de Sanji

Además, los volúmenes individuales de One Piece han roto récords de publicación en Japón. El volumen 56 recibió la tirada inicial más alta de cualquier manga, 2,85 millones de copias, en 2009. La tirada de 3 millones del volumen 57 en 2010 fue la primera tirada más alta para cualquier libro en Japón, no solo manga. Un récord que fue roto varias veces por volúmenes posteriores y que actualmente ostenta la primera impresión de 67 con 4,05 millones en 2012. En 2013, la serie ganó el 41.º Gran Premio de la Asociación de Caricaturistas de Japón, junto con Nekodarake Nice de Kimuchi Yokoyama.

En una encuesta de 2008, realizada por la empresa de investigación de mercados Oricon, Oda fue elegido el quinto artista de manga favorito de Japón. Compartió el lugar con Yoshihiro Togashi, creador de YuYu Hakusho y Hunter × Hunter. En su encuesta de 2010 sobre el mangaka que cambió la historia del manga, Oda quedó en cuarto lugar.

Para la décima película animada de One Piece, Strong World, Oda creó la historia de la película, dibujó más de 120 dibujos como guía e insistió en que Mr. Children proporcionara la canción principal. Además, se creó un capítulo especial del manga y se incluyó en el volumen 0 de tankōbon, que se entregó de forma gratuita a los asistentes a la película y también contenía sus dibujos para la película. Tras el éxito particular de esta película, Oda también proporcionó el diseño de personajes y fue productor ejecutivo de las películas posteriores Z (2012), Gold (2016), Stampede (2019) y Red (2022).

Oda y Akira Toriyama crearon un one-shot crossover de 2007 llamado Cross Epoch, que contiene personajes de Dragon Ball de Toriyama y One Piece de Oda. En 2013, cada uno diseñó un personaje de Gaist para el videojuego Gaist Crusher. En 2011, Oda y Mitsutoshi Shimabukuro crearon el one-shot crossover de One Piece y Toriko Taste of the Devil Fruit. Shimabukuro declaró que se le ocurrió la mayor parte de la historia mientras que Oda dio sugerencias.

Mucho antes de *One Piece* Oda publicó *Wanted*, su primer one-shot donde un cazarrecompensas llamado Wild Joe busca hacerse con la cabeza de un delincuente conocido como Bastar Gill

Eiichirō Oda se casó con Chiaki Inaba el 7 de noviembre de 2004. Son padres de dos hijas. Chiaki Inaba dio a luz a una niña en 2006, convirtiendo a Eiichirō Oda en padre por primera vez. En 2009, la pareja dio la bienvenida a un segundo hijo, otra niña.

Debido a su riguroso horario de trabajo, Oda vive separado de su esposa e hijas, recibiendo visitas de ellas aproximadamente una vez por semana. Por lo general, visita su casa durante las vacaciones, una mansión ubicada en Jiyugaoka (自由が丘, Jiyūgaoka), un vecindario rico en el sur de Meguro, un suburbio de Tokyo. Esta casa está al lado de su lugar de trabajo y es donde residen su esposa e hijas. Oda compró esta casa en 2006, después del nacimiento de su hija mayor. Oda, Inaba y sus hijas se van de vacaciones al extranjero aproximadamente una vez al año.

Oda consideraba a muchos mangaka como sus amigos y rivales. Entre ellos se encontraban sus compañeros asistentes de Nobuhiro Watsuki; Hiroyuki Takei y Mikio Itō. Aún muchos años después, siguieron siendo buenos amigos. Para la ilustración de la página de título del capítulo 766 de One Piece, que se publicó en el número 50 de 2014 de la Weekly Shōnen Jump junto con los dos capítulos finales de Naruto de Kishimoto, Oda incluyó un mensaje oculto y otros tributos en el arte. El propio Kishimoto también rindió homenaje en el final de Naruto, donde el personaje Boruto Uzumaki hace un dibujo del Jolly Roger de Sombrero de Paja en una montaña. Tras el lanzamiento del Capítulo 1000 de One Piece, varios de los rivales mangakas de Oda rindieron homenaje en la sección de comentarios del autor de la Weekly Shōnen Jump felicitando a Oda por lograr este hito.

Según el propio Oda y sus editores de manga, es un trabajador ardiente y perfeccionista, que duerme solo tres horas al día durante una semana laboral típica.

Fue hospitalizado por un absceso periamigdalino en 2013 y luego fue dado de alta del hospital después de dos semanas. Después de un año, se sometió a una amigdalectomía para curar completamente su condición.

Oda le regaló a la prefectura de Kumamoto 800 millones de yenes (8 millones de dólares) en 2018 después de que sufriera un terremoto dañino en 2016 que había afectado a su icónico castillo de Kumamoto. La donación de 800M de yenes de Oda se ofreció en dos obsequios separados, uno por 500M de yenes bajo el nombre de Luffy (la

recompensa actual de Luffy en ese momento) y una segunda donación de 300M de yenes. Eiichiro Oda ha apoyado durante mucho tiempo las zonas afectadas por terremotos, escribiendo mensajes de apoyo, contribuyendo con arte para productos locales y participando en el Proyecto de Renacimiento de Kumamoto de ONE PIECE.

A menudo a One Piece se la considera como la sucesora directa de Dragon Ball, en términos de popularidad y enorme influencia en la cultura pop. Oda ha comentado varias veces de hecho que su inspiración está incidida en las obras de Akira Toriyama. Tanto es el éxito de la obra que en 2023 se emitió su versión live-action que igualmente gozó de un gran éxito, algo que no suele cumplirse normalmente en obras trasladadas al formato de imagen real

- Obras

Manga

- Wanted! (1992)
- God's Present for the Future (神から未来のプレゼント, Kami Kara Mirai no Purezento, 1993)
- Ikki Yakō (一鬼夜行, 1993)
- Wanted! Eiichiro Oda Short Stories (WANTED! 尾田栄一郎短編集, Oda Eiichirō Tanpenshū, colección de historias cortas, 1998)
  - Wanted!
  - God's Present for the Future
  - Ikki Yakō
  - Monsters
  - Romance Dawn (2ª versión)

One Piece

- Monsters (1994)
- Romance Dawn (1ª versión, 1996)
- Romance Dawn (2ª versión, 1996)
- One Piece (1997–presente)
- Cross Epoch (2007) – crossover entre Dragon Ball y One Piece con Akira Toriyama
- Taste of the Devil Fruit (実食! 悪魔の実!!, Jisshoku! Akuma no Mi!!, 2011) – crossover entre Toriko y One Piece con Mitsutoshi Shimabukuro

Art books

- One Piece Color Walk 1
- One Piece Color Walk 2
- One Piece Color Walk 3 Lion
- One Piece Color Walk 4 Eagle
- One Piece Color Walk 5 Shark
- One Piece Color Walk 6 Gorilla
- One Piece Color Walk 7 Tyrannosaurus

- One Piece Color Walk 8 Wolf
- One Piece Color Walk 9 Tiger
- One Piece Color Walk 10 Dragon

Películas

- One Piece Film: Strong World (2009)
- One Piece Film: Z (2012)
- One Piece Film: Gold (2016)
- One Piece: Stampede (2019)
- One Piece Film: Red (2022)

Ken Akamatsu

Ken Akamatsu (赤松健, nacido el 5 de julio de 1968) es dibujante de manga y político japonés que se desempeña desde 2022 como miembro de la Cámara de Consejeros. Hizo su debut profesional en el manga en 1993 y es más conocido como el autor de Love Hina (1998-2001) y Negima! Magister Negi Magi (2003-2012), ambos serializados en Weekly Shōnen Magazine; una secuela de Negima!, UQ Holder!, se serializó de 2013 a 2022. En 2011, Akamatsu fundó J-Comi (ahora Manga Library Z), un distribuidor digital gratuito de manga descatalogado.

Akamatsu ha sido director gerente de la Asociación de Caricaturistas de Japón desde 2018 y es un firme defensor de la protección de la libertad de expresión en el manga y el anime frente a las expansiones de la censura y las leyes de derechos de autor. En las elecciones a la Cámara de Consejeros de Japón de 2022, ganó un escaño como candidato del Partido Liberal Democrático en el bloque de representación proporcional nacional en una plataforma de libre expresión, convirtiéndose en el primer creador de manga en la Dieta Nacional.

En 1993, Akamatsu ganó el 50.º Premio al recién llegado de la revista Shōnen por su obra debut Hito Natsu no Kids Game, publicada en la revista Fresh de Kodansha. Al año siguiente, comenzó a serializar A.I. Love You (1994-1997) en la revista Weekly Shōnen Magazine de la editorial. Love Hina, publicada en la revista de 1998 a 2001, estableció su popularidad y en 2001 le valió el 25.º Premio Kodansha Manga (en la categoría shōnen). Su siguiente obra, Negima! Magister Negi Magi, fue serializada de 2003 a 2012, también en la revista Weekly Shōnen Magazine. La última serie de manga de Akamatsu es UQ Holder!, una secuela de Negima! que debutó en la revista en 2013; Más tarde se transfirió a Bessatsu Shōnen Magazine y concluyó en 2022. Los volúmenes de UQ Holder! se convirtieron en los primeros en llevar una "Marca Doujin" que indica el permiso explícito del autor para su uso como fuente para obras creadas por fans, resultado de una iniciativa editorial liderada por Akamatsu.

Akamatsu en la serie A.I. Ga Tomarenai!, creada por él mismo

En 2010, Akamatsu lanzó una prueba beta de J-Comi (ahora Manga Library Z), un sitio de descarga gratuita de manga para títulos descatalogados. Como primer lanzamiento, publicó los 14 volúmenes de Love Hina con seis páginas de publicidad y sin gestión de derechos digitales (DRM) durante un mes. Las editoriales de manga Kodansha y Shueisha comenzaron a colaborar con el sitio después de la prueba, y el sitio se lanzó formalmente en 2011. El sitio ganó notoriedad más tarde ese año cuando publicó el manga Oku-sama wa Shōgakusei ("Mi esposa es una estudiante de primaria") de Seiji Matsuyama, que el vicegobernador de Tokyo, Naoki Inose, había citado como un ejemplo de una obra que debería estar restringida para la venta física según la Ordenanza de Desarrollo Saludable de los Jóvenes recientemente revisada de Tokyo.

A partir de 2022, el manga de Akamatsu tiene una circulación acumulada de más de 50 millones en todo el mundo. His Love Hina, Negima! Magister Negi Magi y UQ Holder! han sido adaptados como series de anime; Negima! también ha sido adaptado como una serie de televisión de acción real.

Akamatsu es un firme defensor de la protección de la libertad de expresión en el anime y el manga, y se ha opuesto a los intentos del gobierno de expandir la censura y la ley de derechos de autor.

En 2011, advirtió que los cambios propuestos a la ley de derechos de autor bajo el Acuerdo Transpacífico (TPP) "destruirían" la escena doujin derivada de Japón; continuó expresando sus preocupaciones en los años siguientes. En 2013, como portavoz de la Asociación de Caricaturistas de Japón (JCA), se unió a otros creadores para oponerse a la enmienda propuesta por el Partido Liberal Democrático (PLD) y sus socios a las leyes de pornografía infantil de Japón, cuya versión preliminar incluía representaciones completamente ficticias como el manga lolicon en sus definiciones. Akamatsu visitó la Dieta Nacional y la sede del PDL para expresar su preocupación, y el proyecto de ley final se aprobó en 2014 sin una prohibición del anime y el manga explícitos. Fue nombrado director gerente de la JCA en 2018. En 2019, Akamatsu y la JCA expresaron su preocupación por el plan de un subcomité del gobierno para ampliar la ley de derechos de autor, según la cual descargar o tomar capturas de pantalla de imágenes e ilustraciones de anime publicadas ilegalmente en blogs y Twitter se habría vuelto ilegal, al igual que copiar y pegar letras de canciones. En 2020, Akamatsu fue invitado a asesorar a los legisladores de la Dieta sobre el futuro del manga, afirmando que "en comparación con otros países, el punto fuerte de Japón es su libertad de creatividad" y que "una situación en la que las obras japonesas estén reguladas por estándares extranjeros" debería evitarse.

Love Hina, la serie que lo catapultó al éxito, posteriormente mantuvo su éxito con *Negima! Magister Negi Magi*

En diciembre de 2021, Akamatsu anunció una candidatura en las elecciones de 2022 para el bloque de representación proporcional nacional de la Cámara de Consejeros, la cámara alta de la Dieta, bajo la bandera del PDL. Afirmó que su principal objetivo era proteger la libertad de expresión creativa y durante la campaña electoral criticó la "presión externa" (tanto extranjera como nacional) para regular la "libertad de expresión" de Japón, especialmente para el manga, el anime y los juegos, y explicó que dichas regulaciones deben "abordarse con racionalidad". El 10 de julio de 2022, Akamatsu ganó un escaño después de hacer campaña en persona en las 47 prefecturas, convirtiéndose en el primer creador de manga en la Dieta Nacional. Una de sus primeras iniciativas fue un grupo de trabajo sobre un marco legal propuesto para la preservación de los videojuegos japoneses pasados y presentes en un estado jugable.

- Obras
  - Hito Natsu no Kids Game (ひと夏の KIDS ゲーム) (1993)
  - A.I. Love You (A・I が止まらない!, A・I ga Tomaranai) (1994–1997)
  - Itsudatte My Santa! (いつだって My サンタ!) (1997; one-shot)
  - Love Hina (ラブひな) (1998–2001)
  - Negima! Magister Negi Magi (魔法先生ネギま!, Mahō Sensei Negima) (2003–2012)
  - Ground Defense Force! Mao-chan (陸上防衛隊まおちゃん, Rikujō Bōeitai Mao-chan) (2003–2004)
  - Negiho (ネギほ) (2010–2011)
  - UQ Holder! (2013–2022)

Yusuke Murata

Yusuke Murata (村田雄介, nacido el 4 de julio de 1978) es más conocido por ilustrar el manga de fútbol americano Eyeshield 21 en colaboración con el escritor Riichiro Inagaki, serializado entre julio de 2002 y junio de 2009 en Weekly Shōnen Jump; y One's One-Punch Man, serializado en la versión en línea de Weekly Young Jump. Ambas obras están adaptadas a series de televisión de anime.

Murata nació en 1978 en la prefectura de Miyagi, Japón. A la edad de doce años, participó en un concurso para diseñar villanos de Mega Man y ganó dos veces, con diseños finales adaptados de sus bocetos. Los créditos del juego enumeran su nombre como responsable de Dust Man de Mega Man 4 y Crystal Man de Mega Man 5. Murata debutó como artista de manga profesional en 1995 al publicar un one-shot titulado Partner en una edición especial de la Weekly Shōnen Jump de Shueisha. Por este trabajo, recibió el Premio Hop Step. Murata publicó Samui Hanashi en la Weekly Shōnen Jump en junio de 1998, lo que le valió el Premio Akatsuka. En febrero de 2002, publicó Kaitō Colt en la misma revista.

Cuando se estaba planificando la creación de Eyeshield 21, el departamento editorial le preguntó a Riichirō Inagaki si quería escribir y dibujar la serie, pero Inagaki sintió que era "demasiado novato". Así que Inagaki le pidió a Murata que fuera el ilustrador. En 2002, publicaron dos one-shots llamados Eyeshield Parte 1 (前編, Zenpen) y Parte 2 (後編, Kōhen) el 5 y 12 de marzo en Weekly Shōnen Jump. La serie comenzó a publicarse regularmente el 23 de julio del mismo año en la misma revista. La serie abarcó 333 capítulos, y el capítulo final se publicó el 15 de junio de 2009; la serie fue recopilada en 37 volúmenes. Una adaptación al anime, dirigida por Masayoshi Nishida y coproducida por TV Tokyo, NAS y Gallop, se emitió desde abril de 2005 hasta marzo de 2008.

De 2008 a 2010, la Weekly Shōnen Jump publicó una vez al mes un capítulo de Hetappi Manga Kenkyūjo R (lit. "Hetappi Manga Research Lab R"), la nueva versión de Murata de Hetappi Manga Kenkyūjo de Akira Toriyama. Es una historia sobre Saitou, un editor de Jump basado en Murata y el propio editor de Inagaki en Eyeshield 21, que decide convertirse en un artista de manga y amenaza a Murata con enseñarle a dibujar manga. Un volumen recopilatorio de la serie fue lanzado por Shueisha el 3 de junio de 2011. En 2012, Murata publicó en Twitter una historia corta en el mismo universo en la que Saitou molesta a Murata por su manuscrito y fue bien recibida por su uso inventivo de papel doblado, recortes y corrector para crear una apariencia tridimensional para su cómic.

Murata al lado de un mural de su creación, que consistió en una colaboración de cara al estreno de *Spider-Man: Homecoming*, en 2017

Murata escribió y dibujó un one-shot titulado Madofuki Park para la edición de abril de 2008 (publicada el 4 de marzo) de Jump Square, sobre un limpiador de ventanas futurista. También creó el one-shot Blust!, centrado en un niño que fue sometido a experimentos y obtuvo poderes extraordinarios al comer curry, que se publicó en abril de 2009. Murata creó otro one-shot presentado en la Weekly Shōnen Jump el 21 de junio de 2010; titulado Minds, era una historia sobre un soldado abnegado durante una guerra, ambientada en el futuro. Murata también ilustró los carteles del 40 aniversario de la Weekly Shōnen Jump, que muestran los populares personajes de manga que aparecen en la revista. Murata fue el artista de Donten Prism Solar Car, que fue escrito por Yasuo Ōtagaki (autor de Moonlight Mile) y se publicó en Jump Square entre el 4 de septiembre de 2010 y el 4 de junio de 2011. La historia de un joven que trabaja en una herrería y recibe la solicitud de construir un automóvil solar, fue publicada más tarde por Shueisha en dos volúmenes.

En 2012, Murata publicó dos one-shots junto con un autor de cómics web japonés llamado "One"; el primero, Dotō no Yūshatachi, se lanzó el 1 de abril en Weekly Young Jump, y el segundo, Dangan Tenshi Fan Club, se lanzó el 17 de abril en Miracle Jump. Murata comenzó a colaborar con One en la nueva versión del webcomic One-Punch Man, que comenzó a serializarse en la versión en línea de Weekly Young Jump el 14 de junio de 2012. Shueisha ha publicado dieciocho volúmenes hasta el 4 de diciembre de 2018. Una adaptación al anime, dirigida por Shingo Natsume y producida por Madhouse, se emitió desde octubre de 2015 hasta diciembre de 2015.

El arte de Murata goza de una extraordinaria sensación de movimiento en sus paneles de acción y maneja los sombreados que alcanza unos grandes niveles de realismo. En la imagen, un panel doble de *One Punch-Man*

En noviembre de 2013, Murata fue contratado para ser el diseñador de personajes de la adaptación al anime de Majin Bone que comenzó en abril de 2014. Para el número del décimo aniversario de la revista Young Gangan de Square Enix publicado el 20 de marzo de 2015, Murata hizo la ilustración de Gokiburi Buster de One, una historia sobre un soldado que se especializa en matar cucarachas. El 30 de junio de 2016, Murata comenzó a publicar Mangaka Yashoku Benkyuusho (lit. "Laboratorio de bocadillos nocturnos de artistas de manga") en la edición digital matutina de la revista Kodansha. Cada capítulo presenta una versión ficticia de Murata preparando platos, y sus 33 capítulos se publicaron en un solo volumen el 12 de diciembre de 2016.

El 10 de mayo de 2019, falleció el padre de Murata; esta información fue anunciada por Yusuke Murata y su hermano Kensuke Murata. Anunció en Twitter que tiene un hijo, nacido en 2007, y una hija, nacida en 2010, y usa el personaje de su hija para ilustrar a Zenko y a su hijo para ilustrar a Bateman en One-Punch Man (temporada 2). Zenko le recuerda un poco a Murata a su hija por el hecho de que toca el piano como ella.

- Influencias

Murata es fan de Kinu Nishimura, el diseñador de personajes de muchos videojuegos de Capcom y de Dragon Ball de Akira Toriyama, siendo las batallas de Goku contra Piccolo y Freezer sus momentos favoritos de este último. Murata ha sido muy elogiado por su arte y diseños de personajes, incluidas comparaciones con Toriyama por parte de June Shimonishi de School Library Journal, ya que "cada centímetro (está) lleno de detalles y no queda ningún chiste sin ver". Deb Aoki de About.com elogió cómo el arte de Murata le da dinamismo a Eyeshield 21, mientras que "agrega muchos detalles ingeniosos y divertidos". Aoki también dijo que Murata sabe que "su arte no solo está ahí para verse bonito, está ahí para contar una historia". Jarred Pine de Mania.com elogió los detalles de las características del personaje y cómo "los diseños realistas fuertes se equilibran con algunos exagerados que agregan un agradable efecto cómico". La capacidad de Murata para dibujar desde diferentes perspectivas y ángulos fue elogiada por Aoki, Pine, así como por Zac Bertschy y Carlo Santos de Anime News Network. Al decir que "es difícil capturar el tipo de movimiento frenético que cada panel exuda en la animación", Bertschy afirmó que el manga puede ser mejor que el anime debido a la singularidad del arte de Murata. Santos dijo que su capacidad de crear características imaginativas no se limita a la acción, elogiando la singularidad de cada uno de los personajes principales de Eyeshield 21.

- Obras
  - Partner (パートナー, Pātonā) (1995)
  - Samui Hanashi (さむいはなし) (1998)
  - Kaitō Colt (怪盗 COLT) (2002)

- Eyeshield 21 (アイシールド 21, Aishīrudo Nijūichi) (2002)
- Eyeshield 21 (series with Riichiro Inagaki; 2002–2009)
- Madofuki Park (窓ふきパルク, Madofuki Paruku) (2008)
- Hetappi Manga Kenkyūjo R (ヘタッピマンガ研究所 R) (2008–2010)
- Blust! (2009)
- Minds (マインズ, Mainzu) (2010)
- Donten Prism Solar Car (曇天・プリズム・ソーラーカー, Donten Purizumu Sōrā Kā) (2010–2011)
- Dotō no Yūshatachi (怒涛の勇者達) (2012)
- Dangan Tenshi Fan Club (弾丸天使ファンクラブ, Dangan Tenshi Fan Kurabu) (2012)
- One-Punch Man (ワンパンマン, Wanpanman) (2012–)
- Monster of Earth (地球の怪獣, Chikyū no Kaijū) (2013)
- Gokiburi Buster (ゴキブリバスター, Gokiburi Basutā) (2015)
- Amazing Spider-Man: Renew Your Vows #4 (2015)
- Spider-Island #3 (portada; 2015)
- Spider-Verse (Portada japonesa; 2016)

Tetsuo Hara

Tetsuo Hara (原哲夫, nacido el 2 de septiembre de 1961) es más conocido por haber co-creado la serie de artes marciales postapocalípticas El puño de la estrella del norte (1983-1988) junto al escritor Buronson, que es uno de los mangas más vendidos de la historia con más de 100 millones de copias en circulación.

Hara había decidido convertirse en un artista de manga en segundo y tercer grado. En la escuela secundaria leyó manga sobre cómo convertirse en uno, así como manga autobiográfico, y estudió yonkoma para mejorar su secuenciación. Luego ingresó al programa de diseño en su escuela secundaria, se unió al "club manga gekiga" y presentó entradas a concursos de manga organizados por revistas. Hara también encontró inspiración al visitar el lugar de trabajo de Osamu Akimoto, quien era un ex alumno de su escuela secundaria.

Cuando Hara se acercó a Weekly Shōnen Jump para convertirse en un artista de manga profesional, al editor Nobuhiko Horie le gustó su trabajo artístico detallado, pero notó sus pobres habilidades para escribir historias. Hara comenzó a trabajar como asistente de Yoshihiro Takahashi y también asistió a clases de manga supervisadas por Kazuo Koike. Publicó varios one-shots en 1982; "Mad Fighter" se publicó en Fresh Jump en agosto, "Crash Hero" se publicó en Weekly Shōnen Jump y la historia de boxeo "Super Challenger", que ganó el primer lugar en el 33° Premio Fresh Jump. Su primer trabajo serializado en Weekly Shōnen Jump fue Iron Don Quixote, un manga de motocross que duró solo diez semanas. Horie afirmó más tarde que el editor senior estaba dispuesto a dejar que Hara continuara la serie, pero Horie decidió terminarla porque confiaba en que el artista podría hacerlo mejor. Hara luego alcanzó la fama con la publicación de Fist of the North Star en 1983, que co-creó con Buronson. Finalizó en 1988, generó una franquicia masiva y se convirtió en uno de los mangas más vendidos de la historia con más de 100 millones de copias en circulación. Su siguiente serial de larga duración fue Keiji, una obra de época publicada en la Weekly Shōnen Jump de 1990 a 1993 y basada libremente en una novela de Keiichirō Ryu. Fue a través de Kazuhiko Torishima que Hara recibió la oferta de Capcom para crear los diseños de personajes para el videojuego Saturday Night Slam Masters de 1993. En 1998, Hara se reunió con Horie, con quien no había trabajado desde Fist of the North Star, para crear Kōkenryoku Ōryō Sōsakan Nakabō Rintarō. El artista declaró que el editor en jefe de Shueisha le había advertido que se mantuviera alejado de Horie porque no tenía "ningún estatus" en la empresa. Hara estaba desconcertado en cuanto a qué tenía que ver la política de oficina con la creación de manga, y él y Horie dejaron Shueisha después de que Kōkenryoku Ōryō Sōsakan Nakabō Rintarō terminara en 2000.

Hokuto no Ken causó una gran sensación en los años 80.
Fue junto con Dragon Ball y Saint Seiya el tridente temible del Shōnen en aquella época

Hara, Horie y otros fundaron la editorial Coamix ese mismo año, y lanzaron la revista de manga Weekly Comic Bunch en 2001. Hara serializó Fist of the Blue Sky, una precuela de Fist of the North Star, en Weekly Comic Bunch desde 2001 hasta el último número de la revista en 2010. Originalmente publicado semanalmente, el manga cambió a una programación semirregular después de que a Hara le diagnosticaran queratocono. A pesar de haber anunciado previamente sus intenciones de retirarse después de completar Fist of the Blue Sky, Hara pasó a crear Ikusa no Ko: The Legend of Nobunaga Oda, escrito por Seibo Kitahara y publicado en Monthly Comic Zenon de 2010 a 2022. Una edición en inglés de Ikusa no Ko se publicó simultáneamente en el sitio web oficial de Silent Manga Audition

Community. En 2021, Hara dijo que en lugar de crear obras por su cuenta, estaba más interesado en trabajar con artistas más jóvenes para crear obras en equipo y transmitir sus cuarenta años de experiencia.

- Influencias

Hara ha citado a Fujio Akatsuka, Shotaro Ishinomori, Tetsuya Chiba y Ryoichi Ikegami como algunas de sus influencias. La comedia en el trabajo de Akatsuk'a le mostró el "poder" del manga y lo divertido que puede ser. Los diseños de Ishinomori para héroes y monstruos inculcaron en Hara el no volverse nunca perezoso con los diseños de personajes, incluso para aquellos que mueren rápidamente. El trabajo de Chiba le enseñó que mientras los personajes sean interesantes, pueden moverse y hacer avanzar la historia por sí solos. Hara dijo que Ikegami tuvo el mayor impacto en su arte, ya que el "realismo y el brillo" en sus personajes muestran el "poder" del gekiga.

Hara admite que desde el comienzo de su carrera, nunca ha sido bueno creando historias de manga. En cambio, se centra en mostrar sus habilidades artísticas y crear personajes. Hara reconoce que su primer editor, Nobuhiko Horie, siguió trabajando con él durante toda su carrera y "me ayudó a compensar mis debilidades y a desarrollar mis fortalezas". Describió el proceso como un proceso que comienza con Horie proponiendo una historia, mientras que Hara se centra en los personajes y la dirección artística y crea el guion gráfico. Hara luego da instrucciones a su personal para que lo ayude con el producto final, y describe todo el proceso como un proceso que se basa en "las fortalezas de cada persona para crear algo más grande que la suma de sus partes". En el caso específico de Fist of the North Star, Hara reveló que él y Buronson no se veían mucho y que nunca se reunían directamente sobre el trabajo. En cambio, Horie actuó como intermediario entre los dos.

- Obras

Título	**Fecha**	**Volúmenes**
Iron Don Quijote	1982–1983	2
Fist of the North Star	1983–1988	27
Cyber Blue	1988–1989	4
Keiji	1990–1993	18
Kagemusha Tokugawa Ieyasu	1994–1995	6
Takeki Ryūsei	1995	3
Sakon - Sengoku Fūunroku	1997–2000	6
Hydra	1997–1998	1
Kōkenryoku Ōryō Sōsakan Nakabō Rintarō	1998–2000	2
Aterui the Second	2000	1
Fist of the Blue Sky	2001–2010	22
Ikusa no Ko: The Legend of Oda Nobunaga	2010–2022	20

Título	**Fecha one-shot**
Super Challenger	1982/4/10
Mad Fighter	1982/08
Crash Hero	1982 (No. 43)
Hokuto no Ken	1983/04
Hokuto no Ken II	1983/06
Zhí Yè Xiōng Shǒu	1993 (No. 5-6)
Kaen no Shō	1995
Kiseki Moyuru Toki	1996 (No. 43)
Chase	1997 (No. 2)
Hokuto no Ken: Last Piece	Mayo 2013 (Part 1) Junio 2013 (Part 2)

Takeshi Obata

Takeshi Obata (小畑健, nacido el 11 de febrero de 1969) tuvo atención internacional por primera vez por Hikaru no Go (1999-2003) con Yumi Hotta, pero es más conocido por Death Note (2003-2006) y Bakuman (2008-2012) con Tsugumi Ohba. Obata ha sido mentor de varios dibujantes de manga conocidos, entre ellos Nobuhiro Watsuki de Rurouni Kenshin, el creador de Black Cat Kentaro Yabuki y el artista de Eyeshield 21 Yusuke Murata.

Takeshi Obata eligió ser dibujante de manga porque siempre le encantó dibujar. De niño releyó Cyborg 009 de Shotaro Ishinomori una y otra vez. Su primer manga publicado fue en el periódico escolar de la escuela primaria Higashi-Yamanoshita cuando estaba en tercer grado. Se trataba de un héroe que se convertía en un calentador de bolsillo desechable cuando estaba en problemas. Obata se hizo conocido originalmente en 1985 cuando ganó un premio en el Premio Tezuka por su one-shot 500 Kōnen no Shinwa. Se unió al personal de Weekly Shōnen Jump, fue mentor de Makoto Niwano antes de comenzar su primera serie importante, escribiendo y dibujando Cyborg Jii-chan G en 1989. Después de esta serie, Obata comenzó a colaborar con otros escritores.

Sakon, el ventrílocuo, con el autor Sharakumaro, se convirtió en su primer trabajo en ser adaptado a un anime. Luego creó Hikaru no Go con Yumi Hotta, que recibió el Premio Shogakukan Manga de 1999 y el Premio Cultural Tezuka Osamu de 2003. Con 25 millones de volúmenes recopilados en circulación, fue adaptado a un anime y se convirtió en su primer trabajo en ser lanzado en Norteamérica.

En 2003 se asoció con Tsugumi Ohba para crear Death Note. Se convirtió en su mayor éxito hasta la fecha, con 30 millones de copias en circulación, una adaptación de anime, cinco películas de acción real, dos dramas de televisión de acción real y un musical. Obata se desempeñó como artista de Blue Dragon Ral Grad, una adaptación al manga del videojuego de fantasía Blue Dragon, desde diciembre de 2006 hasta julio de 2007.

En el otoño de 2007, dibujó el cuento "Hello Baby" con el escritor Masanori Morita, que apareció en Jump Square. Esto fue seguido un año después por "Urōboe Uroboros!" con Nisio Isin, autor de la novela Death Note Another Note: The Los Angeles BB Murder Cases.

Takeshi Obata y Tsugumi Ohba iniciaron una relación profesional en el año 2003 con *Death Note*, obra que supuso una auténtica revolución

Luego se reunió con Tsugumi Ohba para Bakuman, que se publicó desde agosto de 2008 hasta abril de 2012. Fue el primer manga de Shueisha en ser lanzado en línea en varios idiomas antes de estar disponible en forma impresa fuera de Japón y tuvo más de 15 millones de copias en publicación en mayo de 2014. En 2014, dibujó una adaptación manga de All You Need Is Kill con Ryōsuke Takeuchi, basando los diseños de los personajes en la portada original de Yoshitoshi ABe para la novela. Se reunió con Nisio Isin para el one-shot "RKD-EK9", que se publicó en la edición de diciembre de 2014 de Jump Square.

Obata siguió esto trabajando con Nobuaki Enoki para relanzar el one-shot digital School Judgment: Gakkyu Hotei de Enoki como una serie en el primer número de Weekly Shōnen Jump para 2015. Sin embargo, la revista dejó de

publicarla después del número 24 del año y la serie terminó en la revista digital Shōnen Jump+ el 27 de mayo. Fue serializada en inglés en la revista digital Weekly Shōnen Jump.

De 2015 a 2021, Obata creó otra serie con Ohba llamada Platinum End. A partir de la edición de diciembre de 2015 de Jump Square el 4 de noviembre de 2015, el manga terminó el 4 de enero de 2021. La serie tenía más de 4,5 millones de copias en circulación en diciembre de 2020, y una adaptación al anime comenzó a transmitirse por televisión en octubre de 2021. En octubre de 2021, Obata se asoció con el novelista Akinari Asakura para comenzar la serie de manga con temática owarai Show-ha Shoten! en la edición de noviembre de Jump Square.

Además de su trabajo en manga, Obata también ha realizado trabajos de diseño de personajes para el videojuego Castlevania Judgment, así como ilustrar varias novelas ligeras. Proporcionó diseños de personajes para las adaptaciones de anime de Madhouse de No Longer Human de Osamu Dazai y Kokoro de Natsume Sōseki, que son partes de la serie Aoi Bungaku. Dibujó manuscritos de manga vistos en la adaptación cinematográfica de acción real de 2015 de Bakuman que luego se publicaron en el libro Eiga Bakuman. Takeshi Obata Illustration Works. También diseñó un nuevo personaje CGI para la película de acción real de 2016 Death Note: Light Up the New World. El 3 de mayo de 2016, Viz Media publicó el libro de arte de Obata de 2006 Blanc et Noir en América del Norte.

- Obras
  - 500 Kōnen no Shinwa (500 光年の神話) (1985)
  - Cyborg Jii-chan G (CYBORG じいちゃん G（サイボーグじいちゃんジー）) (1989)
  - Arabian Lamp Lamp (魔神冒険譚(アラビアン)ランプ・ランプ) (1991–1992)
  - Chikarabito Densetsu -Oni o Tsugu Mono- (力人伝説 -鬼を継ぐもの-) (1992–1993)
  - Sakon, the Ventriloquist 人形からくり草紙あやつり左近, Karakurizōshi Ayatsuri Sakon (1995–1996)
  - Hikaru no Go (ヒカルの碁) (1998–2003)
  - Hajime (はじめ) (2003)
  - Death Note (2003–2006)
  - Ral Grad (BLUE DRAGON ラル Ω グラド) (2006–2007)
  - Hello Baby (2007)
  - Uro-oboe Uroboros! (うろおぼえウロボロス!) (2008)
  - Bakuman (バクマン。) (2008–2012)
  - All You Need Is Kill (2014)
  - RKD-EK9 (2014)
  - School Judgment: Gakkyu Hotei (学糾法廷, Gakkyū Hōtei) (2014–2015)
  - Platinum End (プラチナエンド) (2015–2021)
  - Show-ha Shoten! (ショーハショーテン！) (2021–present)
  - Art books
  - Aya - Hikaru no Go Illustration Collection (彩―ヒカルの碁イラスト集) (2002)
  - Blanc et Noir (2006)
  - Eiga Bakuman. Takeshi Obata Illustration Works (映画バクマン。小畑健イラストワークス) (2015)

Makoto Yukimura

Makoto Yukimura (幸村誠, nacido el 8 de mayo de 1976) es más conocido por sus mangas Planetes y Vinland Saga.

Yukimura se consideraba un niño tranquilo en la escuela. El primer manga que leyó fue Dr. Slump de Akira Toriyama a los 5 años; le impresionó especialmente su portada. Luego vio el anime para su sorpresa porque no vio la necesidad de que se repitiera una historia. Cuando Yukimura cumplió 16 años, tuvo la idea de convertirse en autor de manga. Durante su juventud, Yukimura casi muere en dos accidentes automovilísticos. Esto le hizo reconsiderar su forma de pensar. Cree que no tuvo vida social y apenas prestó atención a las clases en su infancia. Lo único que escribió en su cuaderno fue manga. Se graduó de la Universidad Chuo y de la Escuela Secundaria Suginami. A diferencia de otros estudiantes, Yukimura no enfrentó dificultades para graduarse y recuerda haber tenido una breve ansiedad. La crisis de Yukimura con la escuela y la falta de interés en su crecimiento y su trabajo preocuparon a sus padres. Sin embargo, la vida escolar de Yukimura cambió cuando un profesor de literatura le enseñó a Michael Ende, famoso por La historia interminable, en una clase. Yukimura se inspiró por primera vez para convertirse en dibujante de manga después de leer El puño de la estrella del norte cuando era niño. Dijo que siempre había querido producir una serie que reflejara los mismos temas de "fuerza y justicia". Sin embargo, sintió que no lograría su sueño debido a sus escasas habilidades académicas. Finalmente, comenzó a estudiar manga a los 16 años y fue reclutado como asistente dos años después. Sus padres lo convencieron de graduarse primero de la escuela secundaria. Nunca dibujó manga por su cuenta hasta su debut. Una vez que se graduó de la universidad a los 22 años, conoció a Kaiji Kawaguchi, quien descubrió su potencial para convertirse en autor de manga. Conoció a Dai Morimura, quien le enseñó a dibujar manga y a encontrar su propio estilo en lugar de imitar a los demás. Yukimura se casó durante su trabajo como asistente que lo apoyaba. En lo que respecta a su familia, Yukimura mencionó que tiene dos hijos y que el segundo nació en 2006. Con el posterior nacimiento de otro hijo, Yukimura reveló que todos eran varones, pero que estaba preocupado por su salud.

Yukimura hizo su debut con el manga de ciencia ficción dura Planetes, serializado en la revista Weekly Morning de 1999 a 2004 y adaptado a una serie de anime de 26 episodios por Sunrise. Antes de eso, trabajó como asistente de Shin Morimura.

Actualmente está trabajando en Vinland Saga, que se serializó por primera vez en la revista Weekly Shōnen y luego se trasladó a la revista mensual Afternoon debido a problemas de ritmo de lanzamiento. Se inspiró en la serie de anime Vicky the Viking que vio cuando era niño, y desde entonces le han fascinado los vikingos. Por este trabajo recibió el Gran Premio del Festival de Artes Mediáticas de Japón de 2009 en la categoría de manga. En 2010, fue invitado del Festival Internacional de Cómics de Angulema. En julio de 2021, el manga tenía más de 5,5 millones de copias en circulación. Si bien la serie se destaca por su cantidad de violencia normalmente causada por vikingos, Yukimura afirmó que odia el concepto de violencia. Como resultado, un elemento clave al escribir esta historia fue relajar su sentido moderno de la moralidad.

Planetes y Vinland Saga son las dos grandes obras del autor

También fue adaptado a una serie de anime por Wit Studio. MAPPA animará su segunda temporada a partir de enero de 2023. Yukimura elogió el anime Vinland Saga por resolver los problemas de ritmo del manga y agregar contenido nuevo.

En agosto de 2022, Yukimura hizo un manga crossover con el videojuego Assassin's Creed Valhalla donde el protagonista de Vinland Saga, Thorfinn, conoce al líder de Valhalla, Eivor.

En julio de 2023, Yukimura hizo su primera aparición en una convención estadounidense en la Comic-Con de San Diego.

La sensación de Yukimura durante la Guerra Fría y los ataques del 11 de septiembre se proyectaron en el personaje de Thorfinn, quien está traumatizado por sus acciones como vikingo y, por lo tanto, decide encontrar Vinland para hacer una tierra donde las personas de diferentes razas puedan vivir juntas en paz.

Yukimura presta atención a dibujar las manos, ya que afirma que son más expresivas que las caras y da una breve explicación de la personalidad de la persona. Esto fue influenciado por el autor de manga Katsuhiro Otomo. Durante la pandemia de COVID-19, Yukimura comenzó a dibujar los capítulos de Vinland Saga digitalmente.

Cuando comenzó a dibujar, Yukimura esperaba que le tomara 10 años, pero aún así tardará 14 años en terminar. Había calculado que habría 20 volúmenes, y que cada parte constaría de 4 volúmenes, con 5 volúmenes cada uno, pero luego la cantidad aumentó a más de 22 volúmenes. Desde el comienzo de la serialización, estaba perdido, preguntándose cuándo podría escribir el arco real de Vinland. Debido a que a menudo tenía problemas con el manejo de la historia, Yukimura cuida de Hajime Isayama por su trabajo en Attack on Titan debido a cómo pudo manejar toda la trama hasta el final, especialmente desde su volumen 20. En respuesta, Isayama dijo que admira a Yukimura por su arte detallado y sus presagios, y comentó que los descansos son necesarios para crear un trabajo de tan alta calidad constante. Otra serie de la que Yukimura se convirtió en fan mientras escribía es My Dress-Up Darling. Entre otras obras preferidas, Yukimura disfruta de las historias de terror, sobre todo las de Junji Ito, Nokuto Koike y Motosuke Takaminato. El trabajo reciente de Anji Matono de 2022 también lo atrae.

- Obras
  - Planetes (1999–2004)
  - For Our Farewell is Near (さようならが近いので, Sayōnara ga Chikai node) (2004)
  - Vinland Saga (2005–)

Masashi Kishimoto

Masashi Kishimoto (岸本斉史, nacido el 8 de noviembre de 1974) es el creador de Naruto, que estuvo en serialización desde 1999 hasta 2014, ha vendido más de 250 millones de copias en todo el mundo en 46 países hasta mayo de 2019. La serie ha sido adaptada en dos animes y múltiples películas, videojuegos y medios relacionados. Además del manga Naruto, Kishimoto también supervisó personalmente las dos películas de anime canónicas, The Last: Naruto the Movie y Boruto: Naruto the Movie, y ha escrito varias historias one-shot. En 2019, Kishimoto escribió Samurai 8: The Tale of Hachimaru que terminó en marzo de 2020. Desde mayo de 2016 hasta octubre de 2020 supervisó el manga Boruto: Naruto Next Generations escrito por Ukyō Kodachi e ilustrado por Mikio Ikemoto. En noviembre de 2020 se anunció que había asumido el cargo de escritor de la serie, en reemplazo de Kodachi.

Kishimoto, lector de manga desde muy joven, mostró el deseo de escribir su propio manga, citando a los autores Akira Toriyama y Katsuhiro Otomo como sus principales influencias. Como resultado, Kishimoto pasó varios años trabajando para escribir su propio manga shōnen para la revista Weekly Shōnen Jump, de la que era fan.

El primer piloto de manga exitoso de Kishimoto fue Karakuri (カラクリ, literalmente "Mecanismo"), que presentó a Shueisha en 1995. Esto le valió una mención de honor en el "Premio Hop Step" mensual de Shueisha en 1996, otorgado a artistas de manga novatos y prometedores. En este punto se le asignó un editor, Kosuke Yahagi, y trabajó en varios borradores rechazados, incluido un manga sobre la vida, Michikusa (道くさ, literalmente. "Wandering Detour"), y un manga de acción, Asian Punk (アジアンパンク, Ajian Panku). En 1997, escribió una versión one-shot de Naruto (NARUTOーナルトー) que se publicó en Akamaru Jump Summer.

En diciembre de 1997, mientras estaba desarrollando Karakuri para su serialización, a Kishimoto le ofrecieron una versión one-shot en La nueva versión de Karakuri debutó dos semanas después en la Weekly Shōnen Jump 1998 No. 4-5, pero se vio obstaculizada por la fecha límite repentina y tuvo un mal desempeño en las encuestas de lectores, por lo que fue cancelada inmediatamente.

Tras el fracaso de Karakuri, Kishimoto redujo su producción y comenzó a moverse en una dirección seinen con borradores para un manga de béisbol, Yakyūō (野球王, lit. "Rey del béisbol"), y un manga de mafia, Mario (マリオ), con la esperanza de encontrar mejor suerte con una revista seinen. Yahagi lo persuadió de darle una última oportunidad al género shōnen y Kishimoto comenzó a trabajar en guiones gráficos para un one-shot de fantasía, Magic Mushroom (マジックマッシュルーム, Majikku Masshurūmu) pero se detuvieron cuando Yahagi lo llamó y le pidió que desarrollara guiones gráficos para la serialización. Los dos decidieron enviar una versión de Naruto con una historia y un mundo reelaborados y produjeron guiones gráficos para los primeros tres capítulos, ganando un lugar en el revista. Con un plazo de entrega de seis meses, Kishimoto revisó y rediseñó repetidamente los primeros capítulos de la serie.

La fiebre de los ninja llegó en 1999 con *Naruto*

En septiembre de 1999, la versión serializada de Naruto se estrenó en Weekly Shōnen Jump 1999 No. 43 y rápidamente se convirtió en un éxito. La serie terminó el 10 de noviembre de 2014, después de más de 15 años de

serialización, con un total de 700 capítulos recopilados en 72 volúmenes. Las ventas han superado los 113 millones de copias en Japón y más de 95 millones de copias en los EE.UU., seguidos por más de 93 millones de copias en todo el mundo (fuera de Japón y Estados Unidos) a partir del volumen 36. Esto hace que las ventas totales de la serie sean aproximadamente 301 millones de copias.

Kishimoto también fue el ganador del premio "Novato del año" por la serie en la Agencia de Cultura Asuntos. Fue adaptado en dos exitosas series de anime, Naruto y Naruto Shippuden. Kishimoto solicitó que Tetsuya Nishio supervisara los diseños de personajes de Naruto cuando el manga se adaptó a una serie de anime. La serie de manga Naruto se convirtió en una de las principales propiedades de Viz Media, representando casi el 10% de todas las ventas de manga en el Estados Unidos en 2006. El séptimo volumen del lanzamiento de Viz se convirtió en el primer manga en ganar un Premio Quill cuando obtuvo el premio a la "Mejor novela gráfica" en 2006.

La guerra es un tema que Kishimoto quería contar en la Manga basado en la crisis de Hiroshima que le contó su abuelo. A pesar de entender que la guerra no tiene un lado bueno, Kishimoto escribió el concepto de guerra en Naruto con un tema esperanzador. En respuesta al éxito de Naruto, Kishimoto dijo en Naruto Collector Winter 2007/2008 que estaba "muy contento de que el público americano haya aceptado a un ninja entendido. Esto demuestra que el público americano tiene buen gusto... porque significa que pueden aceptar algo que previamente no habían visto antes" desconocido para ellos". Mientras escribía el manga, Kishimoto conoció a Eiichiro Oda, autor de One Piece a quien consideraba su rival. Cuando Naruto terminó, Oda dejó un mensaje en el volumen final de la serie reconociéndolo como rival. Según Kishimoto "Eso fue muy gratificante".

Además, antes del estreno de la adaptación al anime de My Hero Academia, elogió el trabajo de Kōhei Horikoshi, creyendo que sería un éxito en el extranjero. Además, Kishimoto se refirió a Yoshihiro Togashi como uno de sus artistas favoritos.

Para el videojuego Tekken 6, Kishimoto rediseñó a su nuevo personaje, Lars Alexandersson. El director ejecutivo de CyberConnect2, Hiroshi Matsuyama, dijo que se sintió atraído por este diseño y, por lo tanto, le preguntó al personal de Tekken si podía incluir a Lars en el videojuego Naruto Shippuden: Ultimate Ninja Storm 2. Para Naruto Shippuden: Ultimate Ninja Storm Revolution, Kishimoto fue responsable de El personal sugirió que se incluyera un nuevo personaje en Mecha Naruto. Kishimoto decidió agregar un personaje que causaría un gran impacto a nivel mundial, lo que resultó en Mecha Naruto. El director ejecutivo de CyberConnect2, Hiroshi Matsuyama, se sorprendió al ver el nuevo personaje.

Para la novena película de Naruto, Road to Ninja: Naruto the Movie, Kishimoto fue responsable tanto de la planificación de la historia como de los diseños de los personajes. Los diseños utilizados para la película fueron los diseños que Kishimoto hizo para una Parte 3 planificada de Naruto, sin embargo, esa idea fue descartada para Boruto, por lo que se reutilizaron para The Last. Para promocionar la película, Kishimoto trabajó en Motion Comic Naruto, un DVD que mostraba escenas del manga en 3D que se entregó a los primeros 1,5 millones de personas que fueron al cine. Con respecto a la publicación de Naruto, Kishimoto le dijo a Tetsuya Nishio en julio de 2012 que la serie tardaría más de un año y medio en terminar. Sin embargo, Kishimoto admitió que ahora parece que el manga continuará más allá de ese período de tiempo.

A lo largo de 2014, Kishimoto supervisó la película The Last: Naruto the Movie, que actuaría como un puente que conectaría la conclusión y el epílogo de la serie, proporcionando el concepto de la historia y los diseños de los personajes. La serie Naruto finalmente concluyó el 10 de noviembre de 2014, con The Last: Naruto the Movie estrenándose un mes después, el 6 de diciembre de 2014.

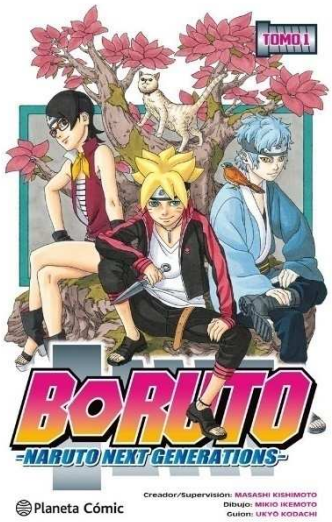
Kishimoto también trabajó en varios otros proyectos durante la serialización de Naruto. En 2010, Kishimoto produjo un manga one-shot de béisbol, Bench (ベンチ, Benchi), como parte del proyecto "Top of the Super Legend" de Jump, una serie de seis mangas one-shot de famosos artistas de Weekly Shōnen Jump. En abril de 2012, se anunció que Kishimoto publicaría una versión one-shot de su manga de mafia largamente pospuesto, Mario, en Jump Square, basado en el borrador del manuscrito de 160 páginas en el que comenzó a trabajar antes de que Naruto se serializara. A lo largo de 2013, varios one-shots de Kishimoto vieron su debut en idioma inglés en números de la revista digital Weekly Shōnen Jump, incluyendo Mario, Bench y el piloto original de Naruto. En 2015, Kishimoto también ilustró la portada del álbum Strings on Fire de la violinista Chisako Takashima.

Tras la conclusión de Naruto, Kishimoto se involucró en el Proyecto del Inicio de una Nueva Era que conmemora tanto la conclusión del manga como su 15.º aniversario. En la última página del capítulo final, Weekly Shōnen Jump anunció que una miniserie spin-off, también escrita por Kishimoto, se lanzaría en 2015. La miniserie, Naruto: El Séptimo Hokage y la Primavera Escarlata, se desarrolló de abril a julio de 2015, hasta el estreno de Boruto: Naruto la Película el 7 de agosto de 2015, que supervisó y coescribió con Ukyō Kodachi. También ilustró varias novelas ligeras ambientadas en el mismo período de tiempo que The Last. Cuando la actriz de voz de Boruto Uzumaki, Yūko Sanpei, le pidió que continuara haciendo películas de Naruto, Kishimoto declaró que se estaba tomando un descanso y que físicamente no podía hacerlo.

En agosto de 2015, Kishimoto anunció que ya había finalizado lo que quería hacer para su próxima serie de manga. Un manga de ciencia ficción, la serie contará con un protagonista único, y Kishimoto ya ha completado los diseños de los personajes. Planea que el trabajo supere a Naruto en calidad, y planea lanzar la serie mensualmente a través de la revista digital Shōnen Jump Plus debido al esfuerzo extenuante que requiere una serie semanal. Kishimoto aún no había finalizado cuándo planea anunciar oficialmente la serie, ya que quiere pasar tiempo con su familia.

Kishimoto coloreando una página donde se ven a Sasuke y Naruto enfrentándose

El 19 de diciembre de 2015, se anunció que Kishimoto supervisaría la serie de manga mensual Boruto: Naruto Next Generations (BORUTO−ボルト−) a partir de la primavera de 2016. El nuevo spin-off será ilustrado por el asistente principal de Kishimoto en Naruto, Mikio Ikemoto, y escrito por su compañera de escritura para Boruto: Naruto the Movie, Ukyo Kodachi. Fue precedido por un one-shot de Naruto: The Path Lit by the Full Moon escrito e ilustrado por Kishimoto. En la edición del 10 de junio de 2019 de Weekly Shōnen Jump se anunció que Boruto: Naruto Next Generations pasaría a la publicación hermana de la revista, V Jump, a partir de su edición del 20 de junio de 2019.



La saga continuó en 2015 con *Boruto*, y no tuvo tanta acogida como *Naruto*

En diciembre de 2017, en Jump Festa 2018, se confirmó que Kishimoto estaba desarrollando una nueva serie de aventuras de ciencia ficción programada tentativamente para debutar en 2018. Un año después, en Jump Festa 2019, la serie se anunció formalmente como Samurai 8: The Tale of Hachimaru (サムライ 8 八丸伝, Samurai Eito: Hachimaruden). Kishimoto se encargará del guion y los guiones gráficos preliminares, mientras que Akira Ōkubo, un ex asistente de Naruto y hermano de Atsushi Ōkubo, es responsable de ilustrar el manuscrito final. La serie debutó

en Weekly Shōnen Jump el 13 de mayo de 2019, como la primera serie nueva de la revista del período Reiwa de Japón, luego de un capítulo de vista previa de 4 páginas el 27 de abril de 2019, que marcó el final del período Heisei. Sin embargo, la serie no logró encontrar audiencia y concluyó un año después en el número 17 de Weekly Shōnen Jump el 23 de marzo de 2020.

En noviembre de 2020 se anunció que después de 51 capítulos y 13 volúmenes, Kodachi dejaría el cargo de escritora del manga Boruto: Naruto Next Generations, y Kishimoto asumiría todas las funciones de escritura e Ikemoto continuaría como ilustrador a partir del capítulo 52 en la próxima edición de diciembre de la revista V Jump, publicada el 21 de noviembre de 2020.

- Obras
  - Karakuri (one-shot) (1995)
  - Karakuri (Diciembre 21, 1997)
  - Bench (one-shot) (2010)
  - Mario (one-shot) (2013)
  - Samurai 8: The Tale of Hachimaru — (2019)
  - Naruto (one-shot) (1997)
  - Naruto (1999)
  - Naruto: The Seventh Hokage and the Scarlet Spring (2015)
  - Boruto: Road to B (one-shot) (2015)
  - Naruto: The Path Lit by the Full Moon (one-shot) (2016)
  - Boruto: Naruto Next Generations — editorial supervisor (2016)
  - Naruto: The Whorl Within the Spiral (one-shot) (2023)
  - Boruto: Two Blue Vortex — writer and editorial supervisor (2023)
  - Road to Ninja: Naruto the Movie — 2012
  - The Last: Naruto the Movie — 2014
  - Boruto: Naruto the Movie — 2015
  - Naruto Shippuden: Ultimate Ninja Storm Revolution — 2014
  - The Art of Naruto: Uzumaki (岸本斉史画集)
  - Paint Jump: Art of Naruto
  - Naruto Illustration Book
  - Uzumaki Naruto: Illustrations
  - Naruto Secret Manual, Book of Meetings: Official Character Data Book (2002)
  - Naruto Secret Manual, Book of Soldiers: The Official Fanbook (2002)
  - Naruto Secret Manual, Book of Conflict: Official Character Data Book (2005)
  - Naruto Secret Manual, Book of People: Official Character Data Book (2008)
  - Naruto Secret Manual, Book of Everyone: The Official Fanbook (2009)
  - Naruto Secret Manual, Book of War: Official Character Data Book (2014)
  - Naruto Secret Manual, Book of Formation: Official Movie Guidebook (2014)
  - Naruto Secret Manual, Book of Nations: Official Movie Book (2015)
  - Naruto Kizuna: The Words That Bind — Heaven Scroll (2013)
  - Naruto Kizuna: The Words That Bind — Earth Scroll (2013)
  - Naruto: Hozuki Castle
  - Naruto Jinraiden: The Day the Wolf Howled
  - The Last: Naruto the Movie
  - Boruto: Naruto the Movie
  - Jiraiya Ninja Scrolls series
  - Naruto: Tales of a Gutsy Ninja
  - Naruto: Tales of a Pure Ninja
  - Naruto: Kakashi's Story
  - Naruto: Shikamaru's Story — A Cloud Drifting in the Silent Dark
  - Naruto: Sakura's Story — Love Riding the Spring Breeze
  - Naruto: Konoha's Story — The Perfect Day for a Wedding

- Naruto: Gaara's Story — Sandstorm Mirage
- Naruto: Akatsuki's Story — Evil Flowers in Bloom
- Naruto: Itachi's Story — Daylight
- Naruto: Itachi's Story — Midnight
- Naruto: Sasuke's Story — Sunrise
- Naruto: Konoha's Story — The Steam Ninja Scrolls
- Naruto: Naruto's Story — Family Day
- Naruto: Sasuke's Story — Star Pupil
- Naruto: Shikamaru's Story — Mourning Clouds
- Naruto: Kakashi's Story — The Sixth Hokage and the Failed Prince
- Naruto: Sasuke's Story — The Uchiha and the Heavenly Stardust
- Naruto: Naruto's Story — Uzumaki Naruto and the Spiral Destiny

Noriaki Kubo

Noriaki Kubo (久保宣章, nacido el 26 de junio de 1977), conocido profesionalmente como Tite Kubo (久保帯人), es un conocido por Bleach (2001-2016), tuvo más de 130 millones de copias en circulación en 2022.

Kubo nació el 26 de junio de 1977 en la prefectura de Hiroshima, donde su padre trabajaba como miembro del consejo municipal. En la escuela primaria, ya había decidido convertirse en dibujante de manga, debido a la lectura del manga Saint Seiya. Su primer one-shot fue "Ultra Unholy Hearted Machine", escrito para la Weekly Shōnen Jump en 1996. Kubo escribió su primer manga, Zombiepowder, que también se publicó en la Weekly Shōnen Jump en 1999. Constó de 27 capítulos cortos antes de ser cancelado en 2000. Según el comentario del autor, Kubo se encontraba en un estado de trauma emocional severo cuando lo escribió. Kubo declaró más tarde que no estaba acostumbrado a la serialización semanal de la revista y que solía prestar más atención a los comentarios de su editor que a sus propias ideas.

Su siguiente serie, Bleach, sobre Ichigo Kurosaki, un estudiante de secundaria que se convierte en shinigami y lucha contra criaturas conocidas como Hollows, comenzó a publicarse en la misma revista en 2001. Kubo inicialmente esperaba que la serialización de la serie no durara más de cinco años. El concepto de la historia original fue enviado a la Weekly Shōnen Jump poco después de la cancelación de Zombiepowder, pero fue rechazado. Akira Toriyama, creador de Dragon Ball, vio la historia y le escribió una carta de aliento a Kubo. Bleach se emitió durante 15 años y alcanzó más de 698 capítulos desde 2001 hasta 2016. Además, una adaptación al anime de la serie se transmitió en TV Tokyo durante 8 años desde 2004 hasta 2012, abarcando más de 366 episodios. El manga fue nombrado ganador del Premio Shogakukan Manga en su categoría en 2004. Kubo y Makoto Matsubara han sido coautores de dos novelizaciones de la serie Bleach, que fueron publicadas por Shueisha bajo su sello Jump Books. La primera película de Bleach se estrenó en Japón el 16 de diciembre de 2006, seguida de una segunda película el 22 de diciembre de 2007, una tercera el 13 de diciembre de 2008 y una cuarta el 4 de diciembre de 2010. Kubo también apareció en el episodio 112 del programa de radio japonés Bleach B-Station. En ese programa, Kubo fue entrevistado por Masakazu Morita, actor de voz de Ichigo Kurosaki, el personaje principal de Bleach, y respondió varias preguntas de los fanáticos. El 26 de julio de 2008, Kubo fue a los Estados Unidos por primera vez e hizo una aparición en la Comic-Con de San Diego.

Kubo proporcionó diseños de personajes para las adaptaciones de anime de Madhouse de Sakura no Mori no Mankai no Shita de Ango Sakaguchi y The Spider's Thread y Hell Screen de Ryūnosuke Akutagawa, que son partes de la serie Aoi Bungaku. En 2018, Kubo regresó a Weekly Shōnen Jump y publicó un one-shot, Burn the Witch, en conmemoración del 50 aniversario de la revista. Más tarde, en 2020, el one-shot se serializó en la revista con un calendario de lanzamiento estacional. La primera temporada de 4 capítulos se publicó entre agosto y septiembre de 2020. Se ha anunciado una segunda temporada de la serie.

Kubo es el creador de Bleach, una de las obras que forman parte de los ‘tres grandes’ de la Shōnen Jump en la década de los 2000

Ambos trabajos serializados de Kubo son mangas shōnen con un fuerte enfoque en la acción. Sus escenas de lucha se destacan por cortes rápidos y cambios de ángulo dramáticos entre paneles, así como por la inclusión mínima de arte de fondo o páginas de presentación. Como diseñador de personajes, Kubo mantuvo un estilo distintivamente angular

y desgarbado a lo largo de Zombiepowder y las primeras partes de Bleach, que se completaron un poco a medida que Bleach continuaba. Sus diseños a menudo incorporan elementos de horror corporal.

La primera influencia de Kubo proviene del manga Gegege no Kitaro de Shigeru Mizuki. Recuerda que intentaba esbozar sus personajes y descubrió que sus propios diseños eran más simples que los de Mizuki. Bleach fue concebido por primera vez a partir de un deseo por parte de Kubo de dibujar shinigamis en kimono, lo que formó la base para el diseño de los shinigamis en la serie y la concepción del personaje Rukia Kuchiki. Kubo ha citado influencias para elementos de Bleach que van desde otras series de manga hasta música, lengua extranjera, arquitectura y cine. Atribuye su interés en dibujar lo sobrenatural y monstruos a GeGeGe no Kitaro de Shigeru Mizuki y el enfoque de Bleach en armas interesantes y escenas de batalla a Saint Seiya de Masami Kurumada, ambos mangas que Kubo disfrutó cuando era niño. Kubo afirmó que Dragon Ball de Akira Toriyama le enseñó que todos los villanos deben ser "fuertes, aterradores y geniales" sin excepción, y agregó que hasta el día de hoy ninguna escena de lucha lo ha sorprendido más que la primera aparición de Trunks. El estilo de acción y la narración que se encuentran en Bleach están inspirados en el cine, aunque Kubo no ha revelado ninguna película específica como influencia para las escenas de lucha. Kubo también ha declarado que desea hacer de Bleach una experiencia que solo se pueda encontrar leyendo manga, y descartó las ideas de crear adaptaciones cinematográficas de acción real de la serie.

Kubo en plena faena

En la creación de las escenas de batalla, Kubo comenta que imagina las peleas con los fondos vacíos y luego intenta encontrar el mejor ángulo para hacerlo. Luego, intenta hacer que las heridas se vean muy realistas para que los lectores sientan el dolor del personaje. Kubo menciona que a veces se aburre mientras las ilustra, por lo que intenta agregar algunas bromas para hacerlo más gracioso. Al crear personajes, Kubo primero intenta crear el diseño y luego decide cómo será la personalidad del personaje de acuerdo con lo que dibujó. Desde que los creó así, Kubo considera que cada personaje es único y quiere que cada uno de ellos se desarrolle a lo largo de la serie. Cuando se le pregunta sobre las relaciones románticas entre ciertos personajes, Kubo responde que no quiere convertir la serie en una historia de amor ya que cree que hay aspectos más emocionantes sobre sus personalidades. Si bien los ataques y el arsenal de los Soul Reapers tienen nombres japoneses, otros personajes de la serie también usan diferentes idiomas para describir sus términos: palabras en alemán para los poderes de los Quincy e inglés para los miembros de X-Cution. En el caso de los Hollows y Arrancars, Kubo elige usar términos en español sobre sus habilidades, ya que le interesa el idioma español por sonar "fascinante" y "suave" desde su perspectiva.

- Obras
  - Zombiepowder (1999–2000, 4 volúmenes)
  - Bleach (2001–2016, Weekly Shōnen Jump, 74 volúmenes)
  - Burn the Witch (2020–presente, Weekly Shōnen Jump. Recopilado en 1 volumen hasta ahora)
  - Ultra Unholy Hearted Machine (1996, Weekly Shōnen Jump, Shueisha)
  - Rune Master Urara (1996, Weekly Shōnen Jump, Shueisha)
  - Bad Shield United (1997, Weekly Shōnen Jump, Shueisha)
  - Burn the Witch (2018, Weekly Shōnen Jump, Shueisha)
  - Bleach: New Breathes From Hell (2021, Weekly Shōnen Jump, Shueisha)
  - Bleach All Colour but the Black
  - Bleach Official Bootleg
  - Bleach JET

- Bleach Official Character Book SOULs
- Bleach Official Anime Guide Book VIBEs
- Bleach Official Character Book 2 MASKED
- Bleach Official Character Book 3 UNMASKED
- Bleach 13 BLADEs
- 2020: With Ryohgo Narita: Bleach: Can't Fear Your Own World, Vol. 1 (Novel), Viz publishing, ISBN 978-1-9747-1326-4
- 2020: With Ryohgo Narita: Bleach: Can't Fear Your Own World, Vol. 2 (Novel), Viz publishing, ISBN 978-1-9747-1327-1
- 2021: With Ryohgo Narita: Bleach: Can't Fear Your Own World, Vol. 3 (Novel), Viz publishing, ISBN 978-1-9747-1328-8

Shintaro Kago

Shintaro Kago (駕籠真太郎, nacido en 1969) debutó en 1988 en la revista COMIC BOX.

El estilo de Shintaro Kago ha sido llamado "paranoia de moda", aunque ha declarado que el término proviene de los medios occidentales y que él mismo no lo usa. Ha sido publicado en varias revistas de manga para adultos, lo que le ha dado una considerable popularidad. Muchos de sus mangas tienen fuertes connotaciones satíricas (muy influenciadas por Monty Python), a menudo parodiando la política japonesa y rusa. Por otra parte, trata extensamente temas grotescos como el sexo extremo, la violación, la escatología y la modificación corporal (hasta el punto de la fornifilia).

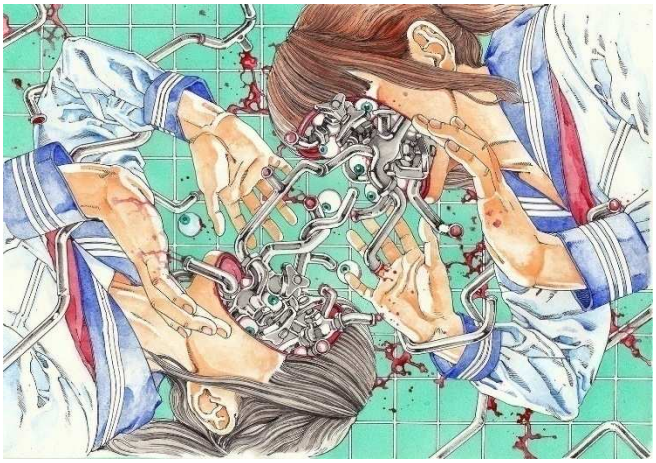
También ha escrito manga de ciencia ficción no-guro, más notablemente Super-Conductive Brains Parataxis (超伝脳パラタクシス) para Weekly Young Jump. Muchos de sus cortos son experimentales y extraños. Con frecuencia rompe la cuarta pared y le gusta jugar con el diseño de la página de formas extremas, principalmente para lograr un efecto cómico.

Cuando se le pregunta sobre sus influencias, menciona a Shigeru Mizuki, Fujiko Fujio, Masamune Shiro y Katsuhiro Otomo.

Cuando no trabaja en manga, esculpe figuras de broma de los mismos temas.

El 4 de abril de 2006, se inauguró una exposición de sus obras, Unhealthy Condition Exhibition (不衛生博覧会). El mismo mes, celebró la inauguración de su convención de cine: Shit Film Festival (うんこ映画祭).

Del 3 al 15 de septiembre de 2007, la Galería Vanilla en Tokyo celebró otra exposición de sus obras, Unhealthy Festival in the Cool of the Night (納涼不衛生まつり). En 2013, Kago Shintaro fue invitado a una nueva exposición fuera de Japón titulada Unhealthy Hong Kong Exhibition en la CIA (Culture Industries Association).



Su trabajo ha sido visto como material del álbum de 2014 de Flying Lotus, You're Dead!, lanzado a través de Warp. Diseñó la portada del álbum y proporcionó ilustraciones para cada una de las canciones del álbum, que aparecen en las fundas interiores del álbum de vinilo. Además, Kago diseñó la portada del álbum Bent Benevolence de Offset.

El 17 de junio de 2022, Kago anunció el desarrollo de su primer anime, Abstraction, producido por DRP. La película animada se basará en cuentos de la Biblia. Para financiar el trabajo, Kago realizó una exposición digital, Desiccation, con el propósito de vender NFT de su trabajo. A esta le siguió otra exposición, Eve of Revolution, que mostraba contenido detrás de escena.

- Obras
  - Shine! Greater East Asia Co-Prosperity Sphere (輝け!大東亜共栄圏)
  - Aiko, la chica de 16 años (アイコ十六歳)
  - Six Consciusnesses Thought Changing Ataraxia (六識転想アタラクシア)
  - Todo está en paz (万事快調)
  - El Gran Funeral (大葬儀)
  - Cuaderno de asesinato y homicidio (殺殺草紙)

- Comedia atroz ante la estación (喜劇駅前虐殺)
- Novia ante la estación (駅前花嫁)
- Wandering Cartoon Eccentricities in Front of the Station (駅前浪漫奇行)
- Dance! Kremlin Palace (踊る！クレムリン御殿)
- Kasutoru Shiki (かすとろ式)
- Plan de Salud (健康の設計)
- Revista de gente excéntrica (奇人画報)
- Cerebros Superconductivos Parataxis (超伝脳パラタクシス)
- Calle Paranoia (パラノイアストリート)
- Robustez ninfomanía (凸凹ニンフォマニア)
- Superhumano (人間以上)
- Hannya Haramita (ハンニャハラミタ)
- Ilusión repentina (飛び出す妄想)
- Cuaderno de Masacres, 13 Crueles Relatos del Salvaje Edo (殺殺草紙・大江戸無残十三苦)
- Rehabilitación - Todo está tranquilo (新装・万事快調)
- Fábrica de juguetes de ensueño (夢のおもちゃ工場)
- Corrector de deseos sexuales pervertidos (正しい変態性欲)
- Teatro Negro: ¡El cadáver de la abuelita apesta! (ブラックシアターおばあちゃんが死体くさいよ)
- Fraction (フラクション)
- Anamorphosis no Meijū (アナモルフォシスの冥獣)
- La Formidable Invasión Mongola
- Tract
- Demencia 21
- Compendio de la Verdadera Historia Universal
- Reproducción por mitosis y otras historias
- Day of the Flying Head
- Harem End

Koyoharu Gotouge

Koyoharu Gotouge (吾峠呼世晴, nacido el 5 de mayo de 1989) es conocido por la serie de manga Demon Slayer: Kimetsu no Yaiba (2016-2020). En febrero de 2021, el manga tenía más de 150 millones de copias en circulación (incluidas las copias digitales), lo que lo convierte en una de las series de manga más vendidas de todos los tiempos.

Gotouge fue incluido como "Fenómeno" en la lista anual de Time de las 100 personas más influyentes, convirtiéndose en el primer dibujante de manga en recibir el logro.

En 2013, Gotouge debutó en la 70ª edición de los premios Jump Treasure Newcomer Manga Awards con el trabajo one-shot Kagarigari (過狩り狩り). Siguieron tres one-shots más: Monju Shirō Kyōdai (文殊史郎兄弟), publicado en Jump Next! en 2014; Rokkotsu-san (肋骨さん), publicado en Weekly Shōnen Jump en 2014; y Haeniwa no Zigzag (蠅庭のジグザグ), publicado en Weekly Shōnen Jump en 2015.

Después de que Haeniwa no Zigzag no lograra convertirse en una serie, Tatsuhiko Katayama (el primer editor de Gotouge) sugirió comenzar una serie con un "tema fácil de entender". La obra debut de Gotouge, Kagarigari, serviría como base para Demon Slayer: Kimetsu no Yaiba. La serie se publicó en Weekly Shōnen Jump del 15 de febrero de 2016 al 18 de mayo de 2020. Se convirtió en un éxito, con más de 150 millones de copias en circulación (incluidas las copias digitales) en febrero de 2017. 2021, lo que la convierte en una de las series de manga más vendidas de todos los tiempos.

En febrero de 2021, Gotouge comentó que su próximo proyecto sería una historia de comedia romántica de ciencia ficción.

Gotouge ha mencionado la obra de Hirohiko Araki La extraña aventura de JoJo; Naruto de Masashi Kishimoto; Bleach, de Tite Kubo, y Gintama, de Hideaki Sorachi, como influencias en su obra.

Kimetsu no Yaiba, su obra estrella

En 2020, Gotouge recibió el segundo premio Noma Publishing Culture Award de Kodansha, que honra a quienes han contribuido a "reinventar la publicación". Gotouge recibió el premio debido a las ventas de la franquicia, que impulsaron a toda la industria editorial de 2019 a 2020. En el mismo año, Gotouge también ganó el premio al mejor guión/historia original en el Tokyo Anime Award Festival.

En febrero de 2021, Gotouge fue incluido como "Fenómeno" en la lista anual de las 100 personas más influyentes de la revista Time, lo que lo convirtió en el primer artista de manga en recibir el logro. En marzo de 2021, Gotouge ganó el Premio al recién llegado en la categoría de bellas artes de los medios de comunicación de los Premios de Recomendación de Bellas Artes del Ministerio de Educación, Cultura, Deportes, Ciencia y Tecnología de 2020. En 2021, Gotouge recibió el Premio Especial Premio del 25º Premio Cultural Anual Tezuka Osamu. En 2021, Gotouge ganó el gran premio de la división de cómics de los 50º Premios de la Asociación de Caricaturistas de Japón.

- Obras
  - Kagarigari (過狩り狩り) (2013; one-shot)
  - Monju Shirō Kyōdai (文殊史郎兄弟) (2014; one-shot)
  - Rokkotsu-san (肋骨さん) (2014; one-shot)
  - Haeniwa no Zigzag (蠅庭のジグザグ) (2015; one-shot)
  - Demon Slayer: Kimetsu no Yaiba (鬼滅の刃, Kimetsu no Yaiba) (2016–2020)
  - Koyoharu Gotouge Before Demon Slayer: Kimetsu no Yaiba (吾峠呼世晴短編集, Gotōge Koyoharu Tanpenshū) (2019)

Moto Hagio

Moto Hagio (萩尾望都, nacida el 12 de mayo de 1949) es considerada por sus contribuciones al manga shōjo (manga dirigido a mujeres jóvenes y adolescentes), Hagio es considerada la artista más importante del sector demográfico y una de las artistas de manga más influyentes de todos los tiempos, siendo conocida como el "dios del manga shōjo" (少女漫画の神様, shōjo manga no kami-sama) por los críticos.

Hagio hizo su debut como artista de manga en 1969 en la editorial Kodansha antes de mudarse a Shogakukan en 1971, donde pudo publicar sus obras más radicales y poco convencionales que habían sido rechazadas por otras editoriales. Sus primeras serializaciones en Shogakukan –la fantasía de vampiros The Poe Clan, el drama shōnen-ai (romance entre hombres) The Heart of Thomas y el thriller de ciencia ficción They Were Eleven– estuvieron entre las primeras obras de manga shōjo en alcanzar el reconocimiento de la crítica convencional y éxito comercial. Posteriormente, Hagio emergió como una figura central en el Grupo Año 24, una agrupación de artistas de manga femeninas que influyeron significativamente en el manga shōjo en la década de 1970 al introducir nuevos estilos estéticos y expandir la categoría para incorporar nuevos géneros. Desde la década de 1980, Hagio Ha dibujado principalmente manga para adultos en la revista de manga Petit Flower y su publicación sucesora Flowers, en particular Marginal, A Cruel God Reigns y Nanohana.

Si bien Hagio escribe principalmente obras en los géneros de ciencia ficción, fantasía y shōnen-ai, su manga Explora una amplia gama de temas y asuntos, incluida la comedia, el drama histórico y las cuestiones sociales y ambientales. Ha sido reconocida con numerosos premios tanto en Japón como a nivel internacional, incluida la Orden del Sol Naciente, una Medalla de Honor y una distinción como Persona de Mérito Cultural.

En su último año de secundaria, Hagio conoció a la dibujante de manga Makiko Hirata, que también vivía en Ōmuta y estaba siguiendo una carrera profesional en Kodansha mientras aún estaba en la escuela secundaria. Después de graduarse, Hirata se mudó a Tokyo y se ofreció a presentar a Hagio a su editor, lo que Hagio aceptó. Hagio hizo su debut profesional como dibujante de manga en la revista de manga Nakayoshi de Kodansha, con los cuentos cortos Lulu to Mimi en agosto de 1969 y Suteki na Mahō en septiembre de 1969. Hagio comenzó a trabajar para Nakayoshi con un nuevo editor, pero tuvo problemas con las limitaciones editoriales de la revista: Nakayoshi publicaba principalmente manga deportivo para niños, mientras que Hagio prefería escribir historias de ciencia ficción y fantasía centradas en temas y temas maduros. Sus siguientes cuatro manuscritos enviados a Nakayoshi fueron rechazados en consecuencia, y sus editores le indicaron que escribiera historias que fueran "más interesantes y alegres". En 1970, Hagio publicó los manga one-shot (de un solo capítulo) Cool Cat y Bakuhatsu Gaisha en Nakayoshi.

Poco después de su debut, Hagio comenzó a comunicarse por correspondencia con Norie Masuyama, un fan de Hagio que descubrió su trabajo a través de Nakayoshi. Masuyama le regaló a Hagio una copia de la novela Demian de Hermann Hesse, un autor cuyas novelas llegaron a afectar mucho a Hagio e influyeron significativamente en su manga. Al mismo tiempo, el editor de Hagio le asignó ayudar a la artista de manga Keiko Takemiya, cuyo trabajo había sido publicado en Nakayoshi, COM y Margaret. Las dos artistas se hicieron amigas, y Takemiya sugirió que se mudaran juntas a un apartamento en Tokyo; Hagio, que todavía vivía con sus padres en Ōmuta y no estaba segura de su futuro como artista de manga, inicialmente rechazó su invitación. Poco después, Takemiya le presentó a Hagio a Junya Yamamoto, editor de Shogakukan y editor en jefe de la revista de manga Bessatsu Shōjo Comic. Yamamoto aceptó publicar los manuscritos rechazados previamente de Hagio, y Hagio aceptó la oferta de Takemiya de mudarse a Tokyo.

En 1971, Hagio y Takemiya se mudaron a una casa alquilada en Ōizumigakuenchō, Nerima, Tokyo, ubicada cerca de la casa de Norie Masuyama. Juntas, las tres mujeres decidieron crear un espacio habitable inspirado en los salones literarios franceses del siglo XIX, apodado el "Salón Ōizumi". El Salón Ōizumi tenía como objetivo mejorar la calidad y la reputación del manga shōjo, un grupo demográfico que en ese momento fue descartado por los críticos por publicar historias frívolas para niños pequeños. Numerosos artistas shōjo visitaron el Salón Ōizumi, entre ellos Shio Satō, Yasuko Sakata, Yukiko Kai, Akiko Hatsu, Nanae Sasaya, Mineko Yamada, Aiko Ito, Michi Tarasawa y Misako Nachi. Este grupo de artistas llegaría a ser conocido como el Grupo del Año 24. El Grupo del Año 24 contribuyó significativamente al desarrollo del manga shōjo al introducir nuevos estilos estéticos y expandir la demografía para incorporar elementos de ciencia ficción, ficción histórica, ficción de aventuras y romance entre personas del mismo

sexo: tanto hombre-hombre (shōnen-ai y yaoi) como mujer-mujer (yuri). Durante este período, Hagio publicó el one-shot shōnen-ai The Noviembre Gymnasium en 1971, seguido por la fantasía de vampiros The Poe Clan en 1972, con esta última serie convirtiéndose en el primer gran éxito crítico y comercial de Hagio. The Poe Clan también fue la primera serie que Shogakukan publicó como tankōbon (edición recopilada); la primera edición tankōbon de The Poe Clan agotó su tirada inicial de 30.000 copias en tres días, un volumen de ventas sin precedentes en ese momento para una serie de manga shōjo que no había sido adaptada a un anime.

Después de un viaje a Europa en 1973 de Hagio, Masuyama y Yamagishi, Takemiya anunció que el Salón Ōizumi cesaría, ya que prefería continuar su carrera sola. Décadas más tarde, tanto Hagio como Takemiya revelarían que la pareja tuvo una pelea en 1973 que sigue sin reconciliarse; Takemiya ha escrito en sus memorias sobre sentimientos de celos y un complejo de inferioridad hacia Hagio, mientras que Hagio ha escrito que su relación se tensó por acusaciones de los críticos de que ella plagió sus obras shōnen-ai de Takemiya. No obstante, la innovación introducida en el manga shōjo por el Grupo Año 24 contribuyó significativamente al desarrollo de la demografía, llevándolo a lo que los críticos han descrito como su "edad de oro".

Una página de El clan Poe (1972-1976) de Hagio, que muestra el uso característico del artista de motivos decorativos simbólicos, primeros planos superpuestos de personajes y una puesta en escena que se distingue por un fuerte contraste de sombras y luces

Tras el éxito crítico y comercial de La rosa de Versalles de Riyoko Ikeda, miembro del grupo Year 24, el editor de Hagio, Junya Yamamoto, le pidió que creara una serie de longitud y complejidad similares para su publicación en la revista de manga Shūkan Shōjo Comic. La serie resultante fue El corazón de Thomas, una versión serializada de formato largo de The Noviembre Gymnasium, la primera de Hagio, que comenzó a publicarse en la revista en 1974. Aunque inicialmente fue mal recibida por los lectores, al final de su serialización, El corazón de Thomas se convirtió en una de las series más populares de Shūkan Shōjo Comic. El éxito crítico y comercial tanto de El clan Poe como de El corazón de Thomas liberó a Hagio de la mayoría de las restricciones editoriales y le permitió publicar sus obras de ciencia ficción previamente rechazadas, un género que en ese momento se percibía como inapropiado para el público femenino y, por lo tanto, era efectivamente inexistente en el manga shōjo.

They Were Eleven, la primera serie de manga de ciencia ficción publicada por Hagio, comenzó a publicarse en Bessatsu Shōjo Comic en 1975. Hagio comenzó a establecerse como escritora de ciencia ficción y se alejó de las limitaciones de las revistas shōjo, publicando una adaptación a manga de la novela Hyakuoku no Hiru to Sen'oku no Yoru del escritor de ciencia ficción Ryu Mitsuse en la revista shōnen manga (manga para niños) Weekly Shōnen Champion en 1977. A esto le siguieron varias adaptaciones a manga de las obras de Ray Bradbury publicadas como la antología one-shot U wa Uchuusen no U a partir de 1977, Gin no Sankaku en 1980 y varios one-shots en la revista SF centrada en la ciencia ficción. Hagio creó obras de ciencia ficción para revistas shōjo durante este período, en particular Star Red para Shūkan Shōjo Comic de 1978 a 1979.

En 1980, Yamamoto se convirtió en la editora fundadora de Petit Flower, una nueva revista en Shogakukan que publicaba manga dirigido a un público femenino adulto. Hagio se trasladó a la revista, donde se le dio el control editorial total sobre el manga que producía. En las décadas siguientes, Hagio publicaría muchas obras en Petit Flower y su publicación sucesora Flowers que se distinguen por sus temas y contenido maduros. Entre sus obras más destacadas se incluyen el thriller policial Mesh de 1980, la serie de ciencia ficción postapocalíptica Marginal de 1985 a 1987, la semiautobiográfica Iguana Girl de 1992 y A Cruel God Reigns de 1993 a 2001. Las obras de Hagio durante

este período generalmente no estuvieron influenciadas por los desarrollos del manga shōjo contemporáneo, como el manga erótico de artistas como Kyoko Okazaki y el manga josei o artistas como Erica Sakurazawa.

Hagio comenzó a enseñar estudios de manga como profesor visitante en la Universidad de Arte y Diseño Joshibi en 2011. Ese mismo año, ocurrió el desastre nuclear de Fukushima; con la publicación de su serie de manga Nanohana, Hagio se convirtió en una de las primeras artistas de manga después de Kotobuki Shiriagari en abordar el desastre directamente en su trabajo; Se le atribuye a la prominencia de Hagio como artista el haber influenciado a otros artistas de manga a abordar el desastre en sus obras. Para conmemorar el decimoquinto aniversario de Flowers en 2016, Hagio lanzó un renacimiento de The Poe Clan en la revista, publicando nuevos capítulos casi cuarenta años después de la conclusión de la serie original.

- Estilo

Cuando se le preguntó sobre sus influencias visuales, Hagio respondió que estaba influenciada por los diseños de página de Shotaro Ishinomori, la ropa de Hideko Mizuno y los ojos de Masako Yashiro.

A principios de la década de 1970, Hagio y sus compañeros del grupo Year 24 contribuyeron significativamente al establecimiento del manga shōjo como una categoría distinta de manga, iterando sobre las contribuciones hechas a la categoría en las décadas de 1950 y 1960 por artistas como Macoto Takahashi para establecer una "gramática visual del manga shōjo". El principal de estos desarrollos fue el uso del monólogo interior, que se escribía fuera de los globos de diálogo y se esparcía por la página. Estos monólogos permiten la exploración de la interioridad y las emociones de los personajes, y sirven para compensar la ausencia de narración en tercera persona en el manga.

En el manga de Hagio específicamente, los monólogos interiores suelen ir acompañados de motivos simbólicos que se extienden más allá de los bordes del panel y se superponen de una manera que se asemeja a un montaje o un collage, creando un efecto tridimensional. Estos motivos suelen estar compuestos de elementos decorativos (flores, nubes, tramas de pantalla, etc.) pero también suelen ser líneas, destellos y onomatopeyas que sirven para reforzar la "exploración de la interioridad" de los personajes. Hagio también hace uso de retratos de cuerpo entero de los personajes principales, una técnica originada en Macoto Takahashi, así como primeros planos superpuestos de estos personajes, para marcar al personaje como importante en la narrativa. Hagio también utiliza la puesta en escena y la iluminación marcando un fuerte contraste de sombra y luz, dando un efecto teatral a sus obras.

Cuando Hagio comenzó a crear manga para un público adulto comenzando con Mesh en 1980, adoptó un estilo más realista. En particular, cambió la forma del cuerpo de sus personajes, que hasta entonces exhibían el típico estilo shōjo de cabezas que eran proporcionalmente más grandes que el resto de sus cuerpos. También alteró gradualmente el diseño de sus páginas, especialmente durante la década de 2000, para hacer que su estilo fuera más accesible a un nuevo público de lectores.

- Temática

Hagio escribe principalmente obras de ciencia ficción, fantasía y géneros de amor entre chicos, aunque sus obras exploran una amplia variedad de temas y asuntos. Esto es especialmente cierto en sus cuentos, que han representado una variedad de temas y géneros que incluyen comedia, drama histórico y cuestiones sociales y

ambientales. Aunque sus obras están dirigidas principalmente a un público femenino, también atrae a lectores masculinos.

Hagio ha tenido durante mucho tiempo una relación difícil con sus padres, quienes desaprobaron su carrera como artista de manga incluso después de que logró un gran éxito comercial y crítico; no fue hasta 2010, cuando Hagio tenía 61 años, que su madre aceptó su profesión. Esta relación tensa, combinada con el propio interés de Hagio en la psicología familiar, ha tenido un impacto significativo en su manga. Las familias y el drama familiar son motivos recurrentes en el manga de Hagio, especialmente los gemelos, que están inspirados en la fantasía infantil de Hagio de tener una hermana gemela para que su madre le prestara más atención, y las madres, que suelen ser retratadas como incapaces de amar a sus hijos y mueren con frecuencia.

Inicialmente, Hagio se acercó al manga como una oportunidad para representar "algo hermoso", en lugar de una realidad "fea". En consecuencia, evitó los escenarios japoneses contemporáneos para sus primeros trabajos, prefiriendo en cambio los escenarios europeos o de ciencia ficción de otro mundo. Sin embargo, estos primeros trabajos abordan relaciones familiares disfuncionales, como su one-shot Bianca (1970), un "complot de venganza gótica" de un niño contra sus padres y figuras de autoridad mayores. Su one-shot Iguana Girl de 1992 se convirtió en un punto de inflexión tanto en su vida como en su carrera. En esta historia semiautobiográfica, una madre percibe a su hija como una iguana y la rechaza; La hija internaliza este rechazo y, a su vez, está convencida de que es una iguana. Hagio ha descrito el proceso de escritura de la historia como un medio para hacer las paces con su familia y, tras su publicación, se sintió más cómoda escribiendo obras ambientadas en el Japón contemporáneo. Sin embargo, el drama familiar sigue siendo un tema común en sus obras, como se expresa en historias que abordan temas de abandono infantil, violación incestuosa y aborto.

Las obras de Hagio suelen presentar protagonistas masculinos en lugar de femeninos, especialmente bishōnen (lit. "chicos guapos", un término para jóvenes guapos y andróginos). Ella ha descrito una "sensación de liberación" que proviene de escribir personajes masculinos, ya que le permiten expresar pensamientos y conceptos libremente, en contraste con las protagonistas femeninas que enfrentan las restricciones de una sociedad patriarcal. Hagio introdujo por primera vez protagonistas bishōnen en sus obras con The Noviembre Gymnasium en 1971. La serie está ambientada en un internado para chicos, aunque un primer borrador de la historia tenía un internado para chicas como escenario para ajustarse a las convenciones del manga shōjo de la época, lo que resultó en una historia del género Clase S. Insatisfecha con el borrador, Hagio cambió los protagonistas a bishōnen; Esto alineó la historia con el entonces naciente género de shōnen-ai, el precursor del amor de chicos moderno (manga de romance entre hombres).

Los bishōnen de las obras de Hagio son asexuales y andróginos: socialmente masculinos, físicamente andróginos y psicológicamente femeninos. El significado de la ambigüedad de género ha sido considerado de diversas formas por los críticos: desde una perspectiva queer por el erudito del manga James Welker como una expresión de la identidad lésbica sublimada, y desde una perspectiva feminista por la socióloga Chizuko Ueno como un intento de romper con la dicotomía patriarcal mediante la creación de un "tercer sexo".

Las obras de ciencia ficción de Hagio representan temas y asuntos típicos del género, como la clonación humana y los viajes en el tiempo, pero también aprovechan la capacidad del género para representar mundos en los que las diferencias basadas en el género y los desequilibrios de poder difieren de los del mundo real. El manga de ciencia ficción de Hagio explora frecuentemente temas relacionados con el lugar de la mujer en la sociedad, la maternidad y la fluidez de género, inspirándose particularmente en las obras de Ursula K. Le Guin.

Algunos ejemplos notables incluyen They Were Eleven, que retrata a personajes que pertenecen a una raza donde los individuos son asexuales al nacer y cuyo sexo se determina en la edad adulta; Star Red, que retrata a un protagonista que nace de un personaje masculino, y Marginal, que se desarrolla en una sociedad que se ha vuelto mayoritariamente masculina mediante el uso de ingeniería biológica sexual. Esta ciencia ficción feminista, donde los personajes difuminan las distinciones de sexo y género, desafía las nociones de dualismo y dimorfismo sexual y ha sido argumentada por la socióloga Chizuko Ueno como representante de una evolución del uso feminista del género del amor de chicos para explorar estos temas. También ha inspirado las obras de otros artistas de manga de ciencia ficción shōjo, como Reiko Shimizu y Saki Hiwatari.

- Obras

Fecha	Título
1971	*Seirei Kari*
1972	*The Poe Clan*
1972	*Totemo Shiawase Moto-chan*
1974	*The Heart of Thomas*
1975	*Kono ko Urimasu!*
1975	*Aroisu*
1975	*They Were Eleven*
1975	*Akagge no Itoko*
1976	*American Pie*
1976	*Europe Migihidari*
1977	*Shōjo Roman*
1977	*Bradbury Kessaku-sen Gensaku*
1977	*Ten Billion Days and One Hundred Billion Nights*
1978	*Star Red*
1979	*Les Enfants Terribles*
1980	*Mesh*
1980	*Gin no Sankaku*
1981	*A, A Prime*
1982	*Mozaiku Rasen*
1985	*Bara no Kabin*
1985	*Marginal*
1988	*Kanzen Hanzai Fearī*
1988	*Furawā Fesutibaru*
1988	*Umi no Aria*
1980	*Rōma e no Michi*
1991	*Kanshashira Zunootoko*
1992	*A Cruel God Reigns*
1992	*Abunai Oka no Ie*
2002	*Otherworld Barbara*
2006	*Abunazaka Hotel*
2006	*Anywhere but Here*
2008	*Lil' Leo*
2009	*Hishikawa-san to Neko*
2011	*Nanohana*
2013	*Queen Margot*
2013	*Away*

<u>One-shots</u>

Año	Título
1969	*Lulu to Mimi*
	Suteki na Mahō
1970	*Kūru Kyatto*

Año	Título
	Bakuhatsu Gaisha
	Bianca
	Kēki Kēki Kēki
1971	*Girl on Porch with Puppy*
	Belle to Mike no Ohanashi
	Yuki no Ko
	Tō no Aru Ie
	Jenifer no Koi no Oaite Wa
	Hanayome o Hirotta Otoko
	Katappo no Furu Gutsu
	Kawaisō na Mama
	Seirei-gari
	Mōdorin
	Sayo no nū Yukata
	Kenneth Ojisan to Futago
	Mō Hitotsu no Koi
	Jū-gatsu no Shōjo-tachi
	Autumn Journey
	The Noviembre Gymnasium
	Shiroki Mori Shiroi Shōnen no Fue
	Shiroi Tori ni Natta Shōjo
	Sara-hill no Seiya
1972	*Asobi-dama*
	Keito-dama ni Jarenaide
	Mitsukuni no Musume
	Gomen Asobase!
	San-gatsu Usagi ga Shūdan De
	Yōsei no Komori
	Roku-gatsu no Koe
	Mamarēdo-chan
	Mia
1973	*Senbon-me no Pin*
	Kyabetsu-batake no Isan Sōzokunin
	Ō mai Keseira Sera
1974	*Hawādo-san no Shinbun Kōkoku*
	Unicorn no Yume
	Manga ABC
	Pushikyatto Pushikyatto
1975	*Onshitsu*
	Supēsu Sutorīto
	Violita
1976	*Hana to Hikari no Naka*
	By the Lake
1977	*Onshitsu*

Año	Título
	Marié, Ten Years Later
	Marine
1978	*Gōruden Rairakku*
	Hidarikiki no Izan
1979	*Hanabana ni Sumu Kodomo*
	Chrysalis
1980	*Gesshoku*
	Rāginī
	The Visitor
	A Drunken Dream
	Kin'yō no Yoru no Shūkai
1983	*Shiro*
	4/4 (Quatre-Quarts)
1984	*Hanshin: Half-God*
	Egg Stand
	Nise ō
	Herbal Beauty
	Tenshi no Gitai
	Fune
1985	*Slow Down*
	Bara no Kabin
	Yūjin K
	Kimi wa Utsukushii Hitomi
1989	*Kaizoku to Himegimi*
	Aoi Tori
1990	*Manatsu no yo no Wakusei (Planet)*
1991	*Rotbarth*
	Juliette no Koibito
	Catharsis
1992	*Iguana Girl*
1994	*Gogo no Hizashi*
	Gakkō e Iku Kusuri
1998	*The Child Who Comes Home*
2006	*Nagagutsu o Haita Shima Neko*
2007	*Birthday Cake*
	The Willow Tree
2008	*Nekomoto Clinic*
2016	*Through Yura's Gate*
2018	*Basutei Nite*
2020	*Galileo no Uchū*
2021	*Kirin Kari*

Mitsuru Adachi

Mitsuru Adachi (あだち充 o 安達充, nacido el 9 de febrero de 1951) hizo su debut en el manga en 1970 con Kieta Bakuon, basado en un manga creado originalmente por Satoru Ozawa. Kieta fue publicado en Deluxe Shōnen Sunday (una revista de manga publicada por Shogakukan).

Adachi es muy conocido por la comedia romántica y el manga deportivo (especialmente de béisbol) como Touch, H2, Slow Step, Miyuki y Cross Game. Ha sido descrito como un escritor de "diálogos encantadores", un genio en retratar la vida cotidiana, "el más grande narrador puro", y "un maestro del manga". Es uno de los pocos artistas de manga que escribe para revistas de manga shōnen, shōjo y seinen, y es popular en las tres. Sus obras han aparecido en revistas de manga como Weekly Shōnen Sunday, Ciao, Shōjo Comic, Big Comic y Petit Comic, y la mayoría de sus obras se publican a través de Shogakukan y Gakken. Fue uno de los autores insignia de la nueva revista Monthly Shōnen Sunday, que comenzó a publicarse en junio de 2009. Se han publicado dos colecciones de cuentos, Short Program y Short Program 2 (ambas a través de Viz Media), en América del Norte, y Viz Media tiene previsto empezar a publicar Cross Game en octubre de 2010. El primer volumen se publicó el 12 de octubre.

Modeló la ortografía de あだち (en lugar de 安達) para su apellido siguiendo el ejemplo de su hermano mayor, el artista de manga Tsutomu Adachi. Además, se ha sugerido que la representación precisa de la rivalidad entre hermanos en Touch puede provenir de las experiencias de Adachi mientras crecía con su hermano mayor. Adachi hizo los diseños de personajes para la serie de anime OVA Nozomi Witches, por lo que a veces se le da incorrectamente el crédito por la creación de la serie original.

Arte de *Touch*

Antes de 1969, Adachi comenzó a enviar obras a la revista de manga COM. En 1969, siguió el ejemplo de su hermano mayor y se mudó a Tokyo para comenzar a trabajar como asistente del dibujante de manga Isami Ishii. Al año siguiente, hizo su debut profesional con Kieta Bakuon. Continuó publicando varias historias cortas y series más cortas a lo largo de la década de 1970 basadas en obras creadas por otros, siendo la más conocida su adaptación de Rainbowman de 1972 a 1973. En 1978, publicó su primera serie original, Nine, en Weekly Shōnen Sunday. Publicó otras dos series originales, Hiatari Ryōkō! de 1979 a 1981 en Weekly Shōjo Comic, y Miyuki de 1980 a 1984 en Shōnen Big Comic.

Adachi se convirtió en un nombre familiar con la publicación de su serie Touch de 1981 a 1986 en Weekly Shōnen Sunday. En 1982, Hiatari Ryōkō! fue adaptada en una serie dramática de televisión de acción real. El año siguiente, 1983, fue un gran año para Adachi. Recibió el 28º Premio Anual de Manga Shogakukan por sus dos series de manga shōnen/shōjo Touch y Miyuki. Su serie Miyuki fue adaptada tanto en una serie de televisión de anime como en una película de acción real y Nine fue adaptada en tres películas, con otra siguiente en 1984.

Touch fue adaptada en una serie de televisión de anime en 1985 y la serie se emitió durante dos años en Fuji TV. La serie de manga shōjo romántica de Adachi, Slow Step, se publicó por entregas en Ciao de 1986 a 1991 y otra serie de comedia romántica, Rough, apareció en Weekly Shōnen Sunday de 1987 a 1989. Luego, Adachi publicó Niji Iro Tōgarashi, una serie de manga de comedia romántica medieval de fantasía, de 1990 a 1992 en Weekly Shōnen Sunday.

Jinbē, una comedia romántica sobre la relación entre un padrastro y una hijastra, se publicó por entregas en Big Comic Original de 1992 a 1997. La serie de manga más larga de Adachi, H2, se publicó por entregas en Weekly Shōnen Sunday de 1992 a 1999 y se recopiló en 34 volúmenes. Este manga fue adaptado a una serie de televisión de anime que se emitió en TV Asahi de 1995 a 1996.

De 2000 a 2001, Adachi publicó una serie de comedia romántica de fantasía en Weekly Shōnen Sunday titulada Itsumo Misora. Su siguiente serie más larga fue la comedia romántica de boxeo, Katsu!, publicada de 2001 a 2005 en Weekly Shōnen Sunday. En 2005, H2 fue adaptada a una serie dramática de acción real emitida en TBS en Japón, y Touch fue adaptada a una película de acción real lanzada por Toho. También comenzó su serie de manga Cross Game, serializada en Weekly Shōnen Sunday. Al año siguiente, Rough fue adaptada a una película de acción real, también lanzada por Toho.

Debido a que logró ventas totales de manga de más de 200 millones de volúmenes, Weekly Shōnen Sunday dedicó el número 26 en 2008 a Adachi y sus obras. En 2009, Adachi ganó el 54º Premio Anual de Manga Shogakukan para manga shōnen por Cross Game, que fue adaptado a una serie de televisión de anime que comenzó a transmitirse en TV Tokyo en abril de 2009.

Adachi comenzó Q and A en la edición inaugural de Monthly Shōnen Sunday en junio de 2009. Asaoka High School Baseball Club Diary: Over Fence comenzó en la edición del 27 de abril de 2011 de Weekly Shōnen Sunday. En mayo de 2012 terminó Q and A y comenzó su nueva serie, Mix, una semi-secuela de Touch ambientada 30 años después, en la edición de junio de 2012 de Monthly Shōnen Sunday. Actualmente, las obras de Adachi han vendido más de 200 millones de copias.

- Obras

Fechas	Nombre	Tomos
1978–1980	*Nine*	5
1979–1980	*Oira Hōkago Wakadaishō*	2
1980–1981	*Hiatari Ryōkō!*	5
1980–1984	*Miyuki*	12
1981–1986	*Touch*	26
1986–1991	*Slow Step*	7
1987–1989	*Rough*	12
1990–1992	*Niji-iro Tohgarashi*	11
1992–1997	*Jinbē*	1
1992–1999	*H2*	34
1998–2005	*Bōken Shōnen*	1
2000–2001	*Itsumo Misora*	5
2001–2005	*Katsu!*	16
2005–2010	*Cross Game*	17
2005–2007; 2010–2011	*Idol Ace*	1
2009–2012	*Q and A*	6
2012–present	*Mix*	22+

Otros grandes autores

- Kazuo Umezu - o Kazuo Umezz (楳図かずお, 3 de septiembre de 1936 - 28 de octubre de 2024) comenzó su carrera en la década de 1950, es uno de los artistas más famosos del manga de terror y ha sido vital para su desarrollo, considerado el "dios del manga de terror". En el manga shōjo de la década de 1960 como Reptilia, rompió las convenciones de la industria al combinar la estética de la industria del manga comercial con imágenes visuales horripilantes inspiradas en los cuentos populares japoneses, lo que creó un auge del manga de terror e influyó en los artistas de manga de las siguientes generaciones. Creó series de manga exitosas como The Drifting Classroom, Makoto-chan y My Name Is Shingo, hasta que se retiró del dibujo de manga a mediados de la década de 1990. También es una figura pública en Japón, conocido por usar camisetas de rayas rojas y blancas y hacer su característico gesto con la mano "Gwash".

- Keiko Takemiya - (竹宮惠子, nacida el 13 de febrero de 1950). Como parte del grupo Year 24, fue una figura destacada en la escena del manga shōjo en la década de 1970, creando mangas como Kaze to Ki no Uta, Toward the Terra y Natsu e no Tobira. Además, se convirtió en directora de la Facultad de Manga de la Universidad Seika de Kyoto y, más tarde, se convirtió en la presidenta de la universidad.

- Tsutomu Nihei - (弐瓶勉, nacido el 26 de febrero de 1971) ha estado dibujando cómics profesionalmente desde mediados de la década de 1990. En 1995 recibió el Premio Especial Jirō Taniguchi en el Afternoon Four Seasons Award de ese año por su trabajo, Blame. Después de trabajar como asistente del veterano dibujante de cómics Tsutomu Takahashi, Nihei lanzó su serie debut Blame! en Monthly Afternoon en 1997. Tras el éxito de Blame!, escribió Wolverine: Snikt! (publicada por Marvel Comics) y Biomega. En 2009, Nihei regresó a Afternoon para lanzar lo que se convertiría en su serie más exitosa, Knights of Sidonia. Nihei, estudiante de arquitectura, sus primeros trabajos fueron principalmente sin palabras, apoyándose en imágenes y fondos para contar sus historias. Sus obras de arte con influencia cyberpunk han ganado un gran número de seguidores de culto en todo el mundo.

- Kaoru Mori - (森薫, nacida el 18 de septiembre de 1978) es creadora de las series de manga Shirley, Emma y A Bride's Story. Muchas de sus obras se centran en personajes femeninos del siglo XIX, como una criada en la Gran Bretaña victoriana y una novia en el Asia central turca. También escribió dōjinshi (manga autopublicado) bajo el seudónimo de Fumio Agata (県文緒, Agata Fumio) como miembro del círculo dōjin Lady Maid. Las obras de Mori son conocidas por su alto nivel de detalle en términos de diseño de ropa, matices históricos y trabajo de fondo. Su serie de manga a menudo se publica fuera de Japón en ediciones más grandes y de tapa dura para complementar el gran nivel de detalle que se ve en cada página. Al igual que autores como Hiromu Arakawa, Mori a menudo se representa a sí misma en autorretratos poco favorecedores, con un contorno simple para el cuerpo y una cabeza llena de cabello salvaje, ya que es muy reacia a mostrar su rostro durante eventos públicos o entrevistas.

- Akimi Yoshida - (吉田秋生, nacida el 12 de agosto de 1956) hizo su debut profesional en 1977 con el cuento Chotto Fushigi na Geshukunin (ちょっと不思議な下宿人, "Un vecino ligeramente extraño"), publicado en Bessatsu Shōjo Comic. Sus siguientes series fueron un éxito de crítica. Su serie Sakura no Sono fue adaptada como película de acción real en 1992. Yoshida es mejor conocida por la serie de suspenso y crimen Banana Fish, que publicó entre 1985 y 1994. La serie se reimprimió muchas veces y recibió una adaptación al anime producida por MAPPA en 2018. Aunque publica principalmente en revistas de manga shōjo, su estilo de dibujo a menudo se ha comparado con la estética del manga shōnen. La propia Yoshida reaccionó a esto en una entrevista con una revista en 1982: "Ser una artista de manga shōjo secreta me viene muy bien. Oculta en algún pequeño rincón del mundo, sin estorbar a la gente, puedo hacer cosas bastante escandalosas, lo cual es realmente genial (...) así que, sí, los hombres pueden callarse. Chicas, tengamos nuestras propias "Diversión aquí."

- Kazuki Takahashi - (高橋一雅, 4 de octubre de 1961 - 4 de julio de 2022), conocido profesionalmente como Kazuki Takahashi (高橋和希), es más conocido como el autor de Yu-Gi-Oh!, publicado en Weekly Shōnen

Jump de 1996 a 2004. El manga generó un juego de cartas coleccionables del mismo nombre, que ostenta el récord mundial Guinness del juego de cartas coleccionables más vendido de todos los tiempos.

- Hajime Isayama - (諫山創, nacido el 29 de agosto de 1986) su primera serie, Attack on Titan (2009-2021), se convirtió en una de las series de manga más vendidas de todos los tiempos con 140 millones de copias en circulación en noviembre de 2023. Fue galardonado con el premio Kodansha Manga en 2011, un premio Harvey en 2014 y fue honrado con el premio Fauve Spécial en el 50º Festival Internacional de Cómics de Angulema en 2023.

- Rei Hiroe - (広江礼威, nacido el 5 de diciembre de 1972) es más conocido por su manga Black Lagoon. Cuando trabaja en cómics doujin, se le conoce con el nombre de Red Bear. Los mangas de Hiroe fueron publicados originalmente por Kadokawa Shoten en la década de 1990, pero ninguno estaba completo. Como respuesta, Hiroe se transfirió a Shogakukan a principios de la década de 2000, donde todos sus mangas publicados antes de Black Lagoon fueron republicados y relanzados.

- Yuu Watase - (渡瀬悠宇, nacida el 5 de marzo de 1970 en Kishiwada, Osaka) debutó en 1989 a la edad de 18 años con el cuento "Pajama de Ojama" (パジャマでおじゃま, "Una intrusión en Pyjamas") y desde entonces ha publicado más de 50 volúmenes de one-shots y series manga de larga duración. Uno de sus títulos más populares es Fushigi Yûgi. En 1998, Watase ganó el 43º Premio Shogakukan Manga en la categoría shōjo (niñas) por Ceres, Celestial Legend. En 2008, comenzó su primera serialización shōnen (para niños), Arata: The Legend.

- Oku Hiroya - (奥浩哉, nacido el 16 de septiembre de 1967) es el creador de Gantz, Gigant, Hen e Inuyashiki, los dos primeros de los cuales han sido serializados en Weekly Young Jump. Fue influenciado por Katsuhiro Otomo y Ryoichi Ikegami, su manga a menudo contiene violencia explícita, representaciones sexuales y asuntos que el público considera tabú, y es conocido como un pionero en el uso del procesamiento digital para fondos de manga. Su manga debut Hen fue finalista en los Young Jump Youth Manga Awards de 1988. El seudónimo que usó en el momento de su serialización fue Kuon Yahiro (久遠矢広).

- George Morikawa - (森川常次 (estilizado como ジョージ), nacido el 17 de enero de 1966) es conocido por la serie de larga duración Hajime no Ippo. Nacido en Tokyo, Morikawa se inspiró para convertirse en dibujante de manga al leer Harris no Kaze de Tetsuya Chiba en la escuela primaria. Anteriormente fue asistente de Shuichi Shigeno, mientras que el conocido mangaka Kentaro Miura y Kaori Saki fueron sus antiguos asistentes. Hajime no Ippo, a marzo de 2022, ha publicado 134 volúmenes tankōbon. Se ha adaptado a varias series de anime, la primera de las cuales comenzó a emitirse en 2000 y fue producida por el estudio Madhouse. La primera serie contiene 76 episodios, mientras que la segunda, que comenzó en 2009, contiene 26. La tercera serie, llamada Hajime no Ippo: Rising, se produjo en 2013 y contiene 25 episodios. Morikawa ganó el premio Kodansha Manga en 1991 por Hajime no Ippo.

- Nobuhiro Watsuki - Nobuhiro Nishiwaki (西脇伸宏, nacido el 26 de mayo de 1970), más conocido por su seudónimo Nobuhiro Watsuki (和月伸宏), es mejor conocido por su serie de temática samurái Rurouni Kenshin: Meiji Swordsman Romantic Story (1994-1999), que tiene más de 70 millones de copias en circulación y una secuela que está creando actualmente, Rurouni Kenshin: The Hokkaido Arc (2017-presente). Watsuki ha escrito tres series de manga más, Gun Blaze West (2001), Buso Renkin (2003-2005) y Embalming: The Another Tale of Frankenstein (2007-2015). Ha sido mentor de varios artistas de manga conocidos, incluido el creador de One Piece, Eiichiro Oda, el creador de Shaman King, Hiroyuki Takei, y el creador de Mr. Fullswing, Shinya Suzuki. Watsuki fue condenado por posesión de pornografía infantil en 2018.

- Hitoshi Iwaaki - (岩明均, nacido el 28 de julio de 1960) es un artista cuyos trabajos incluyen la serie de ciencia ficción y terror Parasyte.

- Harold Sakuishi - (作石貴浩, nacido el 16 de marzo de 1969), tiene una amplia variedad de intereses que incluyen el béisbol (es un gran fanático de Chunichi Dragons), las artes marciales, MMA y la música (es un gran fanático de Red Hot Chili Peppers). Cada uno de estos se ha convertido en la base de sus series más populares (béisbol en Stopper Busujima, lucha en Bakaichi y música en Beck). Sus series también suelen incluir cameos de personajes de sus trabajos anteriores; uno de los periodistas de Beck es en realidad de Stopper Busujima, etc. Además, es un gran fanático de Sangokushi (Romance de los Tres Reinos) con una versión alterada de esa historia que aparece en Beck escrita por "Christy Sakuishi". En Beck incluyó a muchas personas famosas en multitudes de fondo. Entre ellos se encontraban muchos músicos populares, personajes de Happy Sangokushi y las leyendas de MMA Royce Gracie y Kazushi Sakuraba.

- Sui Ishida - (石田スイ, nacido el 28 de diciembre de 1986) es conocido popularmente por sus series de manga de fantasía oscura Tokyo Ghoul y Choujin X.

- Masakazu Katsura - (桂正和, nacido el 10 de diciembre de 1962) es conocido por varias obras de manga, entre ellas Wing-Man, Shadow Lady, DNA², Video Girl Ai, I"s y Zetman. También ha trabajado como diseñador de personajes para Iria: Zeiram the Animation, Tiger & Bunny y Garo -Guren no Tsuki-, así como para el videojuego Astral Chain.

- Kei Sanbe - (三部敬) nació en Tomakomai, Hokkaido y se crió en la prefectura de Chiba. Anteriormente trabajó bajo el seudónimo de Keisuke Kawara (瓦敬助, Kawara Keisuke). Está casado con la ilustradora Keishi Kanesada (兼処敬士, Kanesada Keishi). Sanbe recibió una mención honorífica en el 40.º Premio Tezuka de 1990 y fue semifinalista en la 41.ª edición. Su manga, Erased, fue nominado al 18.º Premio Cultural Tezuka Osamu para lectores.

- Taiyo Matsumoto - (松本大洋, nacido el 25 de octubre de 1967) nació en Tokyo. En un principio, quería ser futbolista, pero cambió su profesión por la de artista. Tras su éxito inicial en el concurso Comic Open, comenzó a viajar por Francia en 1986, un acontecimiento que se convirtió en un punto importante en su carrera. Matsumoto publicó su primer manga en 1987, a la edad de 20 años, en la revista Morning de Kodansha. Aunque publicó algunas obras allí, no ganó suficiente popularidad y, finalmente, no pudo publicar más en grandes revistas como Morning. En cambio, entró en contacto con Yasuki Hori, editor de Shogakukan, quien lo empujó a dibujar un manga sobre boxeo, que se convirtió en Zero y se publicó en la revista Big Comic Spirits entre 1990 y 1991. En 1993, comenzó a trabajar en el manga Tekkonkinkreet, que se convirtió en un éxito en la revista Big Spirits, y publicó una serie de cuentos cortos en una colección llamada Nihon no Kyodai que fue publicitada en ese momento por la revista Comic Aré. Ping Pong apareció en Big Spirits en 1996, seguida pronto por la serie No. 5 en la revista Monthly Ikki de Shogakukan en 2000. El anime Tekkonkinkreet se lanzó en Japón a fines de 2006, y tanto el anime como el manga se han publicado en inglés.

- Yoshikazu Yasuhiko - (安彦良和, nacido el 9 de diciembre de 1947) es más conocido por ser el diseñador de personajes y director de animación del anime original Mobile Suit Gundam, que comenzó en 1979. Ese mismo año, comenzó a trabajar como dibujante de manga, que había sido su sueño desde la infancia. Sus mangas han sido aclamados por la crítica y han ganado numerosos premios.

- Minetaro Mochizuki - (望月峯太郎, nacido el 29 de enero de 1964) quería participar en la competencia, porque respetaba a Tetsuya Chiba y sabía que sería uno de los jueces. Este premio para recién llegados lo llevó a su primera publicación como artista de manga profesional en 1985 en la revista de manga seinen Weekly Young Magazine de Kodansha. Inmediatamente publicó su primera serie, Bataashi Kingyo, que se convirtió en un éxito y se mantuvo hasta 1988. En la comedia, un estudiante de secundaria impopular se une al equipo de natación de su escuela por su interés romántico, a pesar de que no sabe nadar. Continuó trabajando para Young Magazine y tuvo éxito durante la década de 1990. Dibujó el manga de terror Hauntress (1993) y la comedia Samehada Otoko to Momojiri Onna (1993-1994). Uno de sus mayores éxitos llegó con Dragon Head, que publicó en la revista Young Magazine desde 1994 hasta 1999. El manga sigue a

un estudiante de secundaria cuyo tren entra en un túnel y tiene un accidente. Cuando logra salir del túnel, encuentra el mundo devastado e intenta desentrañar lo sucedido.

- Yumi Tamura - (田村由美, nacida el 5 de septiembre en la prefectura de Wakayama, Japón). Ore-tachi no Zettai Jikan ("Este es nuestro momento"), se publicó en 1983 en Bessatsu Shōjo Comic y recibió el Gran Premio Shogakukan de 1983 para nuevos artistas. Desde entonces, ha completado más de 50 volúmenes recopilatorios de cuentos y series continuas. Obras populares como Tomoe ga Yuku! ("Allí va Tomoe") ejemplifican su trabajo, pero se hizo famosa con la serie shōjo de acción y aventuras de larga duración Basara, por la que ganó el Premio Shogakukan Manga de 1993 en la categoría shōjo. Su serie 7 Seeds, por la que ganó un segundo Premio Shogakukan Manga en la categoría shōjo en 2007, se publicó en la revista antológica Flowers en Japón. Chicago fue su primera serie publicada en Norteamérica. En 2021, ganó su tercer premio Shogakukan Manga Award en la categoría de manga general por su última serie Don't Call It Mystery.

- Tatsuki Fujimoto - (藤本タツキ, nacido el 10 de octubre de 1992, o1993) es conocido por sus trabajos Fire Punch y Chainsaw Man.

- Ryoko Ikeda - (池田理代子, nacida el 18 de diciembre de 1947) está incluida en el Grupo del Año 24 por algunos críticos, periodistas y académicos, aunque su inclusión ha sido debatida debido a un enfoque más en las historias épicas que en la psicología interna de esos mangaka. Fue una de las artistas de cómics japonesas más populares en la década de 1970, siendo más conocida por La rosa de Versalles.

- Yoko Kamio - (神尾葉子, nacido el 29 de junio de 1966). Su serie más conocida Boys Over Flowers (花より男子, Hana Yori Dango), por la que recibió el Premio Shogakukan Manga en 1996, es una de las series de manga más vendidas de todos los tiempos y el manga shōjo más vendido de todos los tiempos. Su obra ha sido traducida y distribuida en Asia, Europa y América del Norte.

- Ai Yazawa - Los manga más famosos de Ai Yazawa (矢沢あい, nació el 7 de marzo de 1967) incluyen Tenshi Nanka ja Nai, Neighborhood Story, Paradise Kiss y especialmente Nana, siendo esta última una de las series de manga más vendidas.

- George Asakura - (ジョージ朝倉, nacida el 11 de mayo de 1974) tomó su seudónimo de uno de los personajes principales de Gatchaman e hizo su debut en 1995 con Punky Cake Junkie, que se publicó en la revista Bessatsu Friend DX Juliet. Es mejor conocida por A Perfect Day for Love Letters, por la que recibió el Premio Kodansha Manga 2005 para manga shōjo, y Knock Your Heart Out!. A Perfect Day for Love Letters fue adaptada como una película de acción real y ha sido licenciada en inglés por Del Rey Manga.

- Natsuki Takaya - (高屋奈月, nacida el 7 de julio de 1973) es mejor conocida por crear la serie Fruits Basket. Nacida como Nana Hatake, Takaya se crió en Tokyo, donde hizo su debut como dibujante de manga en 1992. Takaya había querido ser dibujante de manga desde primer grado, cuando su hermana comenzó a dibujar. La serie de manga Fruits Basket, que debutó en 1998, se convirtió en uno de los mangas shōjo más vendidos en América del Norte. Fruits Basket también se ha adaptado a una serie de anime dos veces; la primera, que se estrenó en 2001, se emitió como una temporada de veintiséis episodios. La segunda, que se estrenó en 2019, consta de dos temporadas de veinticinco episodios y la tercera temporada consta de 13 episodios y concluyó en 2021.

- Keisuke Itagaki - Keisuke Itagaki (板垣恵介, nacido el 4 de abril de 1957) es conocido por su serie de artes marciales Grappler Baki (1991-1999) y sus cuatro secuelas, que han vendido más de 100 millones de volúmenes. En 1996, comenzó a trabajar en Garōden, una obra original de Baku Yumemakura. También ha colaborado en la serie Garōden Boy.

- Daisuke Ashihara - (葦原大介) es un mangaka nacido el 13 de febrero de 1981. Es conocido por ser el autor del manga World Trigger.

- Tohru Fujisawa - (藤沢とおる, nacido en 1967). Su nombre está romanizado como Tohru Fujisawa en los libros en inglés Great Teacher Onizuka de Tokyopop y como Toru Fujisawa en los lanzamientos bilingües de Kodansha. Su primer trabajo serializado fue Adesugata Junjo Boy, publicado a partir de 1989 en la revista Weekly Shōnen. El trabajo más conocido de Fujisawa es Great Teacher Onizuka (GTO) sobre un motociclista, Eikichi Onizuka, y su intento de convertirse y seguir siendo maestro. ¡Es una secuela de Shōnan Jun'ai Gumi! y su historia paralela Bad Company. En 1998, Fujisawa ganó el premio Kodansha Manga al gran maestro Onizuka.

- Takao Saito - (齊藤隆夫, 3 de noviembre de 1936 - 24 de septiembre de 2021) fue más conocido por Golgo 13, que se ha serializado en Big Comic desde 1968, lo que lo convierte en el manga más antiguo aún publicado. Golgo 13 tiene el récord mundial Guinness por "la mayor cantidad de volúmenes publicados para una sola serie de manga" y, de acuerdo con los deseos de Saito, continúa serializándose luego de su muerte por cáncer de páncreas en septiembre de 2021. Saito ganó varios premios en sus 66 años de carrera, incluido el Premio Shogakukan Manga dos veces, y recibió la Medalla con Cinta Púrpura y la Orden del Sol Naciente del gobierno japonés por sus contribuciones a las artes.

- Yoshitoki Oima - (大今良時, 15 de marzo de 1989) es mejor conocida por su serie de manga A Silent Voice y To Your Eternity.

- Mitsutoshi Shimabukuro - (島袋光年, nacido el 19 de mayo de 1975) obtuvo éxito por primera vez con su serie de comedia Seikimatsu Leader den Takeshi (1997-2002), pero es más conocido por Toriko, que se publicó por entregas de 2008 a 2016 y tiene más de 25 millones de copias en circulación. Ocupó el puesto 14 en la lista de Nikkei Entertainment de los artistas de manga más exitosos entre 2010 y 2011.

- Nobuyuki Fukumoto - (福本伸行, nacido el 10 de diciembre de 1958) es bien conocido por su trabajo que incluye ideas de juego únicas y originales, análisis psicológicos profundos de personajes y su estilo artístico distintivo. Los juegos de azar y la yakuza son temas recurrentes en su manga. En los países de habla inglesa, es mejor conocido como el autor de Kaiji, un manga relacionado con los juegos de azar, y Akagi, un manga relacionado con el mahjong. En 1998, ganó el premio Kodansha Manga por Gambling Apocalypse: Kaiji. Una onomatopeya, "zawa" (ざわ…), que significa atmósfera desagradable, aparece con frecuencia en sus cómics y se considera su marca registrada.

- Shuichi Shigeno - (しげの秀一, nacido el 8 de marzo de 1958) es famoso por crear Initial D. Shigeno también creó Bari Bari Densetsu, Dopkan y Tunnel Nuketara Sky Blue ("Primer amor en verano"). En 1985, recibió el Premio Kodansha Manga en shōnen por Bari Bari Densetsu.

- Masami Tsuda - (津田雅美, nacido el 9 de julio de 1970 en la prefectura de Kanagawa, Japón) se especializa en manga shōjo, siendo el más famoso Kare Kano: His and Her Circumstances, que se desarrolla en Kanagawa. Desde que terminó Kare Kano, trabajó en la serie Chotto Edo Made, que apareció en LaLa desde mayo de 2008 hasta agosto de 2011. Luego comenzó a trabajar en Hinoko, que se estrenó en LaLa en marzo de 2012.

- Haruichi Furudate - (古舘春一, nacido el 7 de marzo de 1983) es mejor conocido por crear Haikyu!!, un manga centrado en el voleibol que se ha convertido en una de las series de manga más vendidas de todos los tiempos, habiendo sido también adaptado a varias series de anime y películas.

- Adachitoka - (あだちとか) es el seudónimo colectivo que utilizan las artistas de manga Adachi (あだち, nacida el 14 de diciembre) y Tokashiki (とかしき, nacida el 28 de noviembre). La primera dibuja el primer plano y los personajes, mientras que la segunda dibuja los fondos. El dúo comenzó como asistentes de

Motohiro Kato, antes de encargarse de las ilustraciones de Alive: The Final Evolution. Tras completar esa serie, comenzaron Noragami, que se serializó desde 2010 hasta 2024.

- Etorouji Shiono - (塩野干支郎次, nacido el 16 de septiembre de 1976) después de debutar en 2003, lanzó Übel Blatt, que tuvo éxito internacional y ganó el premio Japan Expo Award en la categoría seinen en 2008. A partir de 2020, hizo las ilustraciones de Deep Insanity: Nirvana.

- Moyoco Anno - (安野モヨコ, Anno Moyoko, nacida el 26 de marzo de 1971). Su obra Sugar Sugar Rune ganó el premio Kodansha de manga para niños en 2005. Anno está casada con el director Hideaki Anno de la fama de Neon Genesis Evangelion. Anno aspira a ser artista de manga desde su tercer año en la escuela primaria.

- Takahiro - (タカヒロ, nacido en 1981) es el presidente del estudio de novelas visuales japonés Minato Soft. Es mejor conocido por sus series de anime y manga Akame ga Kill! y Yuki Yuna is a Hero.

- Akira Amano - (天野明, nacida en 1973) es conocida por la serie shōnen Reborn!. Las primeras versiones de Reborn! fueron publicadas en revistas de manga seinen. A fines de 2003, la serie, un cuento corto independiente en ese momento, se publicó en la revista Weekly Shōnen Jump. Después del éxito del cuento, la serie comenzó a serializarse en la revista a mediados de 2004. Desde entonces, el manga ha sido adaptado a un anime, así como cinco novelas ligeras y varios videojuegos.

- Kohei Horikoshi - (堀越耕平, nacido el 20 de noviembre de 1986) es conocido por crear las series de manga Oumagadoki Zoo, Barrage y My Hero Academia, todas las cuales han sido serializadas en la revista de manga shōnen Weekly Shōnen Jump de Shueisha. Su último trabajo tenía más de 100 millones de copias en circulación en abril de 2024, lo que la convierte en una de las series de manga más vendidas de todos los tiempos. Horikoshi se graduó de la escuela secundaria Toho y de la Universidad de Artes de Nagoya y es nativo de la prefectura de Aichi. Fue asistente de Yasuki Tanaka, creador de la serie de manga Summer Time Rendering, Hitomi no Catoblepas y Kagijin.

- Mayu Shinjo - (新條まゆ, nacida en 1973) debutó en 1994 en Shōjo Comic de Shogakukan con "Anata no Iro ni Somaritai". Continuó escribiendo para Shogakukan hasta 2007, y sus obras aparecieron tanto en Shōjo Comic como en su otra revista, Cheese!. Dejó la empresa para trabajar como freelance alegando una disputa sobre las condiciones de trabajo y el trato abusivo por parte de su editor.

- Kiyohiko Azuma - (あずまきよひこ, nacido el 27 de mayo de 1968). De 1999 a 2002, fue autor de la serie de manga de comedia yonkoma Azumanga Daioh, que luego fue adaptada como serie de anime por J.C.Staff. En 2003, comenzó Yotsuba&!, una serie de manga de cortes de la vida real sobre las aventuras de una niña de cinco años; se publica en la revista mensual Dengeki Daioh.

- Q Hayashida - (林田球, Hayashida Kyū, nacida en 1977) es mejor conocida por su serie Dorohedoro, que anteriormente se serializaba en Monthly Ikki, pero se trasladó a Hibana después de que Ikki dejara de publicarse, y luego se trasladó a Monthly Shōnen Sunday después de que Hibana dejara de publicarse. Anteriormente se serializaba en inglés en el sitio SigIKKI de Viz Media. Es conocida por su atención al detalle y su habilidad técnica, así como por equilibrar el horror y la comedia en sus historias.

- Hideo Yamamoto - (山本英夫) es mejor conocido como el creador de la serie de manga Ichi the Killer, que fue adaptada a una película de acción real por Takashi Miike en 2001, y Homunculus.

- Kentarou Yabuki - (矢吹健太朗, nacido el 4 de febrero de 1980) es un dibujante de manga japonés, más conocido por su serie Black Cat (2000-2004) y por ilustrar To Love Ru (2006-2009) y To Love Ru Darkness (2010-2017) junto a la autora Saki Hasemi. Yabuki también escribió e ilustró la serie Ayakashi Triangle (2020-2023). Su mentor fue Takeshi Obata.

Obras más importantes

El manga y el anime son expresiones artísticas únicas de la cultura japonesa que han conquistado al mundo gracias a su capacidad para contar historias profundas, visualmente impactantes y emocionalmente resonantes. Desde su surgimiento moderno en el siglo XX, estas formas narrativas han evolucionado en estilos, géneros y temáticas, convirtiéndose en referentes globales que no solo entretienen, sino que también inspiran y educan. A través de personajes memorables, mundos fantásticos y reflexiones filosóficas, el manga y el anime han influido en la cultura popular y en el desarrollo de medios audiovisuales a nivel internacional.

El viaje histórico de estas manifestaciones comienza con obras como *Astro Boy*, de Osamu Tezuka, considerada la génesis del manga moderno y del anime televisivo. Con su estilo icónico de ojos grandes y su narrativa que mezclaba ciencia ficción con dilemas éticos, *Astro Boy* sentó las bases para generaciones de creadores. Este espíritu innovador continuó con títulos como *Akira*, que revolucionó el género cyberpunk en los años 80 con su historia distópica y su estética visual impresionante, marcando un antes y un después en la percepción del anime fuera de Japón. Paralelamente, series como *Dragon Ball* popularizaron el género shōnen a través de aventuras épicas y combates icónicos, convirtiéndose en un fenómeno multigeneracional.

El impacto de estas obras se diversificó con títulos que exploraron géneros y audiencias distintas. *Sailor Moon* redefinió el género *magical girl*, dando protagonismo a heroínas fuertes y ofreciendo una mezcla única de acción, romance y mensajes sobre la amistad. Esto abrió la puerta a una mayor representación femenina en la industria, tanto en personajes como en la creación. Por otro lado, *Neon Genesis Evangelion* aportó una complejidad psicológica y filosófica sin precedentes, combinando la narrativa de ciencia ficción con una introspección sobre la condición humana, temas existenciales y traumas personales, lo que lo convirtió en un fenómeno de culto.

En los años 90 y 2000, obras como *One Piece* y *Naruto* consolidaron el dominio del shōnen en la industria, con historias de crecimiento personal, camaradería y aventuras interminables que conectaron profundamente con audiencias globales. Mientras tanto, el género seinen maduró con títulos como *Berserk*, que exploraron los rincones más oscuros de la condición humana a través de relatos épicos y violentos. A su vez, el anime también se expandió hacia narrativas más accesibles para todas las edades con éxitos como las producciones del Studio Ghibli, cuya calidad visual y mensajes universales en películas como *Mi Vecino Totoro* y *El Viaje de Chihiro* elevaron el anime al reconocimiento crítico mundial.

La explosión de plataformas de streaming en los últimos años ha permitido que obras más recientes, como *Attack on Titan* y *Demon Slayer*, trasciendan fronteras y amplíen su influencia cultural. Estas series mezclan narrativas visualmente impactantes con temas profundos sobre la guerra, la venganza y la lucha por la supervivencia, mostrando cómo el anime continúa evolucionando y adaptándose a los tiempos modernos. En paralelo, la industria del manga ha alcanzado nuevos récords de ventas con franquicias como *Jujutsu Kaisen* y *Chainsaw Man*, que aportan perspectivas frescas a los géneros tradicionales.

En conclusión, el manga y el anime han pasado de ser expresiones culturales locales a fenómenos globales que han transformado la manera en que las historias son contadas y recibidas. Desde sus raíces con pioneros como Tezuka hasta las producciones modernas que dominan el panorama del entretenimiento, estas obras han dejado una huella indeleble en generaciones de lectores y espectadores, confirmándose como una de las formas narrativas más influyentes del mundo.

A continuación voy a enumerar las 50 obras más influyentes de la historia, en mi opinión. Enumeraré máximo una obra por autor, la que yo crea conveniente que es la más importante.

Astro Boy

Astro Boy, conocido en Japón como Mighty Atom (鉄腕アトム, lit. 'Átomo con brazos de hierro'), es una serie de manga escrita e ilustrada por Osamu Tezuka. Fue serializada en la revista Shōnen de Kobunsha desde 1952 hasta 1968. Los 112 capítulos fueron recopilados en 23 volúmenes tankōbon por Akita Shoten. Dark Horse Comics publicó una traducción al inglés en 2002. La historia sigue a Astro Boy, un joven androide con emociones humanas que es creado por Umataro Tenma después de la reciente muerte de su hijo Tobio. Finalmente, Astro es vendido a un circo de robots dirigido por Hamegg, pero es salvado de su servidumbre por el profesor Ochanomizu. Astro se convierte en un hijo sustituto de Ochanomizu, quien crea una familia robótica para Astro y lo ayuda a vivir una vida normal como un niño humano promedio, mientras lo acompaña en sus aventuras.

Astro Boy ha sido adaptado en tres series de anime producidas respectivamente por la primera encarnación de Mushi Production y su sucesor directo Tezuka Productions, con una cuarta en desarrollo. El manga fue producido originalmente para televisión como Astro Boy, la primera serie de televisión animada japonesa popular que encarnaba la estética que luego se volvió familiar en todo el mundo como anime. Después de disfrutar del éxito en el extranjero, Astro Boy fue rehecho en la década de 1980 como New Mighty Atom, conocido como Astroboy en otros países, y nuevamente en 2003. En noviembre de 2007, fue nombrado enviado de Japón para la seguridad en el extranjero. Una película animada estadounidense basada en la serie de manga original de Tezuka fue lanzada el 23 de octubre de 2009. En marzo de 2015, se lanzó un tráiler anunciando una nueva serie animada. El éxito de la serie de manga y anime la llevó a convertirse en una importante franquicia de medios que consta de películas, incluida una gran película, varias bandas sonoras y una biblioteca de videojuegos. La serie también fue una de las primeras en adoptar productos de gran consumo, como figuras de acción, figuras coleccionables, productos alimenticios, ropa, sellos y tarjetas coleccionables. Para 2004, la franquicia había generado 3 mil millones de dólares en ventas de productos.

Astro Boy es una de las franquicias de manga y anime más exitosas del mundo y se ha convertido en la creación más famosa de Tezuka. Los 23 volúmenes tankōbon combinados han vendido más de 100 millones de copias en todo el mundo, lo que lo convierte en el manga más vendido de Tezuka y una de las series de manga más vendidas de todos los tiempos. La serie de anime de 1963 se convirtió en un éxito en la televisión en Japón y los Estados Unidos. Astro Boy ha sido elogiado por su importancia en el desarrollo de la industria del anime y el manga. Ha aparecido en numerosas listas de los mejores animes de todos los tiempos y ha inspirado a muchos otros autores influyentes en la creación de manga.

- Argumento

Astro Boy es una serie de ciencia ficción ambientada en un mundo futurista donde los robots coexisten con los humanos. Se centra en las aventuras del "Astro Boy" titular (a veces llamado simplemente "Astro"): un poderoso androide creado por el jefe del Ministerio de Ciencia, el Doctor Tenma (conocido como Dr. Astor Boynton II en el doblaje en inglés de los años 60; Dr. Boynton en el doblaje en inglés de los años 80). El Dr. Tenma creó a Astro para reemplazar a su hijo Tobio ('Astor' en el doblaje en inglés de los años 60; 'Toby' en el doblaje en inglés de los años 80 y la película de 2009), quien murió en un accidente automovilístico (en el anime de 2003, se muestra a Tobio huyendo de su casa antes del accidente, mientras que en la película de 2009, la muerte de Toby fue causada por un incidente con el Peacekeeper, un robot armado). El Dr. Tenma construyó y adoptó a Astro en memoria de Tobio y trató a Astro con tanto cariño como si fuera el verdadero Tobio. Sin embargo, el Dr. Tenma pronto se dio cuenta de que el pequeño androide no podía llenar el vacío de su hijo perdido, especialmente dado que Astro no podía envejecer ni expresar la estética humana (en un conjunto de paneles del manga, se muestra a Astro prefiriendo las formas mecánicas de los cubos sobre las formas orgánicas de las flores). En la edición original de 1960, Tenma rechazó a Astro y lo vendió a un cruel dueño de circo, Hamegg (el Gran Cacciatore en el doblaje en inglés de los años 60). En la edición de 1980, Hamegg secuestró a Astro mientras Tenma intentaba encontrarlo. En la película de 2009, Tenma rechazó a Astro simplemente porque no podía dejar de pensar en Toby, pero más tarde durante la película (y a diferencia del manga o las tres caricaturas de anime), Tenma se dio cuenta de que Astro obtuvo crédito para reemplazar a Tobio; como resultado, Tenma decidió que volvería a adoptar a Astro. Ninguno de estos eventos sobre Astro siendo rechazado (total o temporalmente) o secuestrado tanto en las caricaturas de 1960 y 1980 como en la

película de 2009 sucedió en la caricatura de 2003 ya que el nacimiento de Astro fue dado por el Profesor Ochanomizu (Dr. Elefun en las caricaturas de 1960 y 1980, así como en la película de 2009; Dr. O'Shay en la caricatura de 2003).

Después de un tiempo, el Profesor Ochanomizu, el nuevo jefe del Ministerio de Ciencia (codirector del Ministerio de Ciencia en la película de 2009), nota a Astro Boy actuando en el circo y convence a Hamegg de que le entregue a Astro. En una retcon la historia se vuelve mucho más violenta y complicada. Luego toma a Astro como si fuera suyo y lo trata con gentileza y calidez, convirtiéndose en su tutor legal. Pronto se da cuenta de que Astro tiene poderes y habilidades superiores, así como la capacidad de experimentar emociones humanas.

Personajes de la serie

Astro luego se muestra luchando contra el crimen, el mal y la injusticia usando sus siete poderes: fuerza de 100K caballos de fuerza, vuelo a reacción, luces de alta intensidad en sus ojos, audición ajustable, traducción instantánea de idiomas, una ametralladora retráctil en sus caderas y un alto coeficiente intelectual capaz de determinar si una persona es buena o mala. La mayoría de sus enemigos son humanos que odian a los robots, robots enloquecidos o invasores extraterrestres. Casi todas las historias incluyen una batalla que involucra a Astro y otros robots. En un episodio del manga, Astro se enfrenta a la Fuerza Aérea de los EE.UU. y evita que bombardee a algunos aldeanos vietnamitas inocentes (este fue un episodio de viaje en el tiempo, en el que Astro regresó del siglo XXI a 1969).

- Producción

La serie Astro Boy consta de varias historias. Atom (conocido como Astro Boy o simplemente Astro) apareció originalmente como un personaje secundario en el cómic de Tezuka Atom Taishi (Ambassador Atom, a veces llamado Captain Atom), que apareció en Shōnen, una revista mensual para niños, en abril de 1951. Tezuka luego creó una serie de cómics en la que Astro era el personaje principal. Según Schodt, Tezuka creó a Astro para que fuera un "Pinocho inverso del siglo XXI, un robot casi perfecto que se esforzó por volverse más humano y emotivo y servir como una interfaz entre el hombre y la máquina". A medida que avanzaba el estilo artístico de Tezuka, Astro Boy "se volvió más moderno y lindo" para atraer a su audiencia de niños en la escuela primaria. Schodt agregó que los diseños de página utilizados en los episodios de Astro Boy "se volvieron más creativos".

Astro boy en *Pluto*

Al diseñar personajes secundarios, Tezuka a veces creaba personajes que eran homenajes a Walt Disney, el creador de Mickey Mouse y las princesas de Disney, Max Fleischer, el creador de Superman, y otros animadores estadounidenses. En varias de las historias de Astro Boy, las primeras páginas estaban en color. Tezuka tenía un "Star

System" de personajes donde los personajes de sus otros trabajos desempeñaban varios papeles en Astro Boy. De manera similar, varios personajes de Astro Boy aparecen en sus otros trabajos. Tezuka desarrolló "un tipo de diálogo con sus lectores" ya que desarrolló tantas historias durante su vida. Tezuka también tenía el hábito de introducir personajes sin sentido en momentos aleatorios para aligerar una escena que se estaba volviendo demasiado seria; a veces se sentía atrapado por la necesidad de satisfacer el deseo de su público masculino joven de ver robots en batalla.

Schodt describió a Astro Boy como un "análogo", un mundo donde el hombre y la tecnología avanzada coexisten. Como resultado, las tramas de las historias de Astro Boy a menudo involucran cuestiones que se derivan de esta idea. Cuando Astro Boy fue creado en los años 1950 y 1960, Japón no tenía la reputación de ciencia y tecnología que había ganado en 2002. Esto hizo que la naturaleza "analógica" de Astro Boy fuera única.

Película en cgi del año 2009

Las novelas fueron publicadas originalmente por Akita Shoten; se imprimieron 23 volúmenes en rústica. Las historias no aparecen en orden por fecha de publicación, sino en el orden que Tezuka y los editores de la colección consideraron más apropiado. La colección comienza con El nacimiento de Astro Boy, un episodio que Tezuka escribió en 1975 para hacer que la colección de historias fuera más fácil de entender. La primera historia de Astro Boy jamás escrita, publicada por primera vez en abril de 1951, está en el volumen 15. Además, Tezuka a menudo redibujó capítulos que había creado antes. Schodt explica que esta es la razón por la que algunos pueden parecer "más modernos" que otros. En muchas de sus historias más antiguas, Tezuka añadió páginas introductorias en las que él mismo aparecía como narrador. Las páginas en color se reimprimieron en blanco y negro para las versiones de bolsillo económicas.

- Personajes
  - Mighty Atom/Astro Boy
  - Dr. Umatarō Tenma/Dr. Boynton/Dr. Balthus, padre y creador de Astro.
  - Profesor Ochanomizu/Doctor Ochanomizu/Dr. Packidermus J. Elefun, jefe del Ministerio de Ciencia
  - Los padres de Astro, creados por el profesor Ochanomizu para hacer que Astro se pareciera más a los humanos.
  - Uran/Astro Girl/Zoran, hermana menor de Astro.
  - Cobalt/Jetto, hermano menor de Astro (aparece como hermano mayor en el anime de los años 60).
  - Chi-Tan/Ti-Tan, hermano menor de Astro.
  - Higeoyaji/Mustachio/Shunsaku Ban/Sr. Percival Pompous/Daddy Walrus/Albert Duncan/Wally Kisaragi, maestro de escuela y/o vecino de Astro en el manga original y la serie de televisión a color de 1980, un detective privado y tío sustituto de Astro en la serie de televisión de los años 60
  - Shibugaki y Tamao/Dinny y Specs, dos de los amigos de Astro
  - Jefe Nakamura/Jefe McLaw
  - Inspector Tawashi/Inspector Gumshoe
  - Tobio Tenma/Astor Boynton III/Toby Boynton/Toby Tenma, el niño en el que se inspiró Astro, que muere en el primer episodio
  - Atlas, otro robot, el némesis de Astro.

- Medios

El manga se publicó originalmente entre 1952 y 1968, seguido de una serialización en un periódico (1967-1969) y dos series más en 1972-1973 y 1980-1981.

Las historias originales del manga Mighty Atom fueron publicadas más tarde en versiones en inglés por Dark Horse Comics en una traducción de Frederik L. Schodt. Luego de la serie de televisión, mantuvieron el nombre del personaje como "Astro Boy", el nombre más familiar para el público de habla inglesa, en lugar de "Mighty Atom". Los nombres de los otros personajes, como el Doctor Tenma y el Profesor Ochanomizu, son los del original japonés.

Astro Boy (junto con algunos de sus personajes secundarios) aparece en una serie de "edu-manga" que cuentan biografías de personalidades famosas como Helen Keller, Albert Einstein y la Madre Teresa. Astro Boy y su "hermana" aparecen en prólogos y epílogos de cada historia y aprenden sobre la persona famosa a través del Dr. Ochanomizu, quien actúa como narrador de cada entrega. Estos mangas fueron publicados por Kodansha, Ltd. de 2000 a 2002 con versiones en idioma inglés publicadas por Digital Manga Publishing y se imprimieron de 2003 a 2005.

De 2003 a 2009, Naoki Urasawa escribió la serie Pluto, con la ayuda de Takashi Nagasaki. Adapta el arco de Astro Boy "El robot más grande de la Tierra" (地上最大のロボット, Chijō Saidai no Robotto) (cuya historia, según Urasawa, "ha sido consagrada como una pieza central en la literatura de nuestra generación") en un misterio de asesinato. En un manga de 2004 de Tetsuwan Atom escrito por Akira Himekawa, la trama, así como los diseños de los personajes, siguieron vagamente los de la serie de anime de 2003. El arte es bastante diferente del original de Tezuka. Esta versión del manga fue publicada en inglés por Chuang Yi y distribuida en Australia por Madman Entertainment.

Una precuela, Atom: The Beginning, comenzó a serializarse en 2014. Más tarde recibió una adaptación al anime en 2017.

En 1965, Gold Key publicó un cómic one-shot, con licencia de NBC Enterprises, basado en la versión estadounidense del programa de televisión Astro Boy. Esto se hizo sin ninguna aportación de Osamu Tezuka, quien consideró el libro una edición no autorizada o "pirata" y denunció la publicación como "horriblemente dibujada".

Astro Boy también aparece en la serie premium de regalo, "March of Comics" (# 285) también publicada por Gold Key en 1966.

Mural de Astroboy, el personaje principal del manga, en Londres

Editorial Mo.Pa.Sa., una empresa argentina, publicó el cómic Las Fantásticas Aventuras de Astroboy en la década de 1970.

En 1987, la editorial de cómics con sede en Chicago NOW Comics publicó su propia versión de Astro Boy, con arte realizado por el artista canadiense Ken Steacy, y nuevamente realizada sin la participación de Osamu Tezuka. La serie fue cancelada a mediados de 1988.

La serie de televisión animada Astro Boy se estrenó en Fuji TV el día de Año Nuevo de 1963, y es la primera serie de televisión animada japonesa popular que incorporó la estética que luego se volvió familiar en todo el mundo como anime. Duró cuatro temporadas, con un total de 193 episodios, y el último episodio se emitió en la víspera de Año Nuevo de 1966. En su apogeo, fue vista por el 40% de la población japonesa que tenía acceso a un televisor. Solo los dos primeros años (un total de 104 episodios) fueron doblados al inglés y emitidos en los EE.UU. Los otros 89 episodios nunca estuvieron disponibles en inglés.

Tezuka Productions produjo una segunda versión a todo color de las historias originales. La serie se estrenó en NTV el 1 de octubre de 1980. Se produjeron y emitieron un total de 52 episodios. La serie fue dirigida por Ishiguro

Noboru. La serie fue lanzada en un recopilatorio de 7 discos por Manga Entertainment el 22 de noviembre de 2005. Un DVD adicional de "Greatest Astro Boy Adventures" fue lanzado el 18 de julio de 2006.

Una tercera serie de cincuenta episodios fue producida por Tezuka Productions, Sony Pictures Entertainment Japan, Dentsu y la cadena Fuji Television. Fue creada para celebrar la fecha de nacimiento de Astro Boy y se transmitió por primera vez en Japón en la misma fecha que el nacimiento de Astro en el manga (7 de abril de 2003) a través de Animax y Fuji Television. Fue dirigida por Kazuya Konaka y escrita por Chiaki J. Konaka, con escritores adicionales como Keiichi Hasegawa, Sadayuki Murai, Ai Ohta, Hirotoshi Kobayashi, Kenji Konuta y Marc Handler.

En el Festival Internacional de Cine de Animación de Annecy de 2013, Tezuka Productions reveló que estaban en negociaciones iniciales para crear adaptaciones locales de Astro Boy con compañías internacionales. La más avanzada fue una asociación con Channels TV de Nigeria, con quien Tezuka estaba buscando "re-versionar" la marca. El proyecto surgió al año siguiente como Little Astro Boy, orientado a niños en edad preescolar.

Durante el Festival de Annecy de 2014, Tezuka Productions confirmó que estaba desarrollando más programas. El primero, Astro Boy Reboot, sería una coproducción con Caribara Productions de Francia y Shibuya Productions de Mónaco. Además, se confirmó que más Little Astro Boy estaba en camino. En 2022, se anunció que Thomas Astruc, creador de Miraculous: Tales of Ladybug & Cat Noir, desarrollaría la serie junto con Method Animation. La serie será en 3D, a diferencia de la 2D como se planeó inicialmente.

El nuevo Little Astro Boy se revelaría más tarde en 2016 como una producción completamente separada con Planet Nemo de Francia. La serie luego se llamó Go Astro Boy Go! antes de debutar en 2019.

Figura del maestro Tezuka, junto con Astro

En 1962, MBS lanzó una película de acción real, una película recopilatoria compuesta por episodios de la serie de televisión de acción real de 1959-60 que vino antes de la serie de televisión animada de la década de 1960 y que siguió vagamente al manga. La secuencia de apertura (aproximadamente un minuto) está animada y el resto es acción real. La película tenía una duración de 75 minutos.

Tezuka conoció a Walt Disney en la Feria Mundial de 1964, momento en el que Disney dijo que esperaba "hacer algo como" Astro Boy de Tezuka. En 2005 se realizó un featurette japonés en IMAX, basado en el anime de 2003-2004, titulado "Astro Boy vs IGZA", pero solo se ha mostrado en Japón.

Una versión animada de la película fue lanzada en octubre de 2009 por Imagi Animation Studios. La versión en inglés presenta las voces de Freddie Highmore como Astro Boy y Nicolas Cage como Dr. Tenma. IDW Publishing lanzó una adaptación de cómic de la película para coincidir con el estreno de la película en octubre de 2009; tanto como una miniserie de cuatro partes como una novela gráfica.

En 2015 se anunció una película de acción real de Astro Boy, que será producida por el estudio de animación Animal Logic en colaboración con Tezuka Productions y Ranger 7 Films. Los escritores de San Andreas Jeremy Passmore y Andre Fabrizio fueron confirmados para ser parte del equipo de escritores en 2016.

- Legado

El manga ha vendido aproximadamente 100 millones de copias.

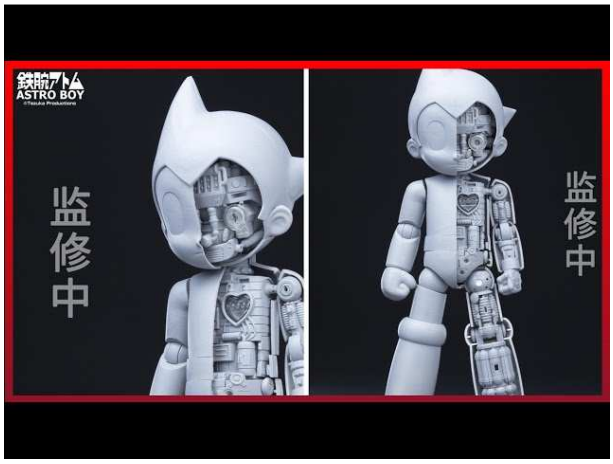
Astro Boy es considerado uno de los mejores manga y anime de todos los tiempos. En una clasificación de "expertos" de 2006 para el "Mejor manga de todos los tiempos" realizada por el Festival de Artes de Medios de Japón para su décimo aniversario, Astro Boy ocupó el sexto lugar, el tercer manga de Tezuka más alto en la lista después de Phoenix y Black Jack. Además, la adaptación al anime de 1963 ocupó el segundo lugar en la lista de "Mejores animes de todos los tiempos".

En una encuesta de 2009 realizada por Asahi Shimbun para el "Mejor manga shōwa", Astro Boy ocupó el quinto lugar, el manga de Tezuka mejor clasificado en la lista.

Astro Boy se convirtió en la obra más famosa de Tezuka. Frederik L. Schodt, el traductor de la versión en inglés del manga, dijo que tenía "una longevidad y un atractivo extraordinarios en todas las culturas". Schodt dijo que muchas de las historias son "a veces" de "calidad desigual". Schodt dijo que a medida que el tiempo se acerca a "una verdadera era de robots", Astro Boy adquiere más significado. Jeff Yang del San Francisco Chronicle, al hablar de The Astro Boy Essays de Schodt, dijo que "mientras que los niños venían por la acción atómica de Astro (casi todas las entregas incluían a Astro desgarrando a un compañero robot que había caído en desgracia digital con sus puños propulsados por fisión), se quedaban por las historias texturizadas y sorprendentemente complejas".

Astro ocupó el puesto 43 en la lista de la revista Empire de los 50 mejores personajes de cómics.

El anime de los años 60 fue nombrado la 86.ª mejor serie animada por IGN, llamándolo la primera serie de televisión de anime popular.



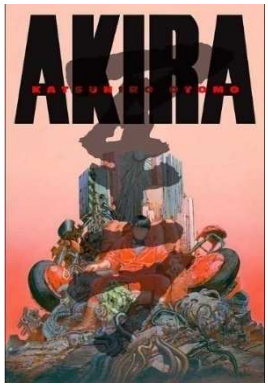
Anatomía de Astro

El anime de los años 80 fue extremadamente popular en Australia, Canadá y muchas partes de Asia, con dos doblajes en inglés diferentes. El doblaje que se mostró en Australia (y en menor medida en los EE.UU.) fue coordinado por Tezuka Productions y NTV y producido en los EE.UU. Otro doblaje se produjo en Canadá únicamente para su transmisión allí.

Aunque el anime de 2003 tuvo un pobre desempeño en América del Norte, habiendo recibido una distribución pobre y habiendo sido editado en gran medida, incluyendo la eliminación de su banda sonora orquestada y gran parte de la inocencia infantil de Astro, fue mejor recibido en el Reino Unido en la BBC, donde se emitió durante casi tres años, así como en otras partes del mundo como MBC 3 con sede en Dubai.

El 7 de abril de 2003 (un día después del estreno del anime de 2003 en Japón), la ciudad de Niiza, Saitama registró al personaje de Astro Boy como residente para coincidir con su fecha de nacimiento en el manga. Ese mismo día, la plataforma de la línea JR Yamanote en la estación JR Takadanobaba comenzó a usar la música temática de la serie de televisión para señalar la salida de un tren. Además, muchas farolas en el área tienen imágenes de la serie de televisión, y dos grandes murales que representan las obras de Tezuka están al otro lado de la calle de la estación JR Takadanobaba. Más tarde, en 2004, la música temática de la serie de televisión se utilizaría para señalar la salida de un tren en la estación JR Niiza de la línea JR Musashino.

Akira



Akira (アキラ, estilizado como AKIRA) es una serie de manga post-apocalíptico ciberpunk escrita e ilustrada por Katsuhiro Otomo. Fue serializada quincenalmente en la revista de manga seinen de Kodansha, Young Magazine, desde el 20 de diciembre de 1982 hasta el 25 de junio de 1990, con sus 120 capítulos recopilados en seis volúmenes tankōbon. Fue publicada inicialmente en los Estados Unidos por Marvel Comics bajo su sello Epic, convirtiéndose en una de las primeras obras de manga en ser traducida en su totalidad al inglés. Actualmente es publicada por Kodansha Comics en América del Norte. Considerado un título decisivo para el medio, el manga también es famoso por generar la adaptación cinematográfica de anime ciberpunk de 1988 del mismo nombre y la franquicia más grande.

Ambientada en un "Neo-Tokyo" postapocalíptico y futurista, más de tres décadas después de que una misteriosa explosión destruyera la ciudad, la historia se centra en el líder de una banda de motociclistas adolescentes, Shotaro Kaneda, el revolucionario militante Kei, un trío de Espers y el líder militar de Neo-Tokyo, el coronel Shikishima, quienes intentan evitar que Tetsuo Shima, el amigo de la infancia de Kaneda con problemas mentales, use sus habilidades telequinéticas inestables y destructivas para devastar la ciudad y despertar a una entidad misteriosa con poderosas habilidades psíquicas llamada "Akira". Otomo usa las convenciones del género cyberpunk para detallar una saga de agitación política, aislamiento social, corrupción y poder. Ampliamente considerado como una obra emblemática del cyberpunk y al que se le atribuye el mérito de ser pionero en el subgénero cyberpunk japonés, Akira recibió elogios universales de lectores y críticos, con el arte, la narración, los personajes y la exploración de temas y conceptos maduros de Otomo sujetos a elogios particulares. El manga también logró un éxito comercial internacional, vendiendo millones de copias en todo el mundo.

Una adaptación cinematográfica animada estrenada en 1988 acortó considerablemente la trama, pero conservó muchos de los personajes principales del manga y elementos de la trama junto con escenas, escenarios y motivos adicionales. La película fue elogiada de manera similar y ha servido como una influencia significativa para la industria del anime y los medios de ciencia ficción en general. La adaptación también marcó la transición de Otomo de una carrera principalmente en manga a una casi exclusivamente en anime.

Akira fue fundamental en el aumento de la popularidad del manga fuera de Japón, especialmente en Estados Unidos y Francia. El manga ganó varios premios, incluido el Kodansha Manga Award, un Harvey Award y cuatro Eisner Awards.

- Argumento

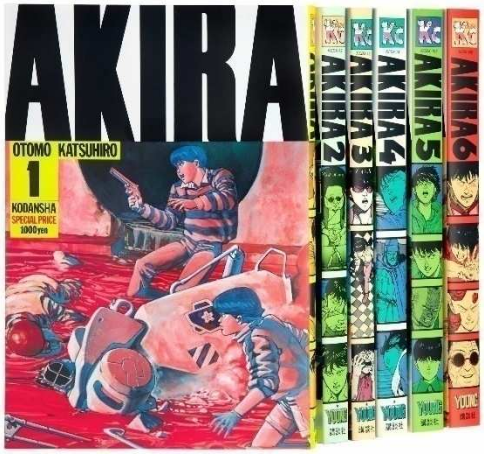
El 6 de diciembre de 1982, una aparente explosión nuclear destruye Tokyo y comienza la Tercera Guerra Mundial. En 2019, se ha construido una nueva ciudad llamada Neo-Tokyo en islas artificiales en la bahía de Tokyo. Aunque Neo-Tokyo está preparada para albergar los XXXII Juegos Olímpicos, la ciudad está atrapada por el terrorismo antigubernamental y la violencia de pandillas. Mientras explora las ruinas del antiguo Tokyo, Tetsuo Shima, un miembro de la pandilla bōsōzoku liderada por Shōtarō Kaneda, resulta herido accidentalmente cuando su bicicleta se estrella después de que Takashi, un niño Esper con rasgos marchitos, bloquea su camino. Este incidente despierta poderes psíquicos en Tetsuo, atrayendo la atención de un proyecto secreto del gobierno dirigido por el coronel Shikishima de la JSDF. Estos poderes crecientes desquician la mente de Tetsuo, exacerbando su complejo de inferioridad sobre Kaneda y llevándolo a asumir el liderazgo de la pandilla rival de los Payasos a través de la violencia.

Mientras tanto, Kaneda se involucra con Kei, un miembro de una organización terrorista que organiza ataques contra el gobierno. Liderados por Ryusaku y el líder de la oposición, Nezu, los terroristas se enteran del proyecto del Coronel y de una misteriosa figura relacionada con él conocida como "Akira". Esperan utilizar esta información filtrada e intentar restringir los movimientos de Kaneda debido a su participación en sus actividades. Sin embargo, cuando Tetsuo y los Payasos comienzan una violenta guerra territorial en toda la ciudad, Kaneda instiga un contraataque que une a todas las bandas de motociclistas de Neo-Tokyo contra Tetsuo. Si bien la Banda de los Payasos es derrotada fácilmente, los poderes psiónicos de Tetsuo lo hacen virtualmente invencible. Tetsuo mata a Yamagata, el segundo al mando de Kaneda, y sorprendentemente sobrevive después de que Kaneda le dispare. El Coronel llega con las

poderosas drogas necesarias para suprimir los violentos dolores de cabeza de Tetsuo, extendiéndole a Tetsuo una oferta para unirse al proyecto.

Volumen 2: Akira I

Tras enfrentarse a la JSDF, Kaneda, Kei y Tetsuo son puestos bajo custodia militar y retenidos en un rascacielos de alta seguridad en Neo-Tokyo. Kei escapa pronto tras ser poseído como médium por otra Esper, Kiyoko. Kei/Kiyoko lucha brevemente con Tetsuo y libera a Kaneda. Tras curarse rápidamente de sus heridas, Tetsuo pregunta por Akira y obliga al Doctor Onishi, un científico del proyecto, a llevarlo con los otros Espers: Takashi, Kiyoko y Masaru. Allí, se desarrolla una violenta confrontación entre Tetsuo, Kaneda, Kei y los Espers. El Doctor decide intentar dejar que Tetsuo controle a Akira (el sujeto de prueba del proyecto que destruyó Tokyo) a pesar de la personalidad perturbada de Tetsuo. Al enterarse de que Akira está siendo almacenado en una cámara criogénica debajo del nuevo Estadio Olímpico de Neo-Tokyo, Tetsuo escapa del rascacielos con la intención de liberar a Akira.



Colección de los 6 volúmenes del manga

Al día siguiente, Tetsuo entra en la base militar secreta del recinto olímpico y mata a muchos soldados. El coronel llega a la base e intenta convencer a Tetsuo de que no siga con su plan; Kaneda y Kei entran en el recinto por las alcantarillas y presencian la situación. Tetsuo abre la cámara criogénica subterránea y libera a Akira, que resulta ser un niño de aspecto normal. El terror de ver a Akira hace que uno de los hombres del coronel declare el estado de emergencia, lo que provoca un pánico masivo en Neo-Tokyo. El propio coronel intenta utilizar SOL, un satélite láser, para matar a Tetsuo y Akira, pero solo consigue cortar el brazo de Tetsuo.

Volumen 3: Akira II

Tetsuo desaparece en la explosión posterior y Kaneda y Kei se encuentran con Akira fuera de la base. Vagamente conscientes de quién es, lo llevan de vuelta a Neo-Tokyo. Tanto los soldados del Coronel como los seguidores de una Esper llamada Lady Miyako comienzan a recorrer Neo-Tokyo en su búsqueda. Kaneda, Kei y una tercera terrorista, Chiyoko, intentan encontrar refugio con Akira en el yate de Nezu. Sin embargo, Nezu los traiciona y secuestra a Akira para su uso, intentando matarlos. Sobreviven al intento y logran arrebatar a Akira de la mansión de Nezu. El Coronel, desesperado por encontrar a Akira y harto de la tibia respuesta del gobierno a la crisis, organiza un golpe de estado y pone la ciudad bajo la ley marcial. Los hombres del Coronel se unen a los acólitos de Lady Miyako y al ejército privado de Nezu para perseguir a Kaneda, Kei, Chiyoko y Akira por la ciudad.

La persecución termina en un canal, con el grupo de Kaneda rodeado por las tropas del Coronel. Mientras Akira es puesto bajo custodia del Coronel, Nezu intenta dispararle a Akira en lugar de dejarlo en manos del gobierno; los hombres del Coronel le disparan de inmediato y lo matan. Sin embargo, el disparo de Nezu no alcanza a Akira y golpea a Takashi en la cabeza, matándolo instantáneamente. El trauma de la muerte de Takashi hace que Akira desencadene una segunda explosión psíquica que destruye Neo-Tokyo. Kei, Ryu, Chiyoko, el Coronel y los otros dos Espers sobreviven a la catástrofe; Kaneda, sin embargo, desaparece cuando la explosión lo rodea. Después de la destrucción de la ciudad, Tetsuo reaparece y se encuentra con Akira.

Volumen 4: Kei I

Algún tiempo después, un equipo de reconocimiento estadounidense liderado por el teniente George Yamada llega de forma encubierta a las ruinas de Neo-Tokyo. Yamada se entera de que la ciudad se ha dividido en dos facciones: el culto de Lady Miyako, que proporciona alimentos y medicinas a los refugiados indigentes, y el Gran Imperio de Tokyo, un grupo de fanáticos liderado por Tetsuo con Akira como figura decorativa; ambos adorados como deidades por realizar "milagros". El Imperio acosa constantemente al grupo de Lady Miyako y mata a cualquier intruso con las tropas de choque psíquico de Tetsuo. Kiyoko y Masaru se convierten en objetivos para los soldados fanáticos del Imperio: Kei, Chiyoko, el Coronel y Kai, un ex miembro de la banda de Kaneda, se alían con Lady Miyako para protegerlos.

Yamada finalmente se afilia a Ryu y lo actualiza sobre cómo ha reaccionado el mundo a los eventos en Neo-Tokyo; Más tarde se enteran de que una flota naval estadounidense se encuentra cerca. Tetsuo se vuelve muy dependiente de las píldoras emitidas por el gobierno para calmar sus dolores de cabeza. En busca de respuestas, visita a Lady Miyako en su templo y recibe una historia completa del proyecto gubernamental que desató a Akira. Miyako le aconseja a Tetsuo que deje las píldoras para volverse más poderoso; Tetsuo comienza una retirada. Mientras tanto, el ayudante de Tetsuo, el Capitán, organiza un asalto infructuoso del Imperio en el templo de Miyako. Después de que el Coronel usa SOL para atacar al ejército del Imperio, un evento misterioso abre una grieta en el cielo, arrojando a Kaneda y escombros masivos de la segunda explosión de Akira.

Volumen 5: Kei II

Kaneda se reúne con Kei y se une a Kai y Joker, el ex líder de los Payasos, para planificar un asalto al Gran Imperio de Tokyo. Mientras tanto, un equipo internacional de científicos se reúne en un portaaviones estadounidense para estudiar los recientes eventos psíquicos en Neo-Tokyo, formando el Proyecto Juvenil A. Ryu tiene una pelea con Yamada después de enterarse de que planea usar armas biológicas para asesinar a Tetsuo y Akira; Yamada luego se reúne con su equipo de comando que llega. Akira y Tetsuo celebran una manifestación en el Estadio Olímpico para demostrar sus poderes al Imperio, que culmina con Tetsuo abriendo un enorme agujero en la superficie de la Luna y rodeándola con un anillo de escombros.

Después de la manifestación, el poder de Tetsuo comienza a contorsionar su cuerpo físico, lo que hace que absorba los objetos circundantes; luego se entera de que su abuso de sus poderes ha hecho que se expandan más allá de los confines de su cuerpo, lo que le da la capacidad de transmutar materia inerte en carne e integrarla en su forma física. Tetsuo hace una serie de visitas a bordo del portaaviones para atacar a los científicos y luchar contra los aviones de combate estadounidenses. Finalmente, Tetsuo toma el control del barco y lanza un arma nuclear sobre el océano. Kei, que acepta el papel de médium controlado por Lady Miyako y los Espers, llega y lucha contra Tetsuo. Mientras tanto, Kaneda, Kai, Joker y su pequeño ejército de motociclistas llegan al Estadio Olímpico para comenzar su asalto total al Gran Imperio de Tokyo.

Volumen 6: Kaneda

Mientras Kaneda y los motociclistas lanzan su asalto al estadio, Tetsuo regresa de su batalla con Kei. A medida que sus poderes continúan creciendo, el cuerpo de Tetsuo comienza a transformarse involuntariamente y su brazo cibernético se destruye a medida que su brazo original vuelve a crecer. Luego se enfrenta al equipo de Yamada, pero absorbe sus ataques biológicos y recupera temporalmente el control de sus poderes. Tetsuo mata a Yamada y a los comandos; también elude los intentos del Coronel de matarlo guiando a SOL con un designador láser. Kaneda se enfrenta a Tetsuo y los dos comienzan a pelear; Kei se une a ellos. Sin embargo, la pelea se interrumpe cuando los estadounidenses intentan bombardear Neo-Tokyo y destruir la ciudad por completo con su satélite láser, FLOYD. Tetsuo vuela al espacio y derriba a FLOYD, lo que hace que se estrelle contra el portaaviones, matando al almirante de la flota y a uno de los científicos.

Después de la batalla, Tetsuo intenta resucitar a Kaori, una chica a la que amaba y que murió en la batalla. Lo logra en un pequeño grado, pero no puede mantener la concentración. Se retira a la cámara criogénica de Akira debajo del estadio, llevando su cuerpo. Kaneda y sus amigos parecen luchar contra Tetsuo una vez más, pero sus poderes lo transforman en una monstruosa masa similar a una ameba que se asemeja a un feto, absorbiendo todo lo que está cerca de él. Tetsuo saca la cámara criogénica por encima del suelo y la deja caer sobre la sien de Lady Miyako. Lady Miyako muere mientras desafía a Tetsuo después de guiar a Kei al espacio para dispararle con SOL. El ataque de Kei

despierta todos los poderes de Tetsuo, lo que desencadena una reacción psíquica similar a la de Akira. Con la ayuda de Kiyoko, Masaru y el espíritu de Takashi, Akira cancela la explosión de Tetsuo con una propia. También pueden liberar a Kaneda, que estaba atrapado en la masa de Tetsuo. Es testigo de la verdad sobre el poder de los Espers mientras ellos, junto con Akira y Tetsuo, ascienden a un plano superior de existencia.

Las Naciones Unidas envían fuerzas de paz para ayudar a los grupos sobrevivientes de Neo-Tokyo. Kaneda y sus amigos los enfrentan, declarando la soberanía de la ciudad como el Gran Imperio de Tokyo y advirtiéndoles que Akira aún vive. Kaneda y Kei se encuentran con el Coronel y se separan como amigos. Mientras Kaneda y Kei recorren Neo-Tokyo con sus seguidores, se les unen visiones fantasmales de Tetsuo y Yamagata. También ven cómo la ciudad se deshace de su fachada en ruinas y vuelve a su antiguo esplendor.

- Personajes

Kaneda (金田)

Kaneda (nacido el 5 de septiembre de 2003), cuyo nombre completo es Shōtarō Kaneda (金田正太郎, Kaneda Shōtarō), es el protagonista principal de Akira. Es un delincuente antihéroe, impetuoso y despreocupado y el líder de una pandilla de motociclistas. Kaneda es el mejor amigo de Tetsuo, un miembro al que conoce desde la infancia, pero su amistad se arruinó después de que Tetsuo obtuviera y abusara de sus poderes psíquicos. Se involucra con el movimiento de resistencia terrorista y desarrolla una atracción por su miembro Kei, que eventualmente se convierte en un fuerte vínculo romántico entre los dos. Durante los eventos del volumen 3, Kaneda está rodeado por la explosión causada por Akira y es transportado a un lugar "más allá de este mundo", según Lady Miyako. Kaneda regresa al final del volumen 4, y junto con el Coronel, Joker, Ryu, Kai, Miyako, los Espers y Kei, derrotan a Tetsuo. Kaneda está clasificado como el número 11 en la lista de los 25 mejores personajes de anime de todos los tiempos de IGN.

Kei (ケイ)

Kei (nacida el 8 de marzo de 2002), nombre completo desconocido, es la protagonista secundaria de Akira. De voluntad fuerte y sensible, es miembro del movimiento de resistencia terrorista liderado por el topo del gobierno Nezu. Inicialmente afirma ser la hermana de su compañero luchador de la resistencia Ryu, aunque se da a entender que esto no es cierto. Kei al principio ve a Kaneda con desprecio, considerándolo arrogante, glotón y chovinista. Sin embargo, en el volumen 4, Lady Miyako deduce que se ha enamorado de él, y se involucran románticamente después del regreso de Kaneda en el volumen 5. Kei es una poderosa médium que no puede usar poderes psíquicos propios, pero puede canalizar los poderes de otros a través de su cuerpo. Lady Miyako la acoge y juega un papel fundamental en la batalla final.

Tetsuo (鉄雄)

Tetsuo (nacido el 29 de julio de 2004), nombre completo Tetsuo Shima (島鉄雄, Shima Tetsuo), es el principal antagonista de Akira. Evoluciona del mejor amigo y miembro de la pandilla de Kaneda a su némesis. Se ve involucrado en un accidente al comienzo de la historia, lo que hace que muestre inmensos poderes psíquicos. Pronto es reclutado por el Coronel y se convierte en un sujeto de prueba conocido como No. 41 (41 号, Yonjūichi-gō). Se menciona que es el sucesor de Akira; sin embargo, la inestabilidad mental de Tetsuo aumenta con la manifestación de sus poderes, lo que finalmente lo vuelve loco y arruina su amistad con Kaneda. Más adelante en la historia, se convierte en el segundo al mando de Akira, antes de que comience a perder el control de sus poderes. Finalmente, Kei lucha contra Tetsuo, desbloqueando todo su poder y desencadenando otra explosión psíquica. Akira, observado por sus compañeros Espers, absorbe la explosión de Tetsuo creando una propia. Con Akira y los Espers, asciende a un plano superior de existencia.

El Coronel (大佐, Taisa)

El Coronel (nacido el 15 de noviembre de 1977), apellido Shikishima (敷島), es el jefe del proyecto secreto del gobierno que realiza investigaciones sobre sujetos de prueba psíquicos (incluidos los niños Esper, Tetsuo y anteriormente Akira). Aunque inicialmente parece un antagonista, el Coronel es un soldado honorable y dedicado, comprometido a proteger a Neo-Tokyo de cualquier segundo ataque de Akira. Más adelante en la historia, brinda

asistencia médica a una Chiyoko enferma y trabaja con Kei. Kaneda generalmente se refiere a él como "El Skinhead", debido a su distintivo corte de pelo a cepillo.

Los Espers

Los Espers, también conocidos como los Números (ナンバーズ, Nanbāzu), son tres niños que son sujetos de prueba para el proyecto secreto. Son los únicos sobrevivientes de la prueba, después de la de Lady Miyako (No. 19), y se les dieron números entre veinte y treinta. Se mostró que el No. 23 estaba entre aquellos "en quienes despertó el poder" pero "quedaron con discapacidades paralizantes". En el momento de la historia, los sujetos de prueba n.° 29, 30 y 31 no se mencionan, los n.° 32, 33, 36, 37, 38 y 40 habían muerto por lesiones cerebrales durante el tratamiento y los n.° 34, 35 y 39, que estaban en la base secreta cuando Akira destruyó Neo-Tokyo, fueron posteriormente catalogados como desaparecidos (no aparecen en la historia). Akira era el único de esta generación con verdadero poder, y los demás eran evaluados como "inofensivos" (a pesar de sus considerables poderes; sin embargo, no representaban una amenaza destructiva de la magnitud de Akira). Los tres tienen cuerpos de niños, pero cronológicamente tienen unos 30 años. Sus cuerpos y rostros se han marchitado con la edad, pero no han crecido físicamente. Son antiguos conocidos de Akira y sobrevivieron a la destrucción de Tokyo. Los Espers incluyen:

Kiyoko (キヨコ, designada No. 25 (25 号, Nijūgo-gō))

Kiyoko (nacida en 1979) es una Esper que está confinada a una cama en todo momento debido a su falta de fuerza, por lo que sus compañeros Takashi y Masaru la protegen. Puede usar la teletransportación, la precognición y la psicoquinesis (como se muestra cuando se levita a sí misma y al cadáver de Takashi cuando Akira destruye Neo-Tokyo). Ella predijo la desaparición de Neo-Tokyo y la participación de Tetsuo con Akira, pero no le contó al Coronel la historia completa de inmediato. También se muestra que es una figura materna y líder de los otros Espers para la toma de decisiones. Takashi (タカシ, designado No. 26 (26 号, Nijūroku-gō))

Takashi (nacido en 1980) es el primer Esper que se presenta cuando causa el accidente de Tetsuo en defensa propia. Tiene el poder de usar la psicoquinesis y se comunica con sus compañeros psíquicos telepáticamente. Takashi es un chico tranquilo y de voz suave que tiene pensamientos conflictivos sobre el gobierno y las personas que lo habían protegido a él y a sus amigos, razón por la cual escapó de las instalaciones del Coronel; sin embargo, Takashi está preocupado por la seguridad de Kiyoko, y eso lo obliga a quedarse. Takashi es asesinado accidentalmente por Nezu en su intento de asesinar a Akira, y el trauma psíquico que gira en torno a esto después hizo que Akira destruyera Neo-Tokyo con sus inmensos poderes. Es revivido junto con el resto de los Espers fallecidos cerca del final de la serie. Masaru (マサル, designado No. 27 (27 号, Nijūnana-gō))

Masaru (nacido en 1980) tiene sobrepeso y está confinado a una silla de ruedas o una silla flotante especial como resultado de desarrollar polio a una edad temprana. Tiene el poder de usar la psicoquinesis y se comunica con sus compañeros psíquicos telepáticamente. Es más valiente que Takashi y es el primero en atacar a Tetsuo cuando intenta matar a Kiyoko. Masaru se ocupa del bienestar de sus amigos, especialmente el de Kiyoko, que es físicamente frágil.

Akira (アキラ, designado No. 28 (28 号, Nijūhachi-gō))

Akira es el personaje epónimo de la serie. Tiene inmensos poderes psíquicos, aunque por las apariencias externas parece un niño pequeño y normal. Es responsable de la destrucción de Tokyo y el comienzo de la Tercera Guerra Mundial. Después de la guerra, fue colocado en criogenia no lejos del cráter creado por él, y el futuro sitio de los Juegos Olímpicos de Neo-Tokyo. Poco después de ser despertado por Tetsuo, destruye Neo-Tokyo durante un enfrentamiento entre Kaneda y las fuerzas del Coronel. Más adelante en la historia, se convierte en Emperador del Gran Imperio de Tokyo. Cuando aparece por primera vez, Akira no ha envejecido en las décadas que estuvo congelado. Akira es esencialmente un cascarón vacío; sus poderes han sobrescrito y destruido su personalidad, dejando a alguien que rara vez habla o reacciona, con una expresión constante en blanco en su rostro. Al final, Ryu le dispara mientras está sincronizado psíquicamente con el cada vez más inestable Tetsuo. Es en este momento en el que se reúne con sus amigos y recupera su personalidad.

Kai (甲斐)

Kai (nacido el 8 de enero de 2004) es un miembro leal y de alto rango de la pandilla de Kaneda. Yamagata es conocido por su sentido poco ortodoxo de la moda, como las corbatas, que adopta para parecer inteligente y

sofisticado. Es detenido por el ejército y colocado en un reformatorio después del clímax del volumen 1, pero regresa en el volumen 4. Formando alianzas con Kei y Lady Miyako, así como Joker y Kaneda, juega un papel instrumental en la preparación para el enfrentamiento de Kaneda con Tetsuo.

Yamagata (山形)

Yamagata (nacido el 9 de noviembre de 2003) es un miembro de la pandilla de Kaneda que sirve como la mano derecha de Kaneda. Conocido por su comportamiento agresivo y listo para pelear, es asesinado por los poderes de Tetsuo en el volumen 1 después de intentar dispararle cuando Kaneda, incapaz de matar a Tetsuo, pierde su arma.

Joker (ジョーカー, Jōkā)

Joker es el líder de los Payasos, una banda de motociclistas formada por drogadictos y drogadictos. Joker tiene un papel pequeño al principio, pero se vuelve más importante mucho más adelante en la historia como aliado de Kaneda y Kai. Usa pintura facial de payaso y a menudo cambia el patrón.

Nezu (根津)

Nezu (nacido el 11 de diciembre de 1964) es un miembro del parlamento de la oposición que también es el líder del movimiento de resistencia terrorista contra el gobierno. Parece ser el mentor de Kei y Ryu y pretende salvar a la nación de los burócratas corruptos e ineficaces en el poder. Sin embargo, pronto se hace evidente que Nezu es igual de corrupto y todo lo que busca es tomar el poder para sí mismo. Más tarde traiciona a Lady Miyako, así como a varios otros personajes, mientras intenta tomar el control de Akira. Después de perder a Akira, encuentra a Ryu en un pasillo oscuro con el niño a cuestas. Intenta matar a Ryu, pensando que es miembro del grupo de Lady Miyako todo el tiempo. Ryu, sin embargo, le dispara a Nezu. Más tarde intenta dispararle a Akira antes de que pueda ser puesto bajo custodia del Coronel. Falla y le dispara a Takashi en la cabeza, matándolo instantáneamente. Él, a su vez, es asesinado a tiros por los hombres del Coronel.

Ryu (竜, Ryū)

Ryu (nacido el 31 de mayo de 1992), abreviatura de Ryusaku (竜作, Ryūsaku), es un camarada de Kei en el movimiento de resistencia. A medida que avanza la historia, Ryu abandona sus raíces terroristas y se vuelve más heroico, trabajando con Yamada y guiando a Kaneda a la cámara de Akira donde Tetsuo es retenido, pero lucha contra el alcoholismo. En el volumen final, Ryu dispara y "mata" a regañadientes a Akira cuando comienza a liberar su poder; muere al caer los escombros del ascensor poco después.

Chiyoko (チヨコ)

Chiyoko es una mujer robusta y experta en armas que está involucrada en la resistencia y eventualmente se convierte en un personaje secundario clave. Ella actúa como una figura materna para Kei.

El Doctor (ドクター, Dokutā)

El Doctor (nacido el 28 de enero de 1958), de apellido Onishi (大西, Ōnishi), es el científico jefe del proyecto secreto de investigación psíquica y también se desempeña como asesor científico del Coronel. Perteneció a la segunda generación de científicos que supervisaban el proyecto después de que Akira matara a la primera. Es su curiosidad y negligencia por el bienestar de los demás lo que desbloquea y nutre el poder destructivo de Tetsuo en primer lugar. Cuando Akira es liberado por Tetsuo de su guarida criogénica, el Doctor no logra ingresar al refugio y muere congelado.

Lady Miyako (ミヤコ様, Miyako-sama)

Lady Miyako es una ex-sujeta de prueba conocida como No. 19. Se muestra que posee poderes precognitivos y telepáticos, así como, en el altercado final con Tetsuo, habilidades telequinéticas. Ella es la suma sacerdotisa de un templo en Neo-Tokyo y una importante aliada de Kaneda y Kei a medida que avanza la historia. Lady Miyako también es una aliada inicial de Nezu y le da a Tetsuo una conferencia sobre sus poderes. Ella juega un papel instrumental en la batalla final con Tetsuo a costa de su propia vida, y después de su muerte habla con Kaneda cuando él, habiendo sido previamente absorbido por Tetsuo, es transportado a un lugar "más allá de este mundo".

Sakaki (サカキ, también 榊)

Sakaki es una discípula empoderada y cariñosa de Lady Miyako y aparente líder de su equipo de tres. Aunque es pequeña y modesta, usa sus poderes para volverse mucho más rápida y fuerte que la persona promedio. De apariencia marimacho, es enviada a luchar contra los Espers, los militares, Kaneda y Nezu para recuperar a Akira. Sakaki solo aparece en el tercer volumen, en el que es asesinada por los militares. Antes de su muerte, Lady Miyako pronuncia el nombre de Sakaki, enfatizando su estrecha relación.

Mozu (モズ)

Mozu es una niña, de apariencia regordeta, que es una discípula empoderada y cariñosa de Lady Miyako. Más tarde, se une a Sakaki y Miki para recuperar a Akira. Mozu solo aparece en el tercer volumen, en el que es asesinada por un reacio Takashi que psíquicamente le devuelve su ataque.

Miki (ミキ)

Miki es una niña empoderada, de apariencia demacrada y la tercera discípula cariñosa de Lady Miyako. Solo aparece en el tercer volumen, en el que es asesinada por los secuaces de Nezu.

El Gran Imperio de Tokyo (大東京帝国, Dai Tōkyō Teikoku)

El Gran Imperio de Tokyo es un pequeño ejército que surge entre las ruinas de Neo-Tokyo después de su destrucción a manos de Akira, formado por fanáticos enloquecidos que adoran a Akira como un Emperador por los "milagros" que realiza, aunque el poder reside directamente en su supuesto Primer Ministro, Tetsuo. Desorganizado y rebelde, el ejército rechaza la ayuda externa y las guerras con los seguidores de Lady Miyako. Tetsuo droga en secreto las raciones distribuidas a sus miembros. Al final de la historia, Kaneda y sus amigos toman el nombre del Imperio y declaran a Neo-Tokyo una nación soberana, expulsando a las fuerzas estadounidenses y de las Naciones Unidas que desembarcan en la ciudad.

Kaori (カオリ)

Kaori es una joven que aparece al final de la historia y es reclutada como una de las esclavas sexuales de Tetsuo. Más tarde se convierte en un objeto de sus sinceros afectos. Kaori también sirve como niñera de Akira. Más tarde, el Capitán le dispara por la espalda. Tetsuo intenta resucitarla, pero falla.

El Capitán (隊長, Taichō)

El Capitán es un oportunista, haciéndose pasar por un devoto fanático de Tetsuo que lo sirve como su ayudante de campo al final de la historia, pero secretamente desea el control del Gran Imperio de Tokyo. A pesar de sus intrigas, el Capitán muestra algo de compasión y le ruega a Tetsuo que no mate ni lastime a las jóvenes mujeres que ha conseguido para él, ya que aún tienen familias. Durante el enfrentamiento entre Tetsuo y los marines estadounidenses, queda atrapado en el fuego cruzado y muere a causa del gas bacteriano que usa Yamada.

El Hombre Pájaro (鳥男, Tori Otoko)

El Hombre Pájaro es una de las tropas de choque psíquicas de élite de Tetsuo. Lleva una venda en los ojos y con frecuencia se encuentra de pie sobre edificios en ruinas y vigas, observando e informando sobre lo que sucede dentro del territorio del Imperio y, esencialmente, actuando como un sistema de seguridad. Se da a entender que sus poderes psíquicos le permiten percibir imágenes y sonidos a gran distancia, lo que se materializa aún más en el ojo que todo lo ve dibujado en su frente. También posee habilidades telepáticas (un marine observa que sus anuncios son "como una voz en mi cabeza") y telequinéticas. Birdman muere cuando Yamada lo golpea desde su percha, lo que hace que caiga y muera.

El hombre berenjena (ホーズキ男, Hōzuki Otoko)

El hombre berenjena es un miembro de las tropas de choque de Tetsuo. Se lo describe como un hombre gordo y bajo con gafas que se encuentra con Yamada y los marines en el Estadio Olímpico. Era amigo de Birdman e intenta aplastar telequinéticamente el corazón de un marine antes de ser ejecutado por Yamada.

Teniente Yamada (山田中尉, Yamada-chūi)

El teniente Yamada, cuyo nombre completo es George Yamada (ジョージ山田, Jōji Yamada), es un soldado japonés-estadounidense que es enviado en una misión para asesinar a Akira y Tetsuo en la segunda mitad de la historia después de que Akira haya arrasado Neo-Tokyo. Yamada planea matar a los dos poderosos psíquicos con dardos que contienen un veneno biológico. Más tarde se le une un equipo de marines estadounidenses para llevar a cabo la misión en el Estadio Olímpico después de que se convierta en la sede del Gran Imperio de Tokyo de Akira y Tetsuo. Sin embargo, las armas bioquímicas no dañan a Tetsuo, sino que le dan nuevamente el control temporal de sus poderes en expansión. Luego mata a Yamada.

Juvenile A (ジュヴィナイル A, Juvinairu Ē)

Juvenile A es un equipo internacional de científicos que son designados para investigar eventos psíquicos en Neo-Tokyo en la segunda mitad de la historia. Sus miembros incluyen al Dr. Dubrovsky (ドブロフスキー博士, Doburofusukī-hakase), al Dr. Simmons (シモンズ博士, Shimonzu-hakase), al Dr. Jorris (ジョリス博士, Jorisu-hakase), al Dr. Hock (ホック博士, Hokku-hakase), el profesor Bernardi (ベルナルディ教授, Berunarudi-kyōju) y el lama Karma Tangi (カルマ・タンギ, Karuma Tangi).

- Producción

Kodansha había estado pidiendo repetidamente a Katsuhiro Otomo que escribiera una serie para su nueva revista de manga Young Magazine durante algún tiempo, pero estaba ocupado con otros trabajos para otra editorial y los rechazó. Después de terminar Kanojo no Omoide... (1980) y Farewell to Weapons (1981) para Young Magazine, comenzó a pensar en un nuevo proyecto. Desde la primera reunión con la editorial, Akira iba a ser una obra corta de unos diez capítulos "o algo así", por lo que Otomo dijo que "realmente no" esperaba que fuera un éxito. Otomo había creado previamente Fireball (1979), una serie en la que hizo caso omiso de los estilos de arte manga aceptados y estableció su interés en la ciencia ficción como escenario. Fireball anticipó una serie de elementos de la trama de Akira, con su historia de jóvenes luchadores por la libertad que intentan rescatar a uno de los hermanos mayores del grupo que estaba siendo utilizado por el gobierno en experimentos psíquicos, con el hermano mayor finalmente desatando una "bola de fuego" destructiva de energía (la historia puede haberse inspirado en la novela de Alfred Bester de 1953, El hombre demolido). Otomo utilizó un entorno de ciencia ficción nuevamente al año siguiente en Domu, que ganó el Premio Nihon SF Taisho y el Premio Seiun y se convirtió en un éxito de ventas. Luego comenzó su trabajo más ambicioso hasta la fecha, Akira.

Debido a la falta de planificación, Otomo tuvo que terminar Fireball apresuradamente sin el final que quería y declaró: "Se podría decir que Akira nació de la frustración que tenía sobre eso en ese momento". No queriendo repetir lo que sucedió con ese manga, tenía la trama básica de Akira delineada desde el principio en una sinopsis de dos páginas y predijo que la terminaría en seis meses. Sin embargo, al igual que lo que sucedió con Domu, inmediatamente surgieron nuevas ideas y problemas que expandieron la historia gradualmente a medida que escribía. La serie de manga Tetsujin 28-go (1956-1966) de Mitsuteru Yokoyama tuvo una influencia particular en Akira, ya que Otomo quería rendir homenaje al manga infantil. Explicó: "la gran trama de Akira trata sobre un arma definitiva desarrollada durante la guerra y encontrada durante una era más pacífica. Entonces, los accidentes y la historia se desarrollan en torno a esa arma definitiva. Si conoces Tetsujin 28-go, entonces esta es la misma trama general". Con Akira, Otomo también quería representar el período Showa posterior, incluidos los preparativos para los Juegos Olímpicos, el rápido crecimiento económico y las protestas estudiantiles de la década de 1960. "Quería recrear los diversos elementos que construyeron esta era y crear una historia emocionante que pareciera lo suficientemente creíble en la realidad". Otomo dijo que si bien había habido obras postapocalípticas antes, no podía pensar en una que representara un apocalipsis en el medio de la historia y quería hacer eso con Akira. Mark Schilling informó que Otomo también ha citado la influencia de la película de acción real de 1977 Star Wars en su serie.

Con Akira, Otomo quería "profundizar en sus problemas" con velocidad y fluidez, contando una historia con la menor cantidad de palabras posible, "editándola para ganar esa sensación de velocidad y hacer que la gente la lea más rápido, y al mismo tiempo hacer que se detengan en seco en las escenas importantes". Cuando comenzó, dibujaba 20 páginas por capítulo, para un total de 40 páginas al mes. Otomo comenzó el proceso para cada capítulo completando por completo la primera página como práctica. Para ahorrar tiempo, no se molestó en hacer bocetos de las poses de los personajes ni nada parecido; dibujaba directamente sobre la página que estaba enviando a los

editores. Después de dibujar cada página, su asistente entintaba las líneas de los edificios y el resto de los fondos con un bolígrafo Rotring y una regla. Otomo completaba el borrador dos días antes de la fecha límite. Pasaba medio día dibujando los personajes y luego terminaba los edificios añadiendo polvo, grietas y resquicios a las ventanas. Otomo calculó que terminarían el borrador final a las 5 a.m. del domingo, entintarían los personajes a las 7 p.m. y luego enviarían el capítulo completo a las 8 a.m. del lunes por la mañana. Cuando Otomo comenzó la producción de la adaptación cinematográfica de anime de Akira, dijo que el manga tenía un cronograma semanal de 20 páginas por semana. Entonces contrató a un segundo asistente para que lo ayudara y, ocasionalmente, contrató a un tercero solo para que se encargara del tono de pantalla. "Cuando se acercaba la fecha límite del manga, pasábamos varias noches en vela y luego entraba directamente al estudio de anime al día siguiente". El artista de manga y director de cine Satoshi Kon fue un asistente no acreditado en la serie.

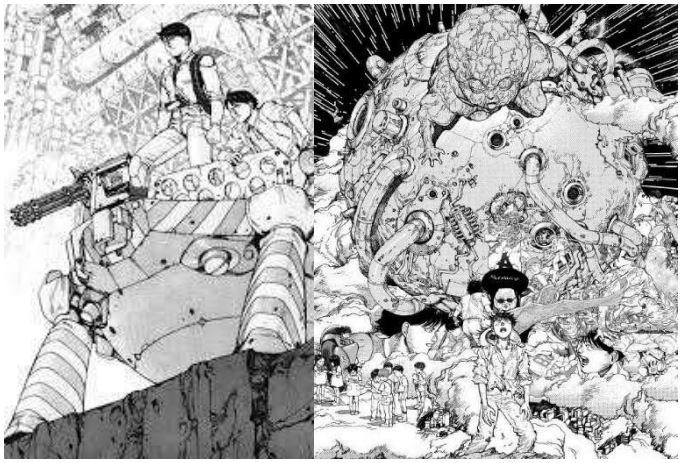
El modelo de imagen para el personaje Akira fue Shōryū de Saiyūki (1960). A Otomo le gustó su expresión triste y lo usó como referencia después de decidir hacer de Akira un niño. Mientras editaba su película Jiyū wo Warera ni, Otomo solía escuchar a alguien en el estudio de al lado gritar "¡Akira!", que él tomó como el nombre del asistente de dirección. Debido a que en la industria cinematográfica el nombre "Akira" se usa a menudo para referirse a Akira Kurosawa, Otomo "pensó que ese espacio" era divertido y decidió usar el nombre en su trabajo un día. Los nombres de los personajes Tetsuo y Kaneda, y los nombres en clave de los Espers de los números 25 al 28, fueron tomados de Tetsujin 28-go. La icónica motocicleta de Kaneda del manga no tenía un diseño específico. Entonces Otomo dijo que salió "algo aleatorio" y cambió cada vez que la dibujó. El personaje Chiyoko fue diseñado originalmente para ser un anciano, pero Otomo sintió que era demasiado común y "un poco aburrido" y se le ocurrió la idea de una anciana, que luego se convirtió en una anciana grande. El personaje le fue gustando a medida que lo dibujaba y ella terminó con un papel más importante del que originalmente había planeado.

Kaneda montado en su icónica motocicleta. La captura corresponde a la película de 1988

El logotipo del manga cambió varias veces a lo largo de su serialización, incluido el cambio entre japonés e inglés. Los primeros 35 capítulos usaron katakana en la fuente Thick Textbook, elegida por Otomo por su facilidad de comprensión e impacto. Después de cansarse de este logotipo y haber ingresado al "Capítulo 2" unos capítulos antes, usó English in Broadway para el capítulo 36 porque quería una sensación Art Deco. Sin embargo, a Otomo no le gustó cuando vio la revista y para los capítulos 37-48 cambió la fuente a un estilo Art Decó diferente y escribió su nombre en inglés como "OHTOMO KATSUHIRO". Otomo solía dibujar rascacielos de estilo Art Decó en las páginas de título en esta época, pero eso se detuvo cuando Neo Tokyo es destruido en la historia, momento en el que el logotipo cambió de nuevo y eliminó la "H" de su apellido. El cuarto logotipo de Akira, utilizado para los capítulos 49-71, volvió a utilizar katakana y fue creado por el artista de manga Hiroshi Hirata, ya que Otomo quería un estilo de caligrafía japonesa. El nombre de Otomo siguió escrito en inglés hasta el capítulo 55. Habiendo llegado al "capítulo final" de la serie, Otomo pensó que debía cambiar el logotipo de nuevo y optó por una fuente en inglés similar a Impact para el título y su nombre para los capítulos 72-120. Ya había estado usando Impact con la parte superior "recortada", lo que da una sensación digna y de cómic estadounidense, para las portadas de los volúmenes recopilados. Sin embargo, algunos fanáticos creen que algunas de las fuentes realmente utilizadas no coinciden con las tipografías mencionadas anteriormente.

Otomo fue meticuloso al crear los volúmenes recopilados de tankōbon de Akira, lo que a menudo llevó a que se lanzaran tarde. Durante la serialización, se enfrentó no solo a plazos de programación, sino también a límites de

páginas y tendría que cortar contenido para cumplir con dicho límite. Por lo tanto, dibujaba diseños aproximados de lo que realmente "quería" dibujar en los márgenes de los manuscritos de los capítulos para recordar cuándo llegara el momento de volver a dibujar el volumen recopilado. También tuvo que hacer modificaciones en los volúmenes recopilados debido a que se eliminaron todas las páginas de título de los capítulos, por ejemplo, para asegurarse de que las páginas dobles terminaran en páginas opuestas. Quería que todo sobre los volúmenes recopilados, incluido el recuento de páginas y las pinturas, diera una sensación profunda y completa de cómic estadounidense. Las cubiertas están completamente en inglés, pero dijo que no lo hizo con la intención de distribuirlas a nivel mundial, sino que simplemente "tenía un entusiasmo increíble por intentar hacer algo nuevo". Con su cubierta completamente en inglés, tamaño B5 y bordes de página pintados, el primer volumen de Akira causó sensación en Japón.



El nivel de detalle y realismo que Otomo plasmaba en la obra llegaba a ser hasta abrumador.
Algo que, en su película mantuvo de un modo sobresaliente

Otomo pintó la ilustración de la portada del primer volumen de forma muy gruesa, mientras que la ilustración de la portada interior estaba influenciada por el manga Sabaku no Maō de Tetsuji Fukushima y por cómo usaba los colores como los cómics estadounidenses. Debido a que el primer volumen tenía una portada de un rojo "caliente", Otomo sintió que el volumen dos debería tener una "fría". La imagen de la contraportada se creó utilizando un video, y dijo que arruinó la videograbadora de Kodansha al cambiar repetidamente el balance de color para que quedara bien. Siguiendo las imágenes de portada estadounidense y europea de los dos volúmenes anteriores, Otomo sintió que el tercero debería tener una asiática y por eso incluyó los signos en su fondo. Su contraportada es una fotografía compuesta tomada durante una carrera en el Hipódromo de Tokyo cuando se mostró una imagen de Akira en la pantalla gigante. Debido a que las primeras tres imágenes habían seguido un patrón de "acción-silencio-acción", el artista pensó que el volumen cuatro debería continuarlo y por eso dibujó a Akira sentado para la portada. Su contraportada presenta una máquina de pinball Akira original creada por Taito con celdas de animación pegadas sobre ella por Otomo. La portada del quinto volumen fue la primera en presentar un evento realmente relacionado con el contenido del libro. La contraportada presenta un rastrillo de bambú decorativo diseñado por Otomo que costó 2 millones de yenes y presenta una muñeca Miyako y modelos de mechas hechos a medida. Otomo sintió que la sexta portada tenía que ser genial porque era la final, y como resultado, fue la que pasó por la mayor cantidad de diseños preliminares, ya que tuvo que trabajar mucho para lograr que la línea de visión de Kaneda estuviera hacia el lector sin que pareciera forzada. Para la fotografía de la contraportada, se construyó un quiosco de tamaño natural con numerosos productos de Akira en el estudio de Kodansha con la cooperación de Sudo Art Workshop y un director de escena de Nikkatsu. La construcción, que incluyó dos letreros fluorescentes (recortados de la imagen final) y periódicos hechos a mano, y la fotografía tomaron tres días.

- Temática

Akira, como algunas de las otras obras de Otomo (como Domu), gira en torno a la idea básica de individuos con poderes sobrehumanos, especialmente habilidades psicoquinéticas. Sin embargo, estos no son centrales para la historia, que en cambio se ocupa de los personajes, las presiones sociales y la maquinación política. Los motivos comunes en el manga incluyen la alienación juvenil, la corrupción y la ineficiencia del gobierno, y un ejército basado en el honor japonés anticuado, disgustado con los compromisos de la sociedad moderna.

Jenny Kwok Wah Lau escribe en Multiple Modernities que Akira es una "consecuencia directa de la guerra y las experiencias de posguerra". Ella sostiene que Otomo basa la obra en la historia y la cultura japonesas recientes,

utilizando el bombardeo atómico de Japón durante la Segunda Guerra Mundial, junto con el resurgimiento económico y los problemas relacionados con el hacinamiento como inspiraciones y problemas subyacentes. Temáticamente, la obra se centra en la naturaleza de la juventud para rebelarse contra la autoridad, los métodos de control, la construcción de la comunidad y la transformación experimentada en el paso de la adolescencia. Este último se representa mejor en la obra por la transformación que experimentan los personajes.

Susan J. Napier identificó esta transformación y metamorfosis como un factor que marca la obra como posmoderna: "un género que sugiere que la identidad está en constante fluctuación". También ve la obra como un ataque al establishment japonés, argumentando que Otomo satiriza aspectos de la cultura japonesa: en particular, la escolarización y la prisa por las nuevas tecnologías. La imagen central de Akira de personajes vagando sin rumbo por las calles en motocicletas se considera que representa la inutilidad de la búsqueda del autoconocimiento. La obra también se centra en la pérdida, con todos los personajes de alguna forma huérfanos y sin sentido de la historia. Los paisajes representados son ruinosos, con el viejo Tokyo representado solo por un cráter oscuro. Napier siente que la naturaleza nihilista de la obra se vincula con un tema más amplio de pesimismo presente en la literatura fantástica japonesa de la década de 1980.

Según Dolores P. Martínez, la naturaleza serial de la obra influyó en la estructura de la historia, lo que permitió numerosas subtramas, un elenco numeroso y una secuencia intermedia extensa. Esto permitió un enfoque en imágenes destructivas y le dio a Otomo la oportunidad de retratar una fuerte sensación de movimiento. La obra no tiene un personaje principal consistente, pero Kaneda y Tetsuo son los protagonistas más destacados a lo largo de la obra.

- Publicación

Akira, escrita e ilustrada por Katsuhiro Otomo, se publicó quincenalmente en la revista Young Magazine de Kodansha desde el 20 de diciembre de 1982 hasta el 25 de junio de 1990. Mientras dibujaba el manga, Otomo comenzó a trabajar en una adaptación cinematográfica de anime, lo que provocó una larga pausa entre los capítulos 87 el 20 de abril de 1987 y 88 el 21 de noviembre de 1988. Otomo aceptó una adaptación cinematográfica de la obra, siempre que mantuviera el control creativo. Esta insistencia se basó en sus experiencias trabajando en Harmagedon. La película se estrenó en cines en Japón en julio de 1988, y fue seguida por estrenos limitados en cines en varios territorios occidentales desde 1989 hasta 1991. Incluso cuando Young Magazine se convirtió en una publicación semanal en 1989, Otomo y Akira mantuvieron una programación quincenal. Los 120 capítulos y más de 2000 páginas fueron recopilados y publicados en seis volúmenes tankōbon por la editorial Kodansha entre el 21 de septiembre de 1984 y el 23 de marzo de 1993.

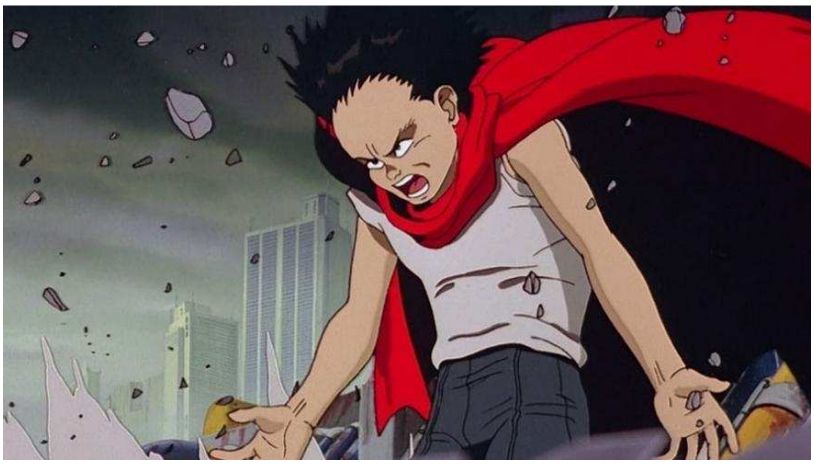
Una versión de cómic de anime de cinco volúmenes creada con escenas de la adaptación cinematográfica se publicó entre el 29 de agosto y el 6 de diciembre de 1988, con cubiertas recién pintadas por Otomo. La versión coloreada creada para Estados Unidos por Marvel Comics se publicó en Japón en 12 volúmenes entre el 7 de octubre de 1988, y el 20 de septiembre de 1996.

- Legado

Akira es considerada una obra emblemática del género cyberpunk, a la que se le atribuye el surgimiento del subgénero cyberpunk japonés. En realidad, es anterior a la novela cyberpunk seminal Neuromancer (1984), que se publicó dos años después de que Akira comenzara a serializarse en 1982 y no se tradujo al japonés hasta 1985. Akira inspiró una ola de obras de manga y anime japonesas con infusión cyberpunk, entre las que se incluyen Ghost in the Shell, Battle Angel Alita, Cowboy Bebop y Serial Experiments Lain. Tetsuo Hara citó a Akira como una influencia en el

entorno postapocalíptico distópico de su manga Fist of the North Star (debut en 1983). El artista de manga Tooru Fujisawa, creador de Great Teacher Onizuka, citó a Akira como una de sus mayores inspiraciones y dijo que cambió su forma de escribir. El creador de Naruto, Masashi Kishimoto, ha citado tanto el manga como el anime de Akira como influencias importantes, particularmente como la base de su propia carrera en el manga. Bartkira, una parodia web de Akira hecha por un fan y creada por Ryan Humphrey, es un recuento panel por panel de los seis volúmenes del manga ilustrados por numerosos artistas que contribuyen con varias páginas cada uno, con los personajes de Otomo siendo interpretados por miembros del elenco de Los Simpsons: por ejemplo, Kaneda está representado por Bart Simpson, Milhouse Van Houten reemplaza a Tetsuo, y Kei y el Coronel Shikishima son interpretados por Laura Powers y el Director Skinner respectivamente.

La ciudad representada en las dos primeras etapas del videojuego de 1992 Last Resort es muy similar a la de Neo Tokyo de la película de anime. En el videojuego de 1998 Half-Life, los aspectos del diseño de niveles fueron influenciados directamente por escenas del manga. Por ejemplo, el ascensor diagonal que conduce a los canales de alcantarillado, así como el diseño de los propios canales, están sacados de escenas del manga. Esto fue confirmado por Brett Johnson, el desarrollador que diseñó los niveles. El mod de NeoTokyo para su secuela de 2004, Half-Life 2, también se inspiró en Akira. En el videojuego de 2002 The King of Fighters 2002, Kusanagi y K9999 tienen una introducción al estilo de Akira antes de pelear. La motocicleta de Kaneda aparece en el videojuego de 2020 Cyberpunk 2077.



La película, pese a ser diferente argumentalmente respecto al manga, supuso un hito en el género y cimentó mucho de los cimientos de la cultura pop del anime hasta nuestros días, y es considerada un largometraje de culto

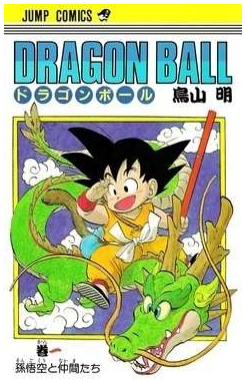
La nave espacial de la clase Akira de la franquicia Star Trek, presentada por primera vez en la película de 1996 Star Trek: First Contact, recibió el nombre del anime por su diseñador Alex Jaeger, de Industrial Light & Magic. En la película de 1998 Dark City, una de las últimas escenas, en la que los edificios se "restauran" a sí mismos, es similar al último panel del manga Akira. Su escritor y director Alex Proyas llamó a la batalla final un "homenaje a Akira de Otomo". El director Josh Trank citó a Akira como una influencia en la película de 2012 Chronicle.

El rapero Kanye West tiene un homenaje a la película de anime en su video musical de 2007 para "Stronger". El grupo de pop electrónico M83 creó un tributo de tres partes a Akira (y otras influencias) con sus videos musicales de "Midnight City", "Reunion" y "Wait". El álbum de 2015 de la rapera Lupe Fiasco, Tetsuo & Youth, se inspiró vagamente en el personaje de Akira, Tetsuo Shima.

En los planes originales para la ceremonia de apertura de los Juegos Olímpicos y Paralímpicos de Tokyo 2020, Akira iba a aparecer para apelar al "poder blando" de Japón entre los jóvenes. Los planes originales presentaban a Kaneda entrando al estadio en su motocicleta. Como señala el experto en Japón Tagsold, hay una ironía inherente en el uso de Akira para promocionar los Juegos Olímpicos de 2020. El manga original (y en menor medida la película) contiene un fuerte sentimiento antiolímpico y contiene varias referencias a los Juegos Olímpicos de 1964, y en la historia también se prevé que los Juegos Olímpicos se celebren en Tokyo en 2020, donde simbolizarán el renacimiento y la recuperación de Japón de un desastre nuclear que tiene lugar en la década de 1980 en el contexto de la historia (las fechas difieren entre el manga y la película). Tagsold señala: "Al hacer referencia a los Juegos de 1964, Ōtomo pinta una imagen muy crítica de los primeros Juegos Olímpicos de Tokyo, que refleja el estado de ánimo de principios de la década de 1980, cuando los ciudadanos se opusieron vehementemente a los planes de organizar los Juegos Olímpicos en Nagoya". No obstante, los planes originales también incluían que Ōtomo creara una ilustración para la

ceremonia, lo que indica su propia perspectiva compleja sobre lo que significan los Juegos Olímpicos para Japón. En última instancia, la ironía de que se utilizara una historia antiolímpica para promocionar los Juegos Olímpicos se evitó cuando los Juegos Olímpicos mismos se pospusieron debido a la pandemia y el equipo de producción original fue reemplazado.

Dragon Ball



Dragon Ball (ドラゴンボール, Doragon Bōru) es una franquicia de medios creada por Akira Toriyama en 1984. El manga inicial, escrito e ilustrado por Toriyama, fue serializado en Weekly Shōnen Jump de 1984 a 1995, con los 519 capítulos individuales recopilados en 42 volúmenes tankōbon por su editor Shueisha. Dragon Ball se inspiró originalmente en la novela clásica china del siglo XVI Viaje al Oeste, combinada con elementos de las películas de artes marciales de Hong Kong. Los personajes de Dragon Ball también usan una variedad de estilos de artes marciales del este de Asia, incluido el karate y el Wing Chun (kung fu). La serie sigue las aventuras del protagonista Son Goku desde su infancia hasta la edad adulta mientras entrena en artes marciales. Pasa su infancia lejos de la civilización hasta que conoce a una adolescente llamada Bulma, que lo anima a unirse a su búsqueda para explorar el mundo en busca de las siete esferas conocidas como Dragon Balls, que invocan un dragón que concede deseos cuando se reúnen. A lo largo de su viaje, Goku hace varios amigos más, se convierte en un hombre de familia, descubre su herencia alienígena y lucha contra una amplia variedad de villanos, muchos de los cuales también buscan las Dragon Balls.

El manga de Toriyama fue adaptado y dividido en dos series de anime producidas por Toei Animation: Dragon Ball y Dragon Ball Z, que juntas se transmitieron en Japón de 1986 a 1996. Además, el estudio ha desarrollado 21 largometrajes animados y tres especiales de televisión.

Una serie derivada de la secuela de anime titulada Dragon Ball GT, ambientada 10 años después del evento de Dragon Ball Z, fue lanzada (1996-1997) con una recepción mixta.

11 años después, Toei Animation lanzó Dragon Ball: Yo! ¡Son Goku y sus amigos regresan!, la primera película animada de Dragon Ball en 12 años.

Goku y sus amigos al inicio de *Dragon Ball Super*

De 2009 a 2015, se emitió en Japón una versión revisada de Dragon Ball Z bajo el título Dragon Ball Kai, que simplificó la trama al eliminar el material de relleno que no se encuentra en el manga. Al mismo tiempo, el estudio también lanzó 2 nuevas películas de Dragon Ball: La batalla de los dioses y La resurrección de F, en 2013 y 2015 respectivamente. Las tramas de las películas se establecieron después de la conclusión de Dragon Ball Z.

Nombre	Años
Dragon Ball	1986-1989
Dragon Ball Z	1989-1996
Dragon Ball Super	2015-2018
Dragon Ball Daima	2024-2025

Tras el éxito de La batalla de los dioses y La resurrección de F, el estudio lanzó Dragon Ball Super, una serie de anime y manga que también vuelve a contar las historias de La batalla de los dioses y La resurrección de F junto con nuevas historias. Después de que el anime concluyó en 2018, el manga y las películas (Dragon Ball Super: Broly y Dragon Ball Super: Super Hero) continuaron la trama de Dragon Ball Super, pero ambos entraron en pausa después del fallecimiento de Akira Toriyama en 2024.

A fines de 2024, el estudio comenzó a transmitir Dragon Ball Daima, una nueva serie de anime ambientada entre los eventos de Dragon Ball Z y Dragon Ball Super.

Varias compañías han desarrollado varios tipos de productos basados en la serie, lo que ha dado lugar a una gran franquicia mediática que incluye películas (tanto animadas como de acción real), juegos de cartas coleccionables, figuras de acción, colecciones de bandas sonoras y numerosos videojuegos. Dragon Ball se ha convertido en una de las franquicias mediáticas más taquilleras de todos los tiempos.

El manga Dragon Ball se ha vendido en más de 40 países y el anime se ha transmitido en más de 80 países. Los 42 volúmenes tankōbon recopilados del manga tienen más de 160 millones de copias vendidas en Japón y 260 millones de copias vendidas en todo el mundo, lo que lo convierte en una de las series de manga más vendidas de todos los tiempos. Los críticos han elogiado el arte, la caracterización y el humor de la historia. Es ampliamente considerada como una de las series de manga más grandes e influyentes jamás realizadas, y muchos artistas de manga citan a Dragon Ball como fuente de inspiración para sus propias obras ahora populares. El anime, en particular Dragon Ball Z, también es muy popular en todo el mundo y se considera uno de los más influyentes en el impulso de la popularidad de la animación japonesa en la cultura occidental. Ha tenido un impacto considerable en la cultura popular mundial, y ha sido referenciado e inspirado por numerosos artistas, deportistas, celebridades, cineastas, músicos y escritores de todo el mundo.

Las expectativas de Dragon Ball ya eran altas incluso antes de su estreno, tal y como se plasma en estas páginas de la Shōnen Jump de 1984

La Tierra, conocida como el Mundo Dragón (ドラゴンワールド) y designada como "Planeta 4032-877" por la jerarquía celestial, es el escenario principal de toda la serie Dragon Ball, así como de medios relacionados como Dr. Slump, Neko Majin y Jaco el Patrullero Galáctico. Está habitada principalmente por terrícolas (地球人, Chikyūjin), un término utilizado de forma inclusiva para referirse a todas las razas inteligentes nativas del planeta, incluidos los humanos, los seres antropomórficos y los monstruos. A partir de la serie Dragon Ball Z, varias especies extraterrestres como los Saiyajin (サイヤ人, Saiya-jin) y los Namekianos (ナメック星人, Namekku-seijin) han jugado un papel más destacado en los medios de la franquicia.

a narrativa de Dragon Ball sigue predominantemente las aventuras del Saiyajin Son Goku; al conocer a Bulma al comienzo de la serie, los dos se embarcan en una aventura para reunir las siete Dragon Balls, un conjunto de orbes que invocan al dragón que concede deseos Shenron. Goku luego recibe entrenamiento en artes marciales de Kame-Sen'nin, conoce a su amigo de toda la vida Krilin y entra al Tenkaichi Budōkai (天下一武道会, lit. "Torneo de Artes Marciales Más Fuerte Bajo los Cielos") para luchar contra los guerreros más fuertes del mundo. Cuando Piccolo Daimao, y más tarde su descendencia Piccolo, intentan conquistar el planeta, Goku recibe entrenamiento de las deidades de la Tierra para derrotarlos. Goku luego sacrifica su vida para salvar el planeta de su hermano Raditz, pero revive después de entrenar en el más allá bajo la tutela del Kaio del Norte para combatir a los otros Saiyajin entrantes, Nappa y Vegeta. Más tarde se convierte en un Super Saiyan y derrota al poderoso tirano alienígena Freezer; esto marca el tono del resto de la serie, con cada enemigo que enfrentan los personajes volviéndose más fuerte que el anterior, lo que requiere que obtengan un mayor entrenamiento.

Dragon Ball Super establece que la franquicia está ambientada en un multiverso compuesto por doce universos numerados, y la mayoría de la serie Dragon Ball tiene lugar en el Universo 7 (第 7 宇宙, Dai-Nana Uchū, lit. "Universo Número Siete"). Cada universo está gobernado por una serie de deidades benévolas y malévolas, respectivamente

llamadas Kaioshin y Dioses de la Destrucción, que son designados por un ser superior llamado Zeno, que vigila el multiverso.

- Personajes

La franquicia Dragon Ball comienza en los años de infancia de Goku, cuando entrena en artes marciales y explora una versión fantástica de la Tierra (地球, Chikyū). La trama gira en torno a su búsqueda de las siete Dragon Balls que se utilizan para invocar a un dragón que concede deseos. El tono de la serie se vuelve más orientado a la acción y menos cómico a medida que Goku llega a la edad adulta. Él y sus aliados defienden la Tierra contra varias amenazas, superando oponentes aparentemente insuperables y, finalmente, saliendo victoriosos contra enemigos cada vez más poderosos.

La serie también incluye representaciones del más allá y los viajes en el tiempo como un medio para crear divergencias históricas. Dragon Ball Super, en particular, amplía el entorno de la serie para incluir universos paralelos; la gran mayoría de la serie Dragon Ball se desarrolla en el Universo 7, o el Séptimo Universo en el doblaje en inglés.

Colorspread del manga original de Toriyama

Akira Toriyama inicialmente basó la mayoría de los personajes en los de Viaje al Oeste: Goku de El Rey Mono, Bulma de Tang Sanzang, Oolong de Zhu Bajie y Yamcha de Sha Wujing. También incorporó ideas de una de sus series de manga one-shot anteriores, Dragon Boy. Toriyama explicó que la razón por la que hay muchos personajes antropomórficos es que le resultó más fácil diferenciarlos visualmente en comparación con los personajes humanos. Para los personajes femeninos, Toriyama creó mujeres que consideró "bellas y sexys", pero también "fuertes". Afirmó que tiene problemas para dibujar mujeres, por lo que hay relativamente pocos personajes femeninos en la serie Dragon Ball. Para avanzar la historia rápidamente, introdujo la característica nube voladora de Goku, luego le dio a la mayoría de los personajes de lucha la capacidad de volar y finalmente le otorgó a Goku la teletransportación.

Muchos personajes de Dragon Ball tienen nombres que son juegos de palabras, que están asociados con personajes relacionados. Por ejemplo, Bulma y su familia reciben su nombre de ropa interior, los miembros de la raza alienígena parecida a los humanos conocida como los Saiyans reciben su nombre de vegetales, y debido a que Freezer es un juego de palabras con la palabra congelador, las Fuerzas Especiales Ginyu reciben su nombre de productos que se guardan en un refrigerador. Un estudio sobre el simbolismo del sonido y su efecto en los nombres de los personajes realizado por investigadores de la Universidad de Tsuda, Tokyo, descubrió que de una muestra de 118 personajes villanos de Dragon Ball, las consonantes /g/ y /b/ se usaban con frecuencia en sus nombres y que había una fuerte tendencia a vincular personajes "malos y masculinos" con /g/, lo que apoya la noción de que "una asociación sonido-significado puede atestiguarse en al menos algunos fonemas" en el idioma japonés. Toriyama explicó que no le gusta dar nombres a las técnicas y habilidades especiales, pero lo hizo por sugerencia de su editor. Su esposa fue quien nombró el Kamehameha característico de la serie (かめはめ波, lit. "Kamehame Wave"), pero nombró a todos los demás, incluso seleccionándolos específicamente para cada personaje; diciendo que alguien como Vegeta usaría nombres en inglés y usando kanji para el más sofisticado Piccolo.

Las adaptaciones de anime y películas de la franquicia presentan algunos personajes originales no creados por Toriyama sino por el personal de Toei Animation: Dragon Ball GT y la gran mayoría de las adaptaciones cinematográficas y OVA existen en sus propias continuidades únicas que se derivan de la serie de televisión de anime

en varios puntos, por lo que los personajes originales introducidos en las películas generalmente son desconocidos para los personajes en una o ambas continuidades oficiales de la serie de anime y manga. Toriyama diseñó personalmente ciertos personajes que hicieron su debut en películas animadas, así como videojuegos con licencia como Android 21.

Personajes principales

La serie Dragon Ball cuenta con un elenco de personajes principales. El protagonista más destacado de la serie Dragon Ball es Goku, quien junto con Bulma forma el Equipo Dragón para buscar las Dragon Balls al comienzo de la serie. Después de que se revela la verdad sobre la herencia de Goku, los personajes Saiyan juegan un papel narrativo central a partir de Dragon Ball Z en adelante: Bardock y Trunks de una línea de tiempo futura alternativa sirven como protagonistas de sus respectivas historias secundarias, mientras que el hijo de Goku, Gohan, asume brevemente el papel de protagonista de la serie después de la conclusión de la saga de Cell Games. Vegeta aparece como coprotagonista de Dragon Ball Super.

- Son Goku

Presentado por primera vez como un niño pequeño, Son Goku (孫悟空, Son Gokū) es representado como inmensamente fuerte, puro de corazón y extremadamente competitivo, pero dedicado a defender su hogar adoptivo, la Tierra, de amenazas internas o externas. Aunque parece humano, más tarde se revela que Goku es un Saiyan, y que su nombre original es Kakarotto.

- Bulma

Bulma (ブルマ, Buruma) aparece por primera vez como una adolescente que usa el Dragon Radar, un dispositivo ficticio que creó para detectar la señal de energía emitida por las Dragon Balls. Es guiada a la ubicación de Goku por la señal emitida por la esfera de cuatro estrellas en su posesión y lo recluta como guardaespaldas con la esperanza de obtener su esfera de cuatro estrellas para concederle su deseo de un novio. Ella renuncia al deseo después de conocer a Yamcha, y mucho más tarde en la serie, se casa con Vegeta. Bulma también ha asumido el papel de inventora y ha proporcionado constantemente apoyo tecnológico crítico a Goku y sus amigos en sus batallas contra varios enemigos y amenazas a lo largo de la serie. Algunas de sus innovaciones notables incluyen una microbanda que podría hacerla encogerse y una máquina del tiempo que trajo a su hijo de una línea de tiempo futura alternativa, Trunks, al pasado en múltiples ocasiones.

- Krillin

Krillin (クリリン, Kuririn) es un artista marcial calvo y uno de los mejores amigos y compañeros de clase de Goku. Él y Goku están bajo la tutela del Maestro Roshi; inicialmente su rival, pero luego un amigo y un compañero leal en las aventuras posteriores. Es asesinado por Tambourine, el engendro del Rey Piccolo, pero luego es revivido por Shenron. Después de la pelea con los Saiyajin, viaja al Planeta Namek, donde es asesinado por Freezer. Después de ser devuelto a la vida nuevamente por las Dragon Balls de Namek, ayuda durante los arcos de Android y Cell. Está casado con Androide 18 y tiene una hija, Marron (マーロン, Māron).

- Piccolo

Piccolo (ピッコロ, Pikkoro) es el engendro del Rey Piccolo, creado para vengarse de Goku a raíz de su muerte, y posteriormente asume el papel de la "mitad malvada" de Kami. Sin embargo, después de ser derrotado por poco por Goku, debe formar equipo con él y sus amigos para oponerse a los invasores Saiyans, incluido el entrenamiento del hijo de Goku, Gohan. Más tarde se revela que es un namekiano, una especie humanoide de piel verde, cuatro dedos y sin pelo que creó las Dragon Balls que dan título a la serie. Muere sacrificándose para proteger a Gohan durante la pelea contra el Saiyan Nappa, y entrena en el más allá con el Rey Kai antes de que las Dragon Balls de Namek lo devuelvan a la vida. Si bien mantiene temporalmente la asociación durante las peleas con Freezer y los androides, en el momento de los arcos de Cell y Majin Buu acepta el hecho de que son aliados.

- Son Gohan

Son Gohan (孫悟飯) es el hijo mayor de Goku con Chi-Chi, que aparece por primera vez a la edad de cuatro años. Es secuestrado por el hermano de Goku, Raditz, y encerrado en una cápsula espacial. Sin embargo, su temperamento estalla y sale de la cápsula espacial, asestando un golpe a Raditz y dejándose inconsciente. Después de la batalla, Piccolo lo toma y lo entrena durante un año mientras se da cuenta del potencial de Gohan. Gohan se convierte lentamente en uno de los personajes más fuertes de la serie, en un momento se enfrenta a Freezer y finalmente derrota a Cell. Después del arco de Majin Buu, se casa con Videl, con quien más tarde tiene una hija llamada Pan.

- Vegeta

Vegeta (ベジータ, Bejīta) es el último príncipe del pueblo guerrero Saiyan, y la cuarta generación del linaje real Saiyan que lleva su nombre. Se lo muestra por primera vez conquistando un planeta con su compañero Nappa al escuchar la pelea de Raditz en la Tierra usando sus exploradores. Los dos viajan a la Tierra en busca de las Dragon Balls, y termina luchando contra un Goku recién revivido, pero se retira después de los ataques persistentes de Yajirobe, Krillin y Gohan. Huye para recuperarse antes de dirigirse al Planeta Namek para recolectar sus Dragon Balls antes de que Freezer pueda hacerlo. Mientras está en Namek, Vegeta procede a luchar y matar a muchos de los subordinados de Freezer. Más tarde se ve obligado a formar equipo con Gohan, Goku, Piccolo y Krillin para que puedan luchar contra Freezer. Después de la derrota de Freezer, Vegeta vive en la Tierra y forma una relación con Bulma. Cuando llegan los androides, se revela que ha engendrado un hijo con Bulma, Trunks. Más adelante en la serie, él y Bulma tienen una hija menor llamada Bra (ブラ, Bura), conocida como Bulla en el doblaje en inglés; A diferencia de su padre y su hermano, y a pesar de ser mitad Saiyan, ella no muestra ningún interés en luchar.

- Trunks

Trunks (トランクス, Torankusu) aparece por primera vez como un joven misterioso que derrota fácilmente a Freezer y a su padre, el Rey Cold, antes del regreso de Goku a la Tierra desde el Planeta Namek. Se revela que él es el futuro hijo de Vegeta y Bulma que ha viajado en el tiempo para informar a Goku de la llegada de los androides Red Ribbon que, en su tiempo, han matado a todos los demás en el Equipo Dragón además de Goku, quien murió de una enfermedad cardíaca. La historia de fondo de Trunks se detalla en el especial de televisión The History of Trunks. Ayuda a luchar contra los androides y Cell antes de regresar a su línea de tiempo. El personaje reaparece en Dragon Ball Super para solicitar ayuda de los héroes de la línea de tiempo principal, y también aparece en Super Dragon Ball Heroes.

Justo cuando llegaron los androides, nació Trunks de la línea de tiempo principal de la serie. Siete años después, cuando era un niño, Trunks, ya capaz de convertirse en Super Saiyan a su edad, lucha contra Majin Buu usando la técnica de fusión con su mejor amigo Goten para formar el ser compuesto Gotenks (ゴテンクス, Gotenkusu).

Personajes secundarios

- Maestro Roshi

Kame-Sen'nin (亀仙人, "Tortuga Ermitaña"), también conocido como Muten-Rōshi (武天老師, lit. "Maestro genio de las artes marciales"), que se traduce como "Maestro Roshi" en las versiones en inglés, es un instructor maestro de artes marciales anciano y lujurioso que vive en una pequeña isla y es el inventor de la técnica Kamehameha. Entrenó al abuelo Gohan y a Ox-King, a Goku y Krillin, y a algunos otros. A menudo lo acompaña su compañera tortuga marina parlante, Umigame (ウミガメ, "Tortuga marina"), que a menudo intenta señalar sus defectos. El Maestro Roshi fue entrenado por el Maestro Mutaito (武泰斗), quien también entrenó a su compañero convertido en rival Tsuru-Sen'nin (鶴仙人, "Ermitaño Grulla"); también recibió entrenamiento adicional de Korin. Cuando aparece anónimamente en el Torneo Mundial de Artes Marciales, el Maestro Roshi usa el nombre de "Jackie Chun" (ジャッキー・チュン, Jakkī Chun), usa una peluca y se quita las gafas de sol.

- Yamcha

Yamcha (ヤムチャ, Yamcha), conocido como Zedaki en el doblaje de Harmony Gold, es presentado como un bandido del desierto junto a su compañero Puar, tratando de robar las Dragon Balls de Goku y Bulma. Se pone nervioso cuando está cerca de las mujeres. Eventualmente se convierte en aliado de Goku, comienza una relación con Bulma y luego se convierte en alumno del Maestro Roshi. Su ataque característico es el Rōgafūfūken (狼牙風風拳, "Puño del Colmillo de Lobo", renombrado a "Puño del Colmillo de Lobo" en el doblaje de Funimation), un aluvión físico de puñetazos y golpes de palma, que termina con un doble golpe de palma. Como resultado del entrenamiento con el Maestro Roshi, Yamcha puede realizar el Kamehameha y desarrolla el Sōkidan (繰気弾, "Bala giratoria de Chi"), una esfera de energía dirigida por psicoquinesis. Más tarde también entrena con Kami para prepararse para la inminente invasión Saiyan, pero es asesinado por uno de sus Saibamen. Antes de que las Dragon Balls de Namek lo devolvieran a la vida, entrenó con el Rey Kai en el más allá. Sigue siendo un miembro regular del Equipo Dragón, pero gradualmente se vuelve menos activo más adelante en la serie.

Los personajes de Dragon Ball hasta el final del anime de Z

- Tien Shinhan

Tenshinhan (天津飯テンシンハン), llamado Tien Shinhan en el doblaje del anime de Funimation y también conocido como Shinto en el doblaje de Harmony Gold, se presenta por primera vez, habiendo sido entrenado por el rival del Maestro Roshi, el Maestro Shen, tratando de matar a Goku y sus compañeros de estudios. Más tarde, él y Chiaotzu se convierten en sus aliados, luchando contra el secuaz del Rey Piccolo hasta que llega Goku. En la pelea con los Saiyans, Tien Shinhan muere de agotamiento contra Nappa. Entrena en el más allá con el Rey Kai antes de ser revivido por las Dragon Balls de Namek. Tien Shinhan ayuda durante las batallas contra los androides y Cell, pero en su mayor parte no participa en la lucha hasta el regreso de Freezer y más tarde el Torneo de Poder.

- Chiaotzu

Chaozu (餃子チャオズ), Chiaotzu en el doblaje del anime en inglés, es un pequeño humano que se parece a un jiangshi con piel pálida, mejillas rojas y tiene un cabello debajo de su sombrero. Aunque no es físicamente fuerte, Chiaotzu es hábil con la psicoquinesis y la telepatía. Chiaotzu es presentado por primera vez en el 22º Torneo Mundial de Artes Marciales, después de haber sido entrenado por el rival del Maestro Roshi, el Maestro Shen, tratando de matar a Goku y sus compañeros de estudios. Después de que Tien Shinhan decide que las enseñanzas del Maestro Shen están equivocadas, los dos lo abandonan y se unen a Goku y sus compañeros para derrotar al Rey Piccolo. Después de ayudar a Tien Shinhan y al Maestro Roshi a encontrar las Dragon Balls, Chiaotzu es asesinado por el Rey Piccolo mientras intenta frustrar su deseo de eterna juventud, pero luego es revivido usando las Dragon Balls. En la batalla contra los Saiyajin, se autodestruye ineficazmente en Nappa para salvar a Tien Shinhan. Entrena en el más allá con el Rey Kai antes de ser revivido por las Dragon Balls de Namek. Chiaotzu se une a los otros personajes cuando se reúnen para el regreso de Freezer, pero Trunks mata a Freezer antes de que se produzca una pelea. Chiaotzu generalmente ya no participa en la batalla a partir de ese momento, aunque continúa entrenando con Tien Shinhan. Su voz es la de Hiroko Emori en japonés, Rebecca Forstadt en el doblaje de Harmony Gold, Cathy Weseluck

en el doblaje de Ocean y Monika Antonelli en los doblajes de Funimation, excepto en Kai en adelante, donde Brina Palencia le da voz.

- Bardock

Bardock (バーダック, Bādakku) —o Burdock en la traducción del manga al inglés de Viz— es el esposo de Gine (ギネ) y el padre de Raditz y Kakarotto (Goku). La historia de Bardock se muestra por primera vez en el especial de televisión Dragon Ball Z de 1990 de Toei Animation, y luego se vuelve a contar en el especial Dragon Ball Minus: The Departure of the Fated Child de Toriyama de 2014 y Dragon Ball Super: Broly. También protagoniza el manga spin-off de 2011 Dragon Ball: Episode of Bardock y su posterior adaptación cinematográfica animada.

- Beerus

Beerus (ビルス, Birusu) es una deidad que aparece en las películas decimocuarta y decimoquinta de Dragon Ball Z, así como en Dragon Ball Super. Un ser parecido a un gato morado, es un Dios de la Destrucción cuyo propósito es mantener el equilibrio destruyendo planetas, civilizaciones o amenazas externas que pongan en riesgo el desarrollo del universo. Son Goku se transforma en el Dios Super Saiyan para su lucha contra Beerus y pierde, aunque Beerus lo perdona a él y a la Tierra. Beerus luego forma un equipo formado por Goku, Vegeta, Piccolo, Buu y un pequeño alienígena humanoide rojo llamado Monaka (モナカ) para participar en el Torneo de Destructores después de responder a un desafío de su hermano y compañero Dios de la Destrucción Champa. Beerus luego forma otro equipo formado por luchadores notables del Universo 7 para participar en el Torneo de Poder, organizado por la deidad suprema Zeno. Desde entonces supervisa el entrenamiento de Goku y Vegeta en su planeta natal.

- Whis

Whis (ウイス, Uisu) es un ser angelical que aparece en las películas decimocuarta y decimoquinta de Dragon Ball Z, así como en Dragon Ball Super. Un humanoide alto de color verde azulado con rasgos afeminados pronunciados, es un Ángel (天使, Tenshi), un ser de estatus extremadamente alto dentro de la jerarquía del multiverso. Cada Ángel está vinculado al servicio de un Dios de la Destrucción de sus respectivos universos como asistentes y guías personales, y rara vez los deja solos: tienen la tarea de supervisar a su deidad y pueden intervenir para mantenerlos bajo control. Whis es representado constantemente como incomparable en poder y posee una velocidad tremenda, defendiéndose sin esfuerzo contra los asaltantes. También se revela que él y sus compañeros ángeles poseen la habilidad autónoma de las artes marciales de reaccionar a los ataques sin la interferencia de la mente, Ultra Instinto (身勝手みがっての極意ごくい, Migatte no Goku'i, lit. "El secreto del egocentrismo"), una técnica conocida por su dificultad para dominar incluso entre las deidades, que se presagia durante su entrenamiento de Goku y Vegeta, luego, inesperadamente, pero brevemente, Goku lo logra en el Torneo de Poder.

El nombre del personaje proviene de un malentendido; Toriyama creyó incorrectamente que el nombre de Beerus era un juego de palabras con la palabra "cerveza" y, por lo tanto, decidió seguir la misma regla para nombrar al asistente del personaje, nombrando al personaje Whis como un juego de palabras con "whisky" (ウイスキー, uisukī). Whis tiene la voz de Masakazu Morita en los medios japoneses e Ian Sinclair en el doblaje de Funimation.

<u>Antagonistas</u>

- Pilaf Gang

Pilaf (ピラフ, Pirafu), Emperador Pilaf en el doblaje del anime en inglés, es una pequeña criatura azul traviesa que es el líder de la Banda Pilaf (ピラフ一味, Pirafu Ichimi) y sueña con gobernar el mundo. Busca las Dragon Balls para desear la dominación mundial junto con sus dos secuaces: Shu (シュウ, Shū), un perro humanoide con un traje de ninja; y Mai (マイ), una mujer que recurre a las armas y la tecnología, y sirve como contraste a las personalidades torpes de sus colegas. Shu originalmente se llamaba "Soba" (ソバ) cuando apareció por primera vez, pero cuando la serie se estaba adaptando a un anime, el personal le preguntó a Toriyama cuál era su nombre y él respondió con Shu en su lugar, olvidando que ya lo había nombrado. Cuando se dio cuenta del error, el anime ya se había emitido, por lo que decidió utilizar a Shu en el manga cuando el personaje reapareció.

Después de tener éxito inicialmente en la obtención de las Dragon Balls, la Banda Pilaf es frustrada por Goku y sus compañeros después de que Shenron le conceda el deseo a Oolong justo antes de que Pilaf pueda decir el suyo. La Banda Pilaf vuelve a antagonizar a Goku unas cuantas veces más a lo largo de la serie cuando intentan obtener las Dragon Balls nuevamente, y cuando liberan al Rey Piccolo de su confinamiento. Antes de los eventos de la decimocuarta película de Dragon Ball Z y Dragon Ball Super, la Banda Pilaf usa las Dragon Balls para desear la restauración de su juventud, solo para que el deseo salga mal y Shenron los transforme en niños pequeños. Intentan infiltrarse en la fiesta de cumpleaños de Bulma para reclamar las Dragon Balls, pero son frustrados en el intento. Durante el transcurso de la serie Dragon Ball Super, la pandilla Pilaf se reforma, al igual que varios de los adversarios pasados de Goku, e incluso se convierten en compañeros de clase de Trunks en la escuela.

Pilaf tiene la voz de Shigeru Chiba en japonés, Dave Mallow en el doblaje de Harmony Gold, Don Brown en el doblaje de BLT, Chuck Huber en el doblaje de Funimation y Dean Galloway en el doblaje de Blue Water; para Mystical Adventure, tiene la voz de Mike McFarland en el doblaje de Funimation, Sharon Mann en el doblaje de AB Groupe y Apollo Abraham en el doblaje de Creative.

Shu tiene la voz de Tesshō Genda en japonés, Dave Mallow en el doblaje de Harmony Gold, Doug Parker en el doblaje de BLT y Chris Cason en el doblaje de Funimation, Jonathan Love en el doblaje de Blue Water; Para Mystical Adventure, Brian Thomas le da voz a él en el doblaje de Funimation, Jodi Forrest en el doblaje de AB Groupe y Nesty Ramirez en el doblaje de Creative.

Mai tiene la voz de Eiko Yamada en japonés, Melodee Spevack en el doblaje de Harmony Gold, Teryl Rothery en el doblaje de Ocean, Julie Franklin en el doblaje de Funimation de Dragon Ball y Dragon Ball Z, Debbie Munro en el doblaje de Blue Water y Colleen Clinkenbeard en el doblaje de Funimation desde Battle of Gods en adelante; para Mystical Adventure, Cynthia Cranz le da voz a él en el doblaje de Funimation, Jodi Forrest en el doblaje de AB Groupe y Ethel Lizano en el doblaje de Creative. Para la película de acción real estadounidense Dragonball Evolution, Mai fue interpretada por Eriko Tamura, y su voz fue doblada por Yūko Kaida en la versión japonesa. También aparece en la adaptación del videojuego, con la voz de Tara Platt.

- Ejército de la cinta roja

El Ejército de la Cinta Roja (レッドリボン軍, Reddo Ribon Gun) es una organización paramilitar liderada por el Comandante Red (レッド総帥, Reddo-Sōsui), quien está en una búsqueda por dominar el mundo y tiene sus fuerzas asaltando ciudades en todo el mundo para buscar las Dragon Balls. Después de que Goku destruye la organización, su científico jefe, el Doctor Gero (ドクター・ゲロ, Dokutā Gero), continúa su trabajo de investigación y desarrollo de poderosos humanoides artificiales conocidos como androides para buscar venganza contra él.

- Rey Piccolo

El Rey Piccolo, o Piccolo Daimaō (ピッコロ大魔王, Pikkoro Daimaō, "El Gran Rey Demonio Piccolo") en japonés, fue concebido por Toriyama como un oponente verdaderamente malvado para Goku, ya que todos sus villanos hasta ese momento tenían algo "agradable" en ellos. Surgió cuando el Namekiano que se convirtió en la deidad guardiana de la Tierra se purgó espiritualmente, y la energía negativa tomó una forma física después de ser expulsada. Él y la mitad buena, Kami, están vinculados; si uno muere, el otro también lo hace. Después de formarse, se designa a sí mismo como el Gran Rey Demonio y aterroriza al mundo. Es encarcelado por Mutaito, el maestro del Maestro Roshi y el Maestro Shen, en una olla arrocera mediante la mortal técnica Mafū-ba (魔封波, "Sello demoníaco" u "Ola de contención del mal").

Después de ser liberado por Pilaf, intenta matar a cualquiera que pueda sellarlo de nuevo (incluidos el Maestro Roshi y Chiaotzu) y usa las Dragon Balls para restaurar su juventud antes de destruir a Shenron, dejándolos inútiles. Luego toma el palacio del Rey del Mundo y hace que el Rey lo anuncie como su sucesor antes de ser confrontado por Goku, quien, en su segunda batalla, le hace un gran agujero en el abdomen. Antes de morir, regurgita el huevo que contiene su reencarnación, Piccolo Jr., para llevar a cabo su venganza. Su voz es de Takeshi Aono en japonés, Scott McNeil en el doblaje de Ocean y Christopher Sabat en el doblaje de Funimation. El Rey Piccolo también aparece en la película de acción real estadounidense Dragonball Evolution, donde es interpretado por James Marsters; su voz fue doblada por Hōchū Ōtsuka en la versión japonesa de la película.

Antes de Piccolo Jr., el Rey Piccolo creó varios descendientes para ayudarlo con sus planes. Su primer descendiente mostrado, Piano (ピアノ), lo ayuda a formular su plan hasta que muere cuando Goku golpea al Rey Piccolo contra él. También crea a Tambourine (タンバリン, Tanbarin) para cazar a los contendientes del Torneo Mundial de Artes Marciales para evitar que la técnica de sellado resurja. Tambourine mata a Krillin y golpea a un debilitado Goku, pero, debido a la fisiología Saiyain de Goku, la paliza casi fatal aumenta su fuerza dramáticamente, y Goku lo vaporiza con un Kamehameha en una revancha. El tercero, Cymbal (シンバル, Shinbaru), es creado para encontrar Dragon Balls, pero es asesinado y devorado por Yajirobe. El cuarto, Drum (ドラム, Doramu), es creado para luchar contra Ten Shinhan, a quien derrota fácilmente hasta que Goku aparece y le aplasta la cabeza de un solo golpe. Piano tiene la voz de Masato Hirano en Japón y Sonny Strait en el doblaje de Funimation; Tambourine tiene la voz de Ryūsei Nakao en Japón y Dameon Clarke en el doblaje de Funimation; Cymbal tiene la voz de Daisuke Gōri en Japón y Mark Orvik en el doblaje de Funimation; y Drum tiene la voz de Daisuke Gōri en Japón y Bob Carter en el doblaje de Funimation.

- Garlick Jr.

Garlic Jr. (ガーリック・ジュニア, Gārikku Junia) es un personaje que aparece por primera vez en Dragon Ball Z: Dead Zone. Su padre fue encarcelado por Kami en el reino de la oscuridad, dejando a Garlic Jr. con resentimiento y deseo de venganza. Obtiene las siete Dragon Balls, desea la inmortalidad y comienza su búsqueda de venganza. Es derrotado cuando Gohan empuja a Garlic Jr. a la Zona Muerta (デッドゾーン, Deddo Zōn), una dimensión alternativa que puede abrir libremente. Garlic Jr. es uno de los pocos personajes originales de las películas que aparecen en la serie de televisión. En la serie de televisión, se libera usando la Estrella Makyo (魔凶星, Makyō-sei, "Planeta Makyo") como fuente de energía, lo que lleva a los eventos del arco de Garlic Jr. Después de lavar el cerebro y transformar a todas las criaturas vivientes del mundo con la Niebla de Agua Negra (アクアミスト, lit. "Aqua Mist"), queda atrapado en la Zona Muerta nuevamente después de que la Estrella Makyo es destruida. En las versiones japonesas originales, Garlic Jr. tiene la voz de Akira Kamiya en la película y de Shigeru Chiba en el anime. Tiene la voz de Don Brown en el doblaje de Ocean de la película, mientras que Chuck Huber le da voz a Garlic Jr. en el doblaje de Funimation tanto de la película como del anime.

En la película, Garlic Jr. tiene tres secuaces llamados Nicky (ニッキー, Nikkī), Sansho (サンショ) y Ginger (ジンジャー, Jinjā). Cuando regresa en el anime, Garlic está acompañado por un nuevo grupo de secuaces conocidos como los "Spice Boys", o los Cuatro Monarcas (魔族四天王, Mazoku Shiten'nō, literalmente "Cuatro Reyes Celestiales del Clan Demonio"): Spice (ガッシュ, Gasshu, Gash) es su líder con piel aguamarina y cabello blanco en un estilo similar a Vegeta, Vinegar (ビネガー, Binegā) es un gran humanoide musculoso de color violeta claro con cabello largo y cuernos. Mustard (タード, Tādo, Tard) es un humanoide musculoso de piel morena, pelo largo y rojo y cuernos de toro, y Salt (ゾルド, Zorudo, Zald) es el más pequeño, de piel roja. Los cuatro son asesinados por Gohan.

- Freezer

Freezer (フリーザ, Furīza), o Frieza en el doblaje del anime en inglés, es el autoproclamado emperador del Universo 7. Su organización (フリーザ軍, Furīza-gun), conocida como "La pandilla de Freezer" en la localización de Viz Media y "Fuerza Frieza" en el doblaje del anime de Funimation, controla la mayoría del Universo 7 en la cima de su poder y sirve como la principal fuerza antagónica de la primera mitad de la serie Dragon Ball Z. Freezer emplea y esclaviza razas poderosas, como los Saiyans, para apoderarse de planetas adecuados para que puedan ser vendidos a los mejores postores, o alternativamente para destruir planetas que se determine que son financieramente inviables. Las fuerzas de Freezer están equipadas con exploradores, computadoras portátiles utilizadas principalmente para medir los niveles de potencia, y visten armaduras de batalla estándar que generalmente tienen protectores de hombros dobles, guantes y botas a juego y algún tipo de armadura de falda o protector de entrepierna.

Freezer aparece por primera vez en el planeta Namek, donde erradica sistemáticamente a la mayoría de la población nativa namekiana para obtener las Dragon Balls para poder desear la vida eterna. Finalmente se revela que Freezer fue responsable de destruir el planeta Saiyan Vegeta, matando a todos menos a unos pocos Saiyans, ya que temía su poder. Retiene a tres de ellos (Vegeta, Nappa y Raditz) como sus subordinados. Más tarde, Freezer se enfrenta a Goku y sus asociados en una batalla prolongada, y Goku se transforma en un Super Saiyan después de que Freezer mata a Krilin. Por enojo y frustración por su incapacidad para contrarrestar el nuevo poder de Goku, Freezer abre un

agujero en el núcleo de Namek para destruir el planeta. Luego, Freezer es cortado por la mitad por su propio ataque y ruega por misericordia, y Goku le da algo de su energía sobrante. Después de usar esa energía para atacar, Goku aparentemente mata a Freezer. Más tarde es reconstruido con partes del cuerpo cibernéticas y viaja a la Tierra con su padre King Cold (コルド大王, Korudo Daiō) y sus fuerzas para buscar venganza, pero todos ellos son fácilmente asesinados por Trunks, quien viajó en el tiempo desde el futuro.

En Dragon Ball Z: Resurrection 'F' y la serie Dragon Ball Super, uno de los oficiales leales de Freezer llamado Sorbet (ソルベ, Sorube) viaja a la Tierra junto con su subordinado Tagoma (タゴマ) para resucitar a su amo usando las Dragon Balls de la Tierra para invocar a Shenron. Durante una invasión posterior a la Tierra, Sorbet fue asesinado por la explosión de ki de su propio amo, que estaba destinada a Krilin pero fue desviada por Vegeta. A pesar de que Freezer utiliza una nueva y poderosa forma desarrollada como resultado de un entrenamiento intensivo, Goku lo derrota nuevamente y lo envía de regreso al infierno. Un Freezer fallecido es luego reclutado por Goku para participar en el Torneo de Poder (力の大会, Chikara no Taikai, lit. "Convención de Poder") como miembro del Equipo Universo 7. Por sus contribuciones en el torneo, Freezer es completamente revivido y se reúne con sus subordinados.

Un buen surtido de enemigos del Dragon Ball original de Toriyama

Zarbon (ザーボン, Zābon) y Dodoria (ドドリア) son dos de los secuaces de mayor rango de Freezer, vistos por primera vez junto a su maestro en el Planeta Namek recolectando las Dragon Balls del planeta. Dodoria parece brutal y vulgar, mientras que Zarbon parece ser un apuesto alienígena humanoide de pelo largo con un temperamento refinado. Bulma está cegada por su atracción por la belleza física poco común de Zarbon durante su encuentro inicial y al principio lo confunde con un aliado. Mientras que su antiguo compañero Vegeta tiene pocas dificultades para despachar a Dodoria, quien le revela que Freezer fue responsable de la destrucción del mundo natal de los Saiyan, Zarbon logra derrotarlo y capturarlo después de transformarse en una poderosa bestia reptil después de su encuentro inicial. Después de que Zarbon recupera el cuerpo maltratado de Vegeta y lo lleva al barco de Freezer para curarlo para el interrogatorio, Vegeta logra escapar y robar las Dragon Balls de Freezer. Zarbon pelea con Vegeta nuevamente, pero Vegeta lo mata en la revancha.

El dúo ha sido mencionado en Dragon Ball Super y hace apariciones especiales en flashbacks. También aparecen en Bardock: El padre de Goku, donde Zarbon le aconseja a Freezer que destruya el mundo natal de los Saiyan, y Dodoria masacra a los compañeros de equipo de Bardock. En un número de Beckett Anime, una publicación de la revista Beckett, Zarbon fue votado como uno de los cinco mejores secuaces de todo el anime y fue el único personaje de Dragon Ball en la lista. Zarbon tiene la voz de Shō Hayami en la serie japonesa original y de Hiroaki Miura en Dragon Ball Kai y Episode of Bardock. En las versiones en inglés de la serie, su voz es la de Paul Dobson en el doblaje de Ocean, la de Christopher Sabat en el doblaje de Funimation y la de J. Michael Tatum en Dragon Ball Z Kai. Dodoria tiene la voz de Yukitoshi Hori en la serie japonesa original y la de Takashi Nagasako en Dragon Ball Kai y Episode of Bardock. En las versiones en inglés de la serie, su voz es la de Paul Dobson en el doblaje de Ocean, la de Chris Forbis en el doblaje de Funimation y la de John Swasey en Dragon Ball Z Kai.

La Fuerza Ginyu (ギニュー特戦隊, Ginyū Tokusentai, lit. "Escuadrón Especial Ginyu") es un equipo de cinco mercenarios que son contratados por Freezer. La Fuerza Ginyu y sus poses fueron influenciadas por los programas de televisión sentai y tokusatsu que Toriyama veía con sus hijos. Aunque físicamente son algunos de los individuos más

fuertes del universo, los miembros de la Fuerza Ginyu se deleitan en crear poses extrañas, apostar dulces en peleas y jugar a piedra, papel y tijera. Freezer les ordena derrotar a Vegeta y ayudar a obtener las Dragon Balls en el Planeta Namek. En el anime, los cuatro miembros fallecidos de la Fuerza Ginyu (sin su líder, el Capitán Ginyu, que todavía estaba vivo) aparecen en el planeta del Rey Kai en el más allá y luchan contra Tien Shinhan, Yamcha y Chiaotzu.

Gurd (グルド, Gurudo), llamado Guldo en el doblaje del anime en inglés, es un humanoide gordo, bajo, de cuatro ojos y piel verde que, aunque físicamente débil, tiene poderes psíquicos, incluida la capacidad de congelar el tiempo mientras pueda contener la respiración. También puede inmovilizar oponentes y controlar objetos con telequinesis. Es el primero en morir cuando Vegeta interrumpe su pelea con Krillin y Gohan y lo decapita. Guldo tiene la voz de Kōzō Shioya en la serie original y de Yasuhiro Takato en Kai. En inglés, su voz es la de Terry Klassen en el doblaje de Ocean, Dylan Thompson en el doblaje original de Funimation, Bill Townsley en su doblaje redub y Greg Ayres en Kai.

Reacoom (リクーム, Rikūmu), o Recoome en el doblaje de anime en inglés, es un humanoide sádico de cabello naranja que nombra sus ataques con su propio nombre. Utiliza a Vegeta como un juguete en su pelea, derrota a Krillin de un solo golpe y casi mata a Gohan. Cuando llega Goku, Recoome es derrotado de un solo golpe antes de ser rematado por Vegeta. Recoome tiene la voz de Kenji Utsumi en la serie original y Seiji Sasaki en Kai. En inglés, su voz es la de David Kaye en el doblaje de Ocean y la de Christopher Sabat en el doblaje de Funimation.

Butta (バータ, Bāta), llamado Burter en el doblaje del anime en inglés, es un humanoide de piel azul parecido a un reptil que afirma ser el ser más rápido del universo. Él y Jeice atacan a Goku juntos, pero Burter queda incapacitado antes de que Vegeta lo mate. Burter tiene la voz de Yukimasa Kishino en la serie original y de Masaya Onosaka en Kai. En inglés, tiene la voz de Alec Willows en el doblaje de Ocean, Mark Britten en el doblaje original de Funimation, Christopher Sabat en su redub y por Vic Mignogna en Kai.

Jheese (ジース, Jīsu), llamado Jeice en el doblaje del anime en inglés, es un humanoide de pelo blanco y piel roja. Él y Burter atacan a Goku juntos, pero huyen para buscar al Capitán Ginyu cuando Burter queda incapacitado. Después de que Ginyu cambia de cuerpo con Goku, persiguen a Krilin, Gohan y Vegeta; Jeice comienza una pelea con Vegeta y es asesinado. Jeice tiene la voz de Kazumi Tanaka en la serie original y Daisuke Kishio en Kai. En inglés, tiene la voz de Scott McNeil en el doblaje de Ocean, Christopher Sabat en el doblaje de Funimation y Jason Liebrecht en Kai.

El Capitán Ginyu (ギニュー隊長, Ginyū-Taichō) es un humanoide con cuernos de piel morada que es el líder de la Fuerza Ginyu. Se muestra como el más hábil tácticamente, ya que dedujo que Goku estaba enmascarando su verdadero nivel de poder simplemente viéndolo pelear. Después de ver el aumento del nivel de poder de Goku al usar el Kaio-ken, Ginyu se inflige una herida casi fatal a sí mismo, antes de usar su técnica que le permite cambiar de cuerpo con cualquiera, dejando a Goku con el cuerpo casi muerto de Ginyu. Como Goku, Ginyu engaña momentáneamente a Krillin, pero tiene problemas para luchar contra Krillin y Gohan cuando se da cuenta de que no puede controlar completamente el poder de Goku. Ginyu luego intenta cambiar al cuerpo de Vegeta, pero Goku interviene para recuperar su cuerpo, y cuando Ginyu lo intenta de nuevo, cambia de cuerpo con una rana namekiana que Goku lanza en el camino. En Dragon Ball Super, se revela que Ginyu sobrevivió a la destrucción de Namek y escapó a la Tierra, aunque todavía está atrapado en el cuerpo de la rana. Aprovecha la oportunidad para intercambiar cuerpos con uno de los soldados de Freezer llamado Tagoma, pero Vegeta lo mata poco después. Ginyu tiene la voz de Hideyuki Hori en la serie original y de Katsuyuki Konishi en Kai. En inglés, tiene la voz de Richard Newman en el doblaje de Ocean, Dale Kelly en el doblaje original de Funimation, Brice Armstrong en su doblaje y Robert Bruce Elliott en Kai.

Nappa (ナッパ) es uno de los pocos Saiyans restantes que se sabe que sobrevivieron a la destrucción del Planeta Vegeta. Un guerrero Saiyan de élite, Nappa usa Saibamen (栽培マン, Saibaiman, lit. "Cultivation Man") como gruñidos para erradicar oponentes más débiles o para evaluar el poder y el nivel de habilidad de un oponente. Nappa se encuentra con el Equipo Dragón después de viajar a la Tierra con el príncipe Saiyan Vegeta en busca de las Dragon Balls. Sobrevive al ataque autodestructivo de Chaos, hace que Ten Shinhan muera de agotamiento y mata a Piccolo. Es derrotado por Goku, quien había regresado a la Tierra después de recibir un entrenamiento intensivo del Rey Kai. Al ver que Nappa ha sido derrotado, Vegeta lo mata por su incompetencia. En japonés, su voz es la de Shōzō Iizuka en Dragon Ball Z, y la de Tetsu Inada en Dragon Ball Kai. En inglés, su voz es la de Michael Dobson en el doblaje de Ocean, y la de Christopher Sabat y Phil Parsons en el doblaje de Funimation.

Raditz (ラディッツ, Radittsu), también conocido como Raditz the Runt, es un guerrero Saiyan y el hermano mayor de Goku. Raditz es uno de los pocos Saiyans restantes después de la destrucción de su mundo natal, el Planeta Vegeta. Llega a la Tierra en busca de su hermano perdido hace mucho tiempo para reclutarlo para conquistar otros planetas. Cuando Goku se niega, Raditz secuestra a Gohan y le ordena a Goku que mate a 100 terrícolas en un día si quiere recuperar a su hijo. En cambio, Goku y Piccolo se unen para derrotar a Raditz, aunque sus poderes combinados no son suficientes. Goku lucha con Raditz y permite que Piccolo los mate a ambos con su técnica Makankosappo. Antes de que Raditz muera, Piccolo se burla de él explicándole que Goku será revivido por las Dragon Balls, aunque Raditz logra enviar una transmisión final para informar a Vegeta y Nappa de esto, creyendo que sus camaradas Saiyan vendrán a la Tierra y usarán las Dragon Balls para revivirlo, pero Vegeta y Nappa viajan a la Tierra para usar las Dragon Balls para sus propios fines. También hace una aparición en un solo panel en el especial Dragon Ball Minus: The Departure of the Fated Child de Toriyama de 2014, y una aparición menor en Dragon Ball Super: Broly. Su voz es la de Shigeru Chiba en japonés, Jason Gray-Stanford en el doblaje de Ocean y Justin Cook en el doblaje de Funimation.

Cooler (クウラ, Kūra) es el villano principal en la quinta y sexta película de Dragon Ball Z. Es el hermano de Freezer que viaja a la Tierra para vengarse de Goku. Si bien admite que nunca le gustó su hermano, siente que necesitaba castigar al que arruinó el honor de su familia. Es derrotado por Super Saiyan Goku. Regresa en la sexta película después de que sus restos se combinan con Big Gete Star (ビッグゲテスター, Biggu Gete Sutā), una máquina sensible del tamaño de un planeta, que le da la capacidad de crear una cantidad indefinida de "Meta-Coolers" (メタルクウラ, Metaru Kūra), que tienen la capacidad de repararse y mejorarse constantemente. Intenta consumir New Namek, pero finalmente es destruido por Goku y Vegeta. Cooler aparece en el OVA Dragon Ball Z Side Story: Plan to Eradicate the Saiyans y su remake, Dragon Ball Heroes: Victory Mission, un manga spin-off de Dragon Ball dibujado para V Jump por Toyotarou, y en el arco Prison Planet de Super Dragon Ball Heroes, una adaptación original de animación en red del juego de arcade del mismo nombre. Su voz es la de Ryūsei Nakao en los medios japoneses y la de Andrew Chandler en el doblaje de Funimation.

- Cell

Cell (セル, Seru) es la creación definitiva del Doctor Gero, que fue creado para vengarse de Goku. Es una forma de vida artificial creada utilizando las células de varios personajes de la serie, incluidos Goku, Piccolo y Freezer; como resultado, Cell puede realizar técnicas como el Kamehameha. Cell evoluciona varias veces a lo largo de sus apariciones; originalmente evoluciona de una forma similar a una cigarra a su forma imperfecta, que todavía tiene una apariencia similar a la de un insecto. Tanto su primera forma como su segunda forma Semi-Perfecta tienen una cola larga que termina en un apéndice parecido a un aguijón y le permite absorber otros organismos. La cola retrocede bajo sus alas en su forma Perfecta final, y puede usarla para generar Cell Juniors, versiones minúsculas e infantiles de sí mismo. Necesita a los Androides 17 y 18 para evolucionar, y cuando descubre que ya están muertos en su línea de tiempo, mata a los Trunks de su línea de tiempo y usa su máquina del tiempo para viajar en el tiempo. Finalmente absorbe a ambos después de muchas batallas y asciende a su forma perfecta. Decide celebrar los Juegos de Cell (セルゲーム, Seru Gēmu), un torneo en el que lucha contra los luchadores más fuertes de la Tierra. Cell derrota a Goku, pero finalmente es asesinado por Gohan.

- Broly

Broly (ブロリー, Burorī) es el villano principal de las películas Dragon Ball Z: Broly – El legendario Super Saiyan y Broly – Segunda Venida. Se le representa como un ser que nació con un poder mayor que el de la mayoría de los Saiyans adultos de élite, y es mentalmente inestable como adulto. Eventualmente se convierte en el "Super Saiyan legendario" (伝説の超サイヤ人, Densetsu no Chō Saiya-jin) del que se habla en las leyendas, y sus tendencias destructivas solo se ven sofocadas por un dispositivo de control especial creado por científicos para su padre, Paragus (パラガス, Paragasu).

Una versión diferente de Broly aparece en la película animada Dragon Ball Super: Broly, cuya historia de fondo y apariencia física han sido reelaboradas personalmente por Toriyama e integradas en la continuidad canónica de la serie.

- Majin Boo

Majin Boo (魔人ブウ, Majin Bū), escrito como "Majin Buu" en el doblaje del anime en inglés y traducido como "Djinn-Buu" en el manga en inglés, es una forma de vida mágica creada por el brujo Bibbidi (ビビディ) eones antes de que ocurrieran los eventos de Dragon Ball. Fue sellado temporalmente por Bibbidi y llevado a la Tierra, su próximo objetivo, pero Bibbidi fue asesinado por el último Kai Supremo sobreviviente. El hijo de Bibbidi, Babidi, tiene como objetivo revivir a Buu. Al ser liberado, Buu aparece como una criatura regordeta de aspecto inocente parecida a un genio rosa. Después de que Buu mata a Babidi, se vuelve amigo cercano de Mr. Satan, lo que hace que expulse su lado malvado que se manifiesta en una forma más alta y delgada que absorbe al gordo Buu, volviéndose musculoso y más fuerte. Este Majin Buu está interesado en un desafío y absorbe a Goten y Trunks (como Gotenks), Piccolo y Gohan. El Supremo Kai revela que la forma gorda de Buu es el resultado del Majin Buu original, conocido como "Pure Majin Boo (魔人ブウ純粋, Majin Bū Junsui)", o Kid Buu en los doblajes en inglés, absorbiendo al Dai Supreme Kai en su cuerpo. El Majin Buu original es un ser elegante, del tamaño de un niño, que está obsesionado con el caos y la destrucción; Buu vuelve a esta forma después de que Goku y Vegeta eliminan su aspecto benévolo de su cuerpo, quien luego se pone del lado de los Saiyajin en contra de su encarnación original. El Majin Buu original es derrotado y asesinado por Goku, quien desea que se reencarne como una buena persona. Diez años después, Goku se encuentra con la reencarnación de Buu conocida como Uub (ウーブ, Ūbu) y lo elige para entrenarlo como su posible sucesor.

- Babidi

Bobbidi (バビディ, Babidi), Babidi en el doblaje del anime en inglés, es un madōshi (魔導師) o brujo e hijo de Bibbidi, el creador de Majin Buu. Mucho después de que Buu sea sellado y su padre esté muerto, revive a Buu para ayudarlo a conquistar el universo. Babidi es capaz de tomar el control de alguien usando su magia; una gran "M" aparece en su frente. Babidi se apodera de las mentes de guerreros fuertes para ayudarlo a lograr su objetivo, incluido Dabura, el guerrero alienígena Pui Pui (プイプイ, "Pocus" en el manga en inglés), el monstruo devorador de luz Yakon (ヤコン), y dos humanos, Yamu (ヤムー, Yamū) y Spopovitch (スポポビッチ, Supopobitchi). Babidi los usa para recolectar energía para la resurrección de Buu, y luego recluta a Vegeta para ayudarlo, aunque Vegeta puede ignorar sus órdenes. Después de que Buu es revivido, Babidi lo controla amenazándolo con volver a sellarlo, aunque después de ser manipulado por Goku, Buu se vuelve contra él y le destroza la cabeza con un solo puñetazo. En el anime, aparece en el infierno, animando a Goku y Vegeta durante su pelea con Buu. Babidi es referenciado en Dragon Ball Super y aparece en escenas de flashback. Babidi tiene la voz de Jōji Yanami en la serie original y Bin Shimada en Kai, Terry Klassen en el doblaje de Ocean y Duncan Brannan en el doblaje de Funimation.

- Dabura

Dabra, rey del mundo de los demonios (暗黒魔界の王ダーブラ, Ankoku Makai no Ō Dābura), llamado "Dabura" en el doblaje del anime en inglés, es el matón controlado mentalmente de Babidi. Dabura aparece cuando Goku, Gohan, Vegeta, Piccolo y Krillin entran en la nave de Babidi para ayudar al Supremo Kai y su asistente Kibito a evitar el despertar de Majin Buu. Destruye a Kibito sin ayuda de nadie, convierte a Piccolo y Krillin en piedra escupiéndoles y ayuda a Babidi a corromper a Vegeta con un hechizo. Cuando Buu despierta, transmuta a Dabura en una galleta grande y lo consume, devolviendo a sus víctimas petrificadas la normalidad. En un episodio de relleno del anime Dragon Ball Z, se muestra a Dabura acompañando a Bulma, Chi-Chi y Videl en su búsqueda de Gohan en el más allá. En la versión japonesa de la serie de anime, la voz de Dabura la pone Ryūzaburō Ōtomo. En el doblaje en inglés de Ocean Group, su voz la pone Scott McNeil, y en el doblaje en inglés de Funimation, Rick Robertson.

- Goku Black

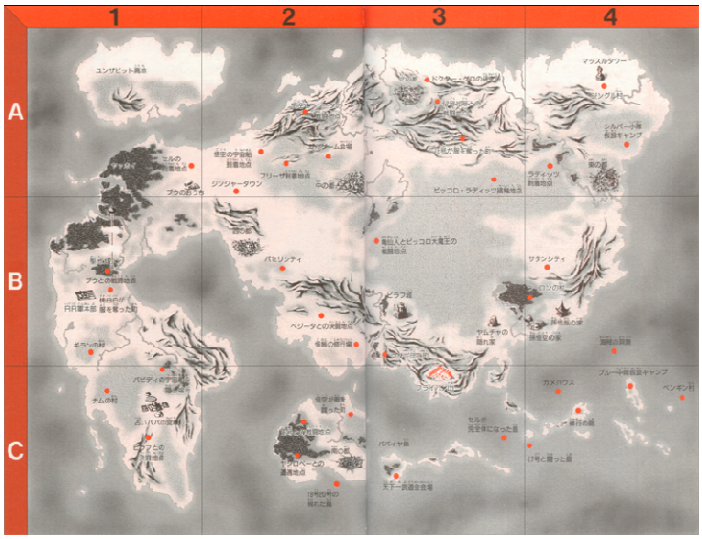
Goku Black (ゴクウブラック, Gokū Burakku), o simplemente Black, es una entidad que es idéntica a Son Goku en apariencia. Llega a una Tierra futura alternativa, se encuentra con la versión de Trunks de esa línea de tiempo y causa estragos en la población humana restante por el bien de la "justicia" mientras se hace llamar Son Goku. Goku y sus asociados descubren que Goku Black es en realidad Zamasu (ザマス), un aprendiz del Supremo Kai del Universo 10 de una línea de tiempo principal prealterada que desprecia toda vida mortal y secuestró el cuerpo de Goku usando las Super Dragon Balls. Goku Black y Zamasu del Universo 10 de la línea de tiempo de Trunks se fusionan en un solo ser usando los aretes Potara (ポタラ), y finalmente es derrotado por el esfuerzo combinado de Goku, Trunks y sus

aliados. Zamasu es finalmente borrado por Zeno de la línea de tiempo futura alternativa junto con la totalidad del multiverso de esa línea de tiempo, que había devastado y arruinado como parte del Proyecto Cero Mortales (人間ゼロ計画, Ningen Zero Keikaku, lit. "Plan Cero Humanos").

- Producción

Akira Toriyama era un fanático de las películas de artes marciales de Hong Kong, particularmente las películas de Bruce Lee como Operación Dragón (1973) y las películas de Jackie Chan como El maestro borracho (1978), y quería crear un manga inspirado en películas de artes marciales. Esto llevó a Toriyama a crear el manga one-shot Dragon Boy de 1983, que luego volvió a desarrollar en Dragon Ball. Toriyama modeló vagamente la trama y los personajes de Dragon Ball en la clásica novela china Viaje al Oeste, con Goku como Sun Wukong ("Son Goku" en japonés), Bulma como Tang Sanzang, Oolong como Zhu Bajie y Yamcha como Sha Wujing. Toriyama quería crear una historia con el tema básico de Viaje al Oeste, pero con "un poco de kung fu" al combinar la novela con elementos de las películas de kung fu de Jackie Chan y Bruce Lee. El título Dragon Ball se inspiró en Enter the Dragon y más tarde en películas de kung fu imitadoras de Bruceploitation que frecuentemente tenían la palabra "Dragón" en el título, y las escenas de lucha fueron influenciadas por las películas de Jackie Chan. Dado que fue serializado en una revista de manga shōnen, agregó la idea de las Dragon Balls para darle una actividad similar a un juego de recolectar algo, sin pensar en lo que desearían los personajes. Su concepto de las Dragon Balls se inspiró en la novela épica japonesa Nansō Satomi Hakkenden (1814-1842) de finales del período Edo, que involucra a los héroes recolectando ocho cuentas de oración budistas, que Toriyama adaptó para recolectar siete Dragon Balls.

Originalmente pensó que duraría aproximadamente un año o terminaría una vez que se recolectaran las Dragon Balls. Toriyama declaró que, aunque las historias son deliberadamente fáciles de entender, apuntó específicamente a Dragon Ball a lectores mayores que los de su serial anterior Dr. Slump. También quería romper con las influencias occidentales comunes en Dr. Slump, optando deliberadamente por paisajes chinos, haciendo referencia a edificios chinos y fotografías de China que su esposa había comprado. Toriyama quería ambientar Dragon Ball en un mundo ficticio basado principalmente en Asia, inspirándose en varias culturas asiáticas, incluidas las culturas japonesa, china, india, de Asia Central, árabe e indonesia. La isla donde se lleva a cabo el Tenkaichi Budōkai está inspirada en Bali (en Indonesia), que él, su esposa y su asistente visitaron a mediados de 1985, y para el área alrededor de la nave espacial de Bobbidi consultó fotos de África. Toriyama también se inspiró en los jinn (genios) de Las mil y una noches.



Mapamundi de La Tierra de *Dragon Ball*

Durante los primeros capítulos del manga, el editor de Toriyama, Kazuhiko Torishima, comentó que Goku parecía bastante simple. Para combatir esto, agregó varios personajes como Kame-Sen'nin y Krilin, y creó el torneo de artes marciales Tenkaichi Budōkai para centrar la historia en la lucha. Fue cuando comenzó el primer Tenkaichi Budōkai que Dragon Ball realmente se hizo popular, habiendo recordado las carreras y torneos de Dr. Slump. Anticipando que los lectores esperarían que Goku ganara los torneos, Toriyama lo hizo perder los primeros dos mientras planeaba una eventual victoria. Esto permitió un mayor crecimiento del personaje a medida que avanzaba el manga. Dijo que Muscle Tower en la historia de Red Ribbon Army estaba inspirada en el videojuego Spartan X (llamado Kung-Fu Master en Occidente), en el que los enemigos aparecen muy rápido a medida que el jugador asciende una torre (el juego a su vez se inspiró en Wheels on Meals de Jackie Chan y Game of Death de Bruce Lee). Luego creó a Piccolo

Daimao como un villano verdaderamente malvado y, como resultado, llamó a ese arco el más interesante para dibujar.

Una vez que Goku y compañía se convirtieron en los más fuertes de la Tierra, recurrieron a oponentes extraterrestres, incluidos los Saiyajin (サイヤ人, Saiya-jin); y el propio Goku fue reconvertido de un terrícola a un Saiyajin que fue enviado a la Tierra cuando era un bebé. Freezer, quien se apoderó de planetas por la fuerza para revenderlos, fue creado en la época de la burbuja económica japonesa y se inspiró en los especuladores inmobiliarios, a quienes Toriyama llamó el "peor tipo de personas". Al encontrar difíciles los crecientes enemigos, creó la Fuerza Ginyu para agregar más equilibrio a la serie. Cuando Toriyama creó la transformación de Super Saiyan (超スーパーサイヤ人, Sūpā Saiya-jin) durante el arco de Freezer, inicialmente le preocupaba que las expresiones faciales de Goku como Super Saiyan lo hicieran parecer un villano, pero decidió que era aceptable ya que la transformación fue provocada por la ira. La forma de Super Saiyan de Goku tiene cabello rubio porque era más fácil de dibujar para el asistente de Toriyama (que pasó mucho tiempo tiñendo de negro el cabello de Goku), y tiene ojos penetrantes basados en la mirada paralizante de Bruce Lee. El diseñador de personajes del anime Dragon Ball Z, Tadayoshi Yamamuro, también usó a Bruce Lee como referencia para la forma Super Saiyan de Goku, afirmando que, cuando "se convierte por primera vez en un Super Saiyan, su pose inclinada con esa mirada ceñuda en sus ojos es todo Bruce Lee". Toriyama luego agregó el viaje en el tiempo durante el arco de Cell, pero dijo que lo pasó mal, solo pensando en qué hacer esa semana y teniendo que discutirlo con su segundo editor, Yu Kondo. Después de la muerte de Cell, Toriyama tenía la intención de que Gohan reemplazara a Goku como protagonista de la serie, pero luego sintió que el personaje no era adecuado para el papel y cambió de opinión.

Yendo en contra de la convención normal de que los personajes más fuertes deberían ser los más grandes en términos de tamaño físico, diseñó muchos de los personajes más poderosos de Dragon Ball con estaturas pequeñas, incluido el protagonista, Goku. Toriyama explicó más tarde que hizo que Goku creciera como un medio para hacer más fácil el dibujo de escenas de lucha, a pesar de que su primer editor Kazuhiko Torishima inicialmente estaba en contra porque era raro que el personaje principal de una serie de manga cambiara drásticamente. Al incluir peleas en el manga, Toriyama hizo que los personajes fueran a lugares deshabitados para evitar dificultades al dibujar residentes y edificios destruidos. Toriyama dijo que no planeó los detalles de la historia, lo que resultó en sucesos extraños y discrepancias más adelante en la serie, incluido el cambio de colores de los personajes a mitad de la historia y pocos personajes con trama porque le resultó difícil de usar. Desde la finalización de Dragon Ball, Toriyama ha seguido agregando a su historia, principalmente información de fondo sobre su universo, a través de guías publicadas por Shueisha.

Durante la segunda mitad de la serie, Toriyama ha dicho que se había interesado más en crear la historia que en dibujarla, y que las batallas se volvieron más intensas con él simplificando las líneas. En 2013, afirmó que debido a que Dragon Ball es un manga de acción, el aspecto más importante es la sensación de velocidad, por lo que no dibujó muy elaborado, llegando tan lejos como para sugerir que se podría decir que no estaba interesado en el arte. También dijo una vez que su objetivo para la serie era contar una historia "poco convencional y contradictoria". En 2013, al comentar sobre el éxito mundial de Dragon Ball, Toriyama dijo: "Francamente, no entiendo muy bien por qué sucedió. Mientras se serializaba el manga, lo único que quería mientras seguía dibujando era hacer felices a los niños japoneses". "El papel de mi manga es ser una obra de entretenimiento de principio a fin. Me atrevo a decir que no me importa incluso si mis obras no han dejado nada atrás, siempre y cuando hayan entretenido a sus lectores".

- Manga

Escrito e ilustrado por Akira Toriyama, Dragon Ball fue serializado en la antología de manga Weekly Shōnen Jump desde el 3 de diciembre de 1984 hasta el 5 de junio de 1995, cuando Toriyama se agotó y sintió que necesitaba un descanso del dibujo. Los 519 capítulos individuales fueron recopilados en 42 volúmenes tankōbon por Shueisha desde el 10 de septiembre de 1985 hasta el 4 de agosto de 1995. Entre el 4 de diciembre de 2002 y el 2 de abril de 2004, los capítulos fueron reeditados en una colección de 34 volúmenes kanzenban, que incluían un final ligeramente reescrito, nuevas portadas y obras de arte en color de su serie Weekly Shōnen Jump. En la edición de febrero de 2013 de la revista V Jump, que se publicó en diciembre de 2012, se anunció que partes del manga se colorearían por completo y se volverían a publicar en 2013. Se publicaron 20 volúmenes, comenzando desde el capítulo 195 y agrupados por arcos argumentales, entre el 4 de febrero de 2013 y el 4 de julio de 2014. Se publicaron 12 volúmenes que cubren los primeros 194 capítulos entre el 4 de enero y el 4 de marzo de 2016. Una edición

sōshūhen que tiene como objetivo recrear el manga tal como se serializó originalmente en la Weekly Shōnen Jump con páginas a color, texto promocional y vistas previas de los próximos capítulos, se publicó en 18 volúmenes entre el 13 de mayo de 2016 y el 13 de enero de 2017.

Otro manga escrito por Ōishi, Dragon Ball: Episode of Bardock de tres capítulos que gira en torno a Bardock, el padre de Goku, se publicó en la revista mensual V Jump entre agosto y octubre de 2011.

El capítulo final de la serie de manga de 2013 de Toriyama, Jaco the Galactic Patrolman, reveló que se desarrolla antes de Dragon Ball, con varios personajes haciendo apariciones. Los volúmenes recopilados de Jaco contienen un capítulo adicional de Dragon Ball que representa a la madre de Goku.

Pack con los 42 volúmenes del manga escrito y dibujado por Toriyama

En diciembre de 2016, un manga spin-off titulado Dragon Ball Side Story: The Case of Being Reincarnated as Yamcha comenzó en la revista digital Shōnen Jump+ de Shueisha. Escrito e ilustrado por Dragon Garow Lee, trata sobre un chico de secundaria que después de un accidente se despierta en el cuerpo de Yamcha en el manga Dragon Ball.

Toriyama también creó una serie corta, Neko Majin (1999-2005), que se convirtió en una autoparodia de Dragon Ball. En 2006, un crossover entre Kochira Katsushika-ku Kameari Kōen-mae Hashutsujo (o Kochikame) y Dragon Ball de Toriyama y el autor de Kochikame Osamu Akimoto apareció en el manga Super Kochikame (超こち亀, Chō Kochikame). Ese mismo año, Toriyama se asoció con Eiichiro Oda para crear un capítulo crossover de Dragon Ball y One Piece titulado Cross Epoch.

Dragon Ball es una de las series de manga más populares de todos los tiempos, y sigue disfrutando de un gran número de lectores en la actualidad. Dragon Ball es considerado como una de las principales razones por las que la circulación del manga alcanzó su punto más alto entre mediados de los años 1980 y mediados de los años 1990. Durante la publicación inicial de Dragon Ball en la Weekly Shōnen Jump, la revista de manga alcanzó una circulación promedio de 6,53 millones de ventas semanales, la más alta en su historia. Durante la serialización de Dragon Ball entre 1984 y 1995, la revista Weekly Shōnen Jump tuvo una circulación total de más de 2.9 mil millones de copias, con esos números generando un estimado de 554 mil millones de yenes (6,9 mil millones de dólares) en ingresos por ventas.

Dragon Ball también vendió un número récord de volúmenes tankōbon recopilados para su época. Para el año 2000, se habían vendido más de 126 millones de copias de tankōbon solo en Japón. Vendió más de 150 millones de copias en Japón en 2008, lo que lo convirtió en el manga más vendido de la historia en ese momento. Para 2012, sus ventas en Japón habían crecido hasta superar los 156 millones, lo que lo convirtió en el segundo manga más vendido de la Weekly Shōnen Jump de todos los tiempos, detrás de One Piece. Los volúmenes tankobon de Dragon Ball vendieron 159,5 millones de copias en Japón en febrero de 2014, y han vendido más de 160 millones de copias en Japón hasta 2016.

El manga es igualmente popular en el extranjero, habiendo sido traducido y lanzado en más de 40 países en todo el mundo. El número total de volúmenes tankōbon vendidos ha alcanzado los 350 millones de copias en todo el mundo sin incluir copias piratas no oficiales; al incluir copias pirateadas, se estima que se han vendido un total de más de 400 millones de copias oficiales y no oficiales en todo el mundo.

Para el décimo aniversario del Festival de Artes Mediáticas de Japón en 2006, los fanáticos japoneses votaron a Dragon Ball como el tercer mejor manga de todos los tiempos. En una encuesta realizada por Oricon en 2007 entre

1000 personas, Son Goku, el personaje principal de la franquicia, ocupó el primer lugar como el "Personaje de manga más fuerte de todos los tiempos". El viaje de Goku y su fuerza cada vez mayor dieron como resultado que el personaje ganara "la admiración de los jóvenes de todo el mundo". Los artistas de manga, como el creador de One Piece Eiichiro Oda y el creador de Naruto Masashi Kishimoto, han declarado que Goku inspiró a los protagonistas principales de sus series, así como la estructura de la serie.

El crítico de manga Jason Thompson declaró en 2011 que "Dragon Ball es, por lejos, el manga shōnen más influyente de los últimos 30 años, y hoy en día, casi todos los artistas de Shōnen Jump lo enumeran como uno de sus favoritos y se inspiran en él de varias maneras". Dice que la serie "pasa de ser un manga de gags/aventuras a un manga de lucha casi puro", y su fórmula básica de "muchas artes marciales, muchas secuencias de entrenamiento, algunos chistes" se convirtió en el modelo para otras series shōnen, como Naruto. Thompson también calificó el arte de Toriyama como influyente y lo citó como una razón para la popularidad de la serie. James S. Yadao, autor de The Rough Guide to Manga, afirma que los primeros capítulos de Dragon Ball "se desarrollan de manera muy similar a Saiyuki con un humor similar al de Dr. Slump incorporado" y que Dr. Slump, el manga anterior de Toriyama, tiene una clara influencia temprana en la serie. Él siente que la serie "estableció su identidad única" después de la primera ocasión en que el grupo de Goku se disuelve y él entrena con Kame-Sen'nin, cuando la historia desarrolla "un tono mucho más lleno de acción y siniestro" con batallas "más salvajes" con elementos aéreos y espirituales y un mayor recuento de muertes, mientras que el humor todavía hace una aparición ocasional. Yadao afirma que se produce un cambio artístico cuando los personajes "pierden el aspecto redondeado e inocente que estableció en Dr. Slump y ganan ángulos más agudos que saltan de la página con su energía e intensidad".

Las páginas del manga contienen viñetas reconocibles al momento y arraigadas a la cultura popular, incluso para las personas no inmersas en el medio

Animerica sintió que la serie tenía un "atractivo mundial", utilizando un ritmo dramático y una acción de artes marciales exagerada para "mantener los niveles de tensión y mantener un control paralizante en la capacidad de atención de la audiencia". En Little Boy: The Art of Japan's Exploding Subculture, Takashi Murakami comentó que la "narrativa cíclica interminable de Dragon Ball avanza de manera plausible, fluida y con gran delicadeza". Ridwan Khan de Animefringe.com comentó que el manga tenía un estilo artístico "regordete", pero a medida que avanzaba la serie, los personajes se volvían más refinados, delgados y musculosos. Khan prefiere el manga al ritmo lento de las contrapartes del anime. Allen Divers de Anime News Network elogió la historia y el humor del manga por ser muy bueno en transmitir todas las personalidades de los personajes. Divers también llamó a la traducción de Viz una de las mejores de todas las ediciones en inglés de la serie debido a su fidelidad al japonés original. D. Aviva Rothschild de Rationalmagic.com comentó el primer volumen del manga como "un título de humor superior". Elogiaron la inocencia de Goku y la insistencia de Bulma como una de las partes más divertidas de la serie.

El contenido del manga ha sido controvertido en los Estados Unidos. En noviembre de 1999, Toys "R" Us retiró Dragon Ball de Viz de sus tiendas en todo el país cuando un padre de Dallas se quejó de que la serie tenía "pornografía blanda al borde" después de que los compró para su hijo de cuatro años. Al comentar sobre el tema, Susan J. Napier lo explicó como una diferencia en la cultura. Después de la prohibición, Viz comenzó a censurar la serie a regañadientes para mantener una amplia distribución. Sin embargo, en 2001, después de lanzar tres volúmenes censurados, Viz anunció que Dragon Ball no tendría censura y se reimprimiría debido a las reacciones de los fanáticos. En octubre de 2009, las Escuelas Públicas del Condado de Wicomico en Maryland prohibieron el manga Dragon Ball en su distrito escolar porque "representa desnudez, contacto sexual entre niños e insinuaciones sexuales entre adultos y niños".

Sailor Moon

Sailor Moon (美少女戦士セーラームーン, Bishōjo Senshi Sērā Mūn, originalmente traducida como Pretty Soldier Sailor Moon y más tarde como Pretty Guardian Sailor Moon) es una serie escrita e ilustrada por Naoko Takeuchi. Originalmente se publicó en la revista de manga shōjo Nakayoshi de Kodansha entre 1991 y 1997; los 60 capítulos individuales (más tarde reorganizados en 52), junto con varias historias paralelas, se recopilaron en 18 volúmenes. La serie sigue las aventuras de una colegiala llamada Usagi Tsukino mientras se transforma en el personaje homónimo para buscar un artefacto mágico, el "Cristal de Plata Legendario" (「幻の銀水晶」, Maboroshi no Ginsuishō, lit. "Cristal de Plata Fantasma"). Ella lidera a un grupo de camaradas, los Sailor Soldiers, llamados Sailor Guardians en ediciones posteriores, mientras luchan contra villanos para evitar el robo del Cristal de Plata y la destrucción del Sistema Solar.

El manga fue adaptado a una serie de anime producida por Toei Animation y transmitida en Japón de 1992 a 1997. Toei también desarrolló tres largometrajes animados, un especial de televisión y tres cortometrajes basados en el anime. Una adaptación televisiva de acción real, Pretty Guardian Sailor Moon, se emitió de 2003 a 2004, y una segunda serie de anime, Sailor Moon Crystal, comenzó a transmitirse simultáneamente en 2014. La serie de manga fue licenciada para un lanzamiento en inglés por Kodansha Comics en América del Norte, y en Australia y Nueva Zelanda por Random House Australia. La serie de anime completa ha sido licenciada por Viz Media para un lanzamiento en inglés en América del Norte y por Madman Entertainment en Australia y Nueva Zelanda.

Desde su lanzamiento, Sailor Moon ha recibido elogios universales, con elogios por su arte, caracterización y humor. El manga ha vendido más de 46 millones de copias en todo el mundo, lo que lo convierte en una de las series de manga más vendidas, así como una de las series de manga shōjo más vendidas de todos los tiempos. La franquicia también ha generado 2,5 mil millones de dólares en ventas de mercadería en todo el mundo.

- Argumento

Un día en Juban, Tokyo, una estudiante de secundaria llamada Usagi Tsukino se hace amiga de Luna, una gata negra parlante que le da un broche mágico que le permite transformarse en Sailor Moon: una guardiana destinada a salvar la Tierra de las fuerzas del mal. Luna y Usagi reúnen un equipo de compañeras Sailor Guardianas para encontrar a su princesa y el Cristal de Plata. Se encuentran con la estudiosa Ami Mizuno, que despierta como Sailor Mercury; Rei Hino, una doncella del santuario sintoísta local que despierta como Sailor Mars; Makoto Kino, un estudiante transferido alto y fuerte que despierta como Sailor Jupiter; y Minako Aino, una joven aspirante a ídolo que había despertado como Sailor Venus unos meses antes, acompañada por su compañera felina parlante Artemis. Además, se hacen amigas de Mamoru Chiba, un estudiante de secundaria que las ayuda en ocasiones como Tuxedo Mask.

En el primer arco, el grupo lucha contra el Reino Oscuro, esos miembros intentan encontrar el Cristal de Plata y liberar a una entidad malvada encarcelada llamada Reina Metaria. Usagi y su equipo descubren que en sus vidas anteriores, fueron miembros del antiguo Reino de la Luna en un período de tiempo llamado el Milenio de Plata. El Reino Oscuro declaró una guerra contra ellos, destruyendo el Reino de la Luna. Su gobernante, la Reina Serenity, envió a su hija, la Princesa Serenity, reencarnada como Usagi, junto con sus protectores, los Sailor Guardianes, sus consejeras felinas Luna y Artemisa, y el verdadero amor de la princesa, el Príncipe Endymion, quien a su vez renació como Mamoru.

Al comienzo del segundo arco, los Sailor Guardianes conocen a la futura hija de Usagi y Mamoru, Chibiusa, quien llega de una versión del siglo 30 de Tokyo conocida como "Tokyo de Cristal", que está gobernada por la Neo Reina Serenity, Usagi del futuro y ha sido atacada por el grupo de villanos conocido como el Clan de la Luna Negra. Durante su viaje, Sailor Moon y sus amigas conocen a Sailor Pluto, Guardiana de la Puerta del Tiempo-Espacio. Durante la batalla culminante del arco, Sailor Pluto muere tratando de salvar a los soldados marineros y Chibiusa fue sometida a un lavado de cerebro por parte del enemigo y convertida en la Dama Negra, pero finalmente se reformó y despierta como una Guardiana ella misma: Sailor Chibi Moon.

El tercer arco presenta a dos personajes en una relación romántica, la corredora de autos Haruka Tenoh y la violinista Michiru Kaioh, quienes aparecen como Sailor Uranus y Sailor Neptune. Su deber es proteger el Sistema Solar contra amenazas externas. La estudiante de física Setsuna Meioh, la reencarnación de Sailor Pluto, se une a Sailor Uranus y

Sailor Neptune en su misión de matar a una misteriosa niña llamada Hotaru Tomoe, a quien identifican como la Guardiana de la Destrucción Sailor Saturn. Sin embargo, cuando Saturn despierta, se une a la lucha final contra los principales antagonistas del arco, los Death Busters, sacrificando su vida en el proceso. Con sus nuevos poderes como Super Sailor Moon, Usagi restaura la Tierra y Hotaru se reencarna como un bebé.

El cuarto arco explora los sueños y pesadillas de las Sailor Guardians cuando el grupo villano Dead Moon Circus explota los miedos más profundos de las Guardianas, invade Elysion (que alberga el Reino Dorado de la Tierra) y captura a su sumo sacerdote Helios, quien se convirtió en un Pegaso e intentó pedir ayuda a las Guardianas. Esta historia también aborda la relevancia de Mamoru como protector de la Tierra y dueño del Cristal Dorado, la piedra sagrada del Reino Dorado. Mamoru y las diez Guardianas reunidas combinan sus poderes, lo que le permite a Usagi transformarse en Eternal Sailor Moon y derrotar a la líder de Dead Moon, la Reina Nehelenia.

El elenco principal. De izquierda a derecha, Sailor Mercurio, Marte, Luna, Júpiter y Venus

En el arco final, las Sailor Starlights del Planeta Kinmoku, su gobernante, la Princesa Kakyuu, y la misteriosa niña Chibi-Chibi se unen a Usagi en su lucha contra Shadow Galactica, un grupo de Guardianas Sailor corruptas y falsas, lideradas por Sailor Galaxia, que han estado arrasando por la galaxia y matando a otras Guardianas Sailor para robar sus Semillas Estelares, Cristales Sailor, la esencia de sus vidas. Después de que Mamoru y todas las Guardianas principales del Sistema Solar son asesinadas por Shadow Galactica, Usagi viaja al Caldero Galáctico, el lugar de nacimiento de todas las Semillas Estelares de la Vía Láctea, en un intento de revivir a sus seres queridos y enfrentar al Caos, la fuente de todos los conflictos en la galaxia.

- Producción

Naoko Takeuchi, después de trabajar en el manga de Nami Akimoto de 1991 Miracle Girls, volvió a desarrollar Sailor Moon a partir de su serie de manga de 1991 Codename: Sailor V, que se publicó por primera vez el 20 de agosto de 1991 y que presentaba a Sailor Venus como protagonista principal. Takeuchi quería crear una historia con un tema sobre chicas en el espacio exterior. Mientras discutía con su editor Fumio Osano, él sugirió la adición de Sailor fuku. Cuando Codename: Sailor V fue propuesto para su adaptación en un anime por Toei Animation, Takeuchi volvió a desarrollar el concepto para que Sailor Venus se convirtiera en miembro de un equipo. La serie de manga resultante se convirtió en una fusión del popular género de chicas mágicas y la serie Super Sentai, de la que Takeuchi era fan. Los motivos recurrentes incluyen astronomía, astrología, gemología, mitología grecorromana, temas elementales japoneses, modas adolescentes, y travesuras de colegialas.

Takeuchi dijo que las discusiones con Kodansha originalmente previeron un solo arco argumental; la historia se desarrolló en reuniones un año antes de que comenzara la serialización. Después de completar el arco, Toei y Kodansha le pidieron a Takeuchi que continuara la serie. Ella escribió cuatro arcos argumentales más, que a menudo se publicaron simultáneamente con las cinco temporadas correspondientes de la adaptación al anime. El anime se publicó uno o dos meses después del manga. Como resultado, el anime sigue la historia del manga bastante de cerca, aunque hay desviaciones. Takeuchi dijo más tarde que debido a que el personal de producción de Toei era mayoritariamente masculino, siente que el anime tiene "una ligera perspectiva masculina".

Takeuchi dijo más tarde que planeaba matar a los protagonistas, pero Osano rechazó la idea y dijo: "¡Sailor Moones un manga shōjo!" Cuando se produjo la adaptación al anime, los protagonistas murieron en la batalla final con el Reino Oscuro, aunque fueron revividos. Takeuchi se resintió de que no pudiera hacer eso en su versión. Takeuchi

también tenía la intención de que la adaptación al anime de Sailor Moon durara una temporada, pero debido a la inmensa popularidad, Toei le pidió a Takeuchi que continuara la serie. Al principio, luchó por desarrollar otra historia para extender la serie. Mientras discutía con Osano, sugirió la inclusión de la hija de Usagi del futuro, Chibiusa.

Después de que el anime Sailor Moon fuera lanzado en Norteamérica y doblado al inglés, tanto los fanáticos como los académicos notaron que el doblaje había occidentalizado a Sailor Moon de cómo había sido lanzado en Japón. En la versión en inglés de 1995 de Sailor Moon, la occidentalización de los personajes se ve en cómo la mayoría de los nombres de los personajes se cambian de nombres japoneses a nombres ingleses. El nombre civil de Sailor Moon, Usagi Tsukino, se convierte en Serena. El interés amoroso de Sailor Moon, Mamoru Chiba, se convierte en Darien Shields. Otros ejemplos de occidentalización (o americanización) a los que hace referencia la audiencia de Sailor Moon incluyen cambiar las escenas de tráfico para que los autos conduzcan por el lado derecho de la carretera junto con el doblaje en inglés cambiando las conversaciones entre personajes que contenían referencias culturales japonesas menos conocidas (en los Estados Unidos en ese momento). Según Bandai America, la empresa a cargo de la mercancía de Sailor Moon en el hemisferio occidental, el enfoque para publicitar Sailor Moon fue hacer que el programa y la superheroína fueran "culturalmente apropiados" para el mercado estadounidense.

- Medios

Manga

Escrita e ilustrada por Naoko Takeuchi, Sailor Moon fue serializada en la antología mensual de manga Nakayoshi desde el 28 de diciembre de 1991 hasta el 3 de febrero de 1997. Las historias paralelas fueron serializadas simultáneamente en RunRun, otra de las revistas de manga de Kodansha. Los 52 capítulos individuales fueron publicados en 18 volúmenes tankōbon por Kodansha desde el 6 de julio de 1992 hasta el 4 de abril de 1997. En 2003, los capítulos fueron reeditados en una colección de 12 volúmenes shinzōban para coincidir con el lanzamiento de la serie de acción real. El manga fue retitulado Pretty Guardian Sailor Moon e incluyó una nueva portada, y diálogos e ilustraciones revisados. Las diez historias cortas individuales también fueron publicadas en dos volúmenes. En 2013, los capítulos fueron reeditados una vez más en 10 volúmenes kanzenban para conmemorar el 20 aniversario del manga, que incluye ilustraciones remasterizadas digitalmente, nuevas portadas y ilustraciones en color de su serie Nakayoshi. Los libros se han ampliado del tamaño típico del manga japonés a A5. Las historias cortas se volvieron a publicar en dos volúmenes, con el orden de las historias barajado. Codename: Sailor V también se incluyó en la tercera edición.

Versión original en japonés del manga

El manga Sailor Moon fue inicialmente licenciado para un lanzamiento en inglés por Mixx (más tarde Tokyopop) en América del Norte. El manga se publicó por primera vez como una serie en MixxZine a principios de 1997, pero luego se eliminó de la revista y se convirtió en un cómic mensual separado de baja tirada para terminar los arcos primero, segundo y tercero. Al mismo tiempo, los arcos cuarto y quinto se imprimieron en una revista secundaria llamada Smile. Las páginas de la versión Tokyopop del manga se publicaban diariamente en la Japanimation Station, un servicio accesible para los usuarios de America Online. La serie fue recopilada más tarde en una serie de novelas gráficas de tres partes que abarcaban dieciocho volúmenes, que se publicaron desde el 1 de diciembre de 1998 hasta el 18 de septiembre de 2001. En mayo de 2005, la licencia de Tokyopop para el manga Sailor Moon expiró y su edición se agotó.

En 2011, Kodansha Comics anunció que había adquirido la licencia para el manga Sailor Moon y su serie principal Codename: Sailor V en inglés. Publicaron los doce volúmenes de Sailor Moon simultáneamente con la edición de dos volúmenes de Codename Sailor V desde septiembre de 2011 hasta julio de 2013. El primero de los dos volúmenes de cuentos relacionados se publicó el 10 de septiembre de 2013; el segundo se publicó el 26 de noviembre de 2013. En la Anime Expo 2017, Kodansha Comics anunció planes para relanzar Sailor Moon en una "Edición Eterna", con una nueva traducción al inglés, una nueva portada de Takeuchi y páginas en color de la edición original del manga, impresas en papel premium extra grande. El primer volumen de la Edición Eterna se publicó el 11 de septiembre de 2018; el décimo y último volumen se publicó el 20 de octubre de 2020. El 1 de julio de 2019, Kondasha Comics comenzó a lanzar las Ediciones Eternas digitalmente, luego de un anuncio el día anterior sobre el lanzamiento digital de la serie en diez idiomas diferentes. En noviembre de 2020, Kodansha Comics anunció planes para relanzar el manga Sailor Moon nuevamente como parte de su "Colección Naoko Takeuchi". La compañía describió la nueva edición como una versión "más asequible y portátil" de la Eternal Edition. El primer volumen se publicó el 5 de abril de 2022.

Sailor Moon también ha sido licenciada en otros países de habla inglesa. En el Reino Unido, los volúmenes son distribuidos por Turnaround Publisher Services. En Australia, el manga es distribuido por Penguin Books Australia.

El manga ha sido licenciado en Rusia y en la CEI para su distribución por la editorial XL Media. El primer volumen se lanzó en 2018.

Anime

#	Título	Episodios	Fecha		Director
			Inicio	Fin	
Sailor Moon					
1	*Sailor Moon*	46	Marzo 7, 1992	Febrero 27, 1993	Junichi Sato
2	*Sailor Moon R*	43	Marzo 6, 1993	Marzo 12, 1994	Kunihiko Ikuhara, Junichi Sato (#1–13)
Movie	*Sailor Moon R: The Movie*		Diciembre 5, 1993		Kunihiko Ikuhara
3	*Sailor Moon S*	38	Marzo 19, 1994	Febrero 25, 1995	
Movie	*Sailor Moon S: The Movie*		Diciembre 4, 1994		Hiroki Shibata
4	*Sailor Moon SuperS*	39	Marzo 4, 1995	Marzo 2, 1996	Kunihiko Ikuhara
Movie	*Sailor Moon SuperS: The Movie*		Diciembre 23, 1995		Hiroki Shibata
5	*Sailor Moon Sailor Stars*	34	Marzo 9, 1996	Febrero 8, 1997	Takuya Igarashi
Sailor Moon Crystal					
6	*Season I: Dark Kingdom*	14	Julio 5, 2014	Enero 17, 2015	Munehisa Sakai
7	*Season II: Black Moon*	12	Febrero 7, 2015	Julio 18, 2015	
8	*Season III: Death Busters*	13	Abril 4, 2016	Junio 27, 2016	Chiaki Kon
Película	*Sailor Moon Eternal -Part 1-*		Enero 8, 2021		
Película	*Sailor Moon Eternal -Part 2-*		Febrero 11, 2021		
Película	*Sailor Moon Cosmos -Part 1-*		Junio 9, 2023		Tomoya Takahashi
Película	*Sailor Moon Cosmos -Part 2-*		Junio 30, 2023		
Total		**239 + 7 películas**	**Marzo 7, 1992**	**Junio 30, 2023**	-

- Recepción

Sailor Moon es una de las series de manga más populares de todos los tiempos y sigue disfrutando de un alto número de lectores en todo el mundo. Más de un millón de copias de sus volúmenes tankōbon se habían vendido en Japón a finales de 1995. Se ha descrito como un icono. Para el vigésimo aniversario de la serie en 2012, el manga había vendido más de 35 millones de copias en más de cincuenta países, y la franquicia ha generado 2500 millones de dólares en ventas de mercancías en todo el mundo hasta 1996. Para 1995, los juguetes de Sailor Moon solían generar más de 250 millones de dólares por año en Japón. El manga ganó el Premio Kodansha Manga en 1993 para shōjo. Las adaptaciones en inglés tanto del manga como de la serie de anime se convirtieron en el primer título shōjo

exitoso en los Estados Unidos. El personaje de Sailor Moon es reconocido como uno de los superhéroes femeninos más importantes y populares de todos los tiempos.

Sailor Moon también se ha vuelto popular a nivel internacional. Sailor Moon se transmitió en España y Francia a partir de diciembre de 1993; estos se convirtieron en los primeros países fuera de Japón en transmitir la serie. Luego se emitió en Rusia, Corea del Sur, Filipinas, China, Italia, Taiwán, Tailandia, Indonesia y Hong Kong, antes de que América del Norte recogiera la franquicia para su adaptación. En Filipinas, Sailor Moon fue uno de los principales atractivos de su red de operadores, lo que la ayudó a convertirse en la tercera red más grande del país. En 2001, el manga Sailor Moon fue la propiedad más vendida de Tokyopop, superando en ventas a los siguientes títulos más vendidos por al menos un factor de 1,5. En la categoría de "Novela gráfica y libro de bolsillo" de Diamond Comic Distributors de mayo de 1999, Sailor Moon Volumen 3 fue el cómic más vendido en los Estados Unidos.

El académico Timothy J. Craig atribuye el éxito internacional de Sailor Moon a tres características. La primera fue la transformación de personajes ordinarios en superhéroes por parte de chicas mágicas. La segunda fue la capacidad de los vendedores para establecer la conexión de la audiencia internacional con los personajes, a pesar de que su cultura era japonesa. La tercera fue que la superheroína principal era una mujer, algo que todavía era raro en la cultura pop en países como los Estados Unidos durante la década de 1990.

En su libro de 2007 Manga: The Complete Guide, Jason Thompson le dio a la serie de manga tres estrellas de cuatro. Disfrutó de la mezcla de estilos shōnen y shōjo y dijo que las escenas de combate parecían fuertemente influenciadas por Saint Seiya, pero más cortas y menos sangrientas. También dijo que el manga en sí parecía similar a los programas de televisión Super Sentai. Thompson encontró la serie divertida y entretenida, pero dijo que las líneas argumentales repetitivas eran un detrimento para el título, que la creciente calidad del arte no podía compensar; aun así, llamó a la serie "entretenimiento dulce y efectivo". Thompson dijo que aunque la audiencia de Sailor Moon es tanto femenina como masculina, Takeuchi no usa fanservice para los hombres, lo que correría el riesgo de alienar a su audiencia femenina. Thompson dijo que las escenas de lucha no son físicas y "se reducen a su forma más pura de un choque de voluntades", lo que dice "tiene sentido temático" para el manga.

Al comparar el manga y el anime, Sylvain Durand pensó que el arte del manga es "magnífico", pero su narrativa es más comprimida y errática y el anime tiene más desarrollo de personajes. Durand dijo que "la sensación de tragedia es mayor" en el relato del manga de la "caída del Milenio de Plata", dando más detalles sobre los orígenes de los Cuatro Reyes del Cielo y sobre la batalla final de Usagi contra la Reina Beryl y Metaria. Durand dijo que el anime omite información que hace que la historia sea fácil de entender, pero juzga al anime como más "coherente" con un mejor equilibrio entre comedia y tragedia, mientras que el manga es "más trágico" y se centra en el romance de Usagi y Mamoru.

Durante la semana del 11 de septiembre de 2011 al 17 de septiembre de 2011, el primer volumen del manga reeditado de Sailor Moon fue el manga más vendido en la lista de los mejores vendidos de manga del New York Times, con el primer volumen de Codename: Sailor V en segundo lugar. La primera tirada del primer volumen se agotó después de cuatro semanas.

En los países de habla inglesa, Sailor Moon desarrolló un culto entre los fanáticos del anime y los estudiantes universitarios. Patrick Drazen dice que Internet era un nuevo medio que los fans usaban para comunicarse y jugó un papel en la popularidad de Sailor Moon. Los fans podían usar Internet para comunicarse sobre la serie, organizar campañas para que Sailor Moon volviera a transmitirse en Estados Unidos, compartir información sobre episodios que aún no se habían emitido o escribir fan fiction. Gemma Cox de la revista Neo dijo que parte del atractivo de la serie era que los fans se comunicaban a través de Internet sobre las diferencias entre el doblaje y la versión original.

- Legado e impacto

Con sus heroínas dinámicas y tramas orientadas a la acción, muchos le dan crédito a Sailor Moon por revitalizar el género de las chicas mágicas. Después de su éxito, surgieron muchas series de chicas mágicas similares, incluidas Magic Knight Rayearth, Wedding Peach, Nurse Angel Ririka SOS, Saint Tail, Cyber Team in Akihabara, Corrector Yui y Pretty Cure. Sailor Moon ha sido llamada "el mayor avance" en el anime doblado al inglés hasta 1995, cuando se estrenó en YTV, y "el pináculo del anime shōjo para niños pequeños". La antropóloga cultural Rachel Thorn dijo que poco después de Sailor Moon, el manga shōjo comenzó a aparecer en las librerías en lugar de las tiendas de cómics dominadas por los fanáticos. A la serie se le atribuye el inicio de un movimiento más amplio de niñas que adoptan el manga shōjo. El bibliotecario canadiense Gilles Poitras define una generación de fanáticos del anime como aquellos que fueron introducidos al anime por Sailor Moon en la década de 1990, diciendo que ambos eran mucho más jóvenes que otros fanáticos y también eran en su mayoría mujeres.

El historiador Fred Patten le da crédito a Takeuchi por popularizar el concepto de un equipo de chicas mágicas al estilo Super Sentai, y Paul Gravett le da crédito a la serie por revitalizar el género de las chicas mágicas en sí. Un crítico de THEM Anime Reviews también le dio crédito a la serie de anime por cambiar el género: su heroína debe usar sus poderes para luchar contra el mal, no simplemente divertirse como lo habían hecho las chicas mágicas anteriores. La serie también ha sido comparada con Mighty Morphin Power Rangers, Buffy the Vampire Slayer, y Sabrina the Teenage Witch. Sailor Moon también influyó en el desarrollo de Miraculous: Tales of Ladybug & Cat Noir, W.I.T.C.H., Winx Club, LoliRock, Star vs. the Forces of Evil, Steven Universe y Totally Spies!.

Sailor Moon está asociada con los movimientos feministas y Girl Power y con el empoderamiento de sus espectadoras femeninas, especialmente con respecto a las caracterizaciones "creíbles, carismáticas e independientes" de las Sailor Guardians. Sailor Moon es considerada como un empoderamiento de las mujeres y del feminismo en concepto, en particular a través de la naturaleza agresiva y las fuertes personalidades de las Sailor Guardians. Es un tipo específico de concepto feminista donde "los ideales femeninos tradicionales son incorporados en personajes que actúan en capacidades tradicionalmente masculinas". Mientras que las Sailor Guardians son luchadoras fuertes e independientes que frustran el mal, que es generalmente un estereotipo masculino, también están idealmente feminizadas en la transformación de las Sailor Guardians de adolescentes a chicas mágicas.

Las características hiperfemeninas más notables de las Sailor Guardians, y la mayoría de las otras mujeres en los cómics japoneses para chicas, son los cuerpos delgados de las chicas, las piernas largas y, en particular, los ojos redondos como orbes. Los ojos son comúnmente conocidos como la fuente primaria dentro de los personajes donde se evoca la emoción: los personajes sensibles tienen ojos más grandes que los insensibles. El papel estereotipado de las mujeres en la cultura japonesa es asumir sentimientos románticos y amorosos; por lo tanto, la prevalencia de cualidades hiperfemeninas como la apertura del ojo femenino en los cómics japoneses para chicas se exhibe claramente en Sailor Moon. Por lo tanto, Sailor Moon enfatiza un tipo de modelo feminista al combinar la acción masculina tradicional con el afecto femenino tradicional a través de las Sailor Guardians.

Neon Genesis Evangelion

Neon Genesis Evangelion (新世紀エヴァンゲリオン, Shinseiki Evangerion, lit. 'Evangelion del Nuevo Siglo' en japonés y lit. 'Evangelio del Nuevo Comienzo' en griego), también conocida como Evangelion o Eva, es una serie producida por Gainax, animada por Tatsunoko y dirigida por Hideaki Anno. Se emitió en TV Tokyo desde octubre de 1995 hasta marzo de 1996. La historia se desarrolla quince años después de un cataclismo mundial en la futurista ciudad fortificada de Tokyo-3. El protagonista es Shinji Ikari, un adolescente reclutado por su padre Gendo para la misteriosa organización Nerv. Shinji debe pilotar un Evangelion, un mecha biomecánico gigante, para luchar contra seres conocidos como Ángeles.

La serie explora las experiencias y emociones de los pilotos de Evangelion y los miembros de Nerv mientras luchan contra los Ángeles. Se les pide que comprendan la causa última de los eventos y los motivos detrás de la acción humana. La serie ha sido descrita como una deconstrucción del género mecha y presenta imágenes arquetípicas derivadas de la cosmología sintoísta y las tradiciones místicas judeocristianas, incluidos los cuentos midráshicos y la Cábala. Los relatos psicoanalíticos del comportamiento humano propuestos por Freud y Jung se destacan de manera destacada.

Neon Genesis Evangelion es ampliamente considerada como una de las mejores series de anime de todos los tiempos. Sus dos últimos episodios generaron controversia, ya que muchos espectadores encontraron el final confuso y abstracto. En 1997, Anno y Gainax lanzaron el largometraje The End of Evangelion, que sirve como final alternativo. Entre 2007 y 2021 se estrenó una serie de cuatro películas, Rebuild of Evangelion, que relatan los acontecimientos de la serie con diferentes elementos de la trama y un nuevo final. Las películas, el manga, los vídeos domésticos y otros productos de la franquicia Evangelion han conseguido unas ventas récord en los mercados japoneses y unas fuertes ventas en los mercados extranjeros, con productos relacionados que vendieron más de 150.000 millones de yenes en 2007 y las máquinas de pachinko Evangelion que generaron 700.000 millones de yenes en 2015.

- Argumento

En 2015, 15 años después de un cataclismo global llamado el Segundo Impacto, el adolescente Shinji Ikari es convocado a la futurista ciudad de Tokyo-3 por su distanciado padre Gendo Ikari, quien es el director de la fuerza paramilitar especial Nerv. Shinji es testigo de las fuerzas de las Naciones Unidas luchando contra un Ángel llamado Sachiel, uno de una raza de seres monstruosos cuyo despertar fue predicho en los Rollos del Mar Muerto. Debido a los campos de fuerza casi impenetrables de los Ángeles, las biomáquinas Evangelion de Nerv, que están sincronizadas con los sistemas nerviosos de sus pilotos y poseen sus propios campos de fuerza, son las únicas armas capaces de luchar contra los Ángeles. La oficial de Nerv Misato Katsuragi escolta a Shinji al complejo de Nerv debajo de Tokyo-3, donde Gendo lo presiona para que pilotee la Unidad Evangelion-01 contra el Ángel. Sin entrenamiento, Shinji se ve rápidamente abrumado, lo que hace que el Evangelion se vuelva loco y mate salvajemente al Ángel por su cuenta.

Personajes principales y recurrentes de la saga

Después de la hospitalización, Shinji se muda con Misato y se establece en la vida en Tokyo-3. En su segunda batalla, Shinji derrota al Ángel Shamshel, pero huye después, angustiado. Misato se enfrenta a Shinji, y él decide seguir

siendo piloto. Shinji y la tripulación de Nerv deben derrotar a los catorce Ángeles restantes para evitar el Tercer Impacto, un cataclismo global que destruiría el mundo. La Unidad Evangelion-00 es reparada poco después, y Shinji intenta hacerse amigo de su piloto Rei Ayanami, una adolescente misteriosa y socialmente aislada. Con la ayuda de Rei, Shinji derrota al Ángel Ramiel. A ellos se les une la piloto de la Unidad Evangelion-02, la adolescente polifacética pero insufrible Asuka Langley Sōryu, que es alemana-japonesa-estadounidense. Los tres logran derrotar a varios ángeles y, a medida que Shinji se adapta a su nuevo papel como piloto, gradualmente se vuelve más seguro y confiado. Asuka se muda con Shinji y comienzan a desarrollar sentimientos confusos el uno por el otro, besándose ante su provocación.

Después de ser absorbido por el ángel Leliel, Shinji se libera gracias a que el Eva-01 actúa por sí solo. Más tarde se ve obligado a luchar contra la Unidad-03 de Evangelion, que se ha infectado, y su piloto, su amigo y compañero de clase Toji Suzuhara, queda incapacitado y discapacitado permanentemente. Asuka pierde su confianza en sí misma después de una derrota y cae en una espiral de depresión, que empeora con su siguiente pelea contra el ángel Arael, que ataca su mente. La obliga a revivir sus peores miedos y el trauma de la infancia, lo que resulta en un colapso mental. En la siguiente batalla, Rei se sacrifica para autodestruir la Unidad-00 y salvar a Shinji. Misato y Shinji visitan el hospital, donde encuentran a Rei con vida, pero afirman que ella es "la tercera Rei". Misato obliga a la científica Ritsuko Akagi a revelar los oscuros secretos de Nerv, el cementerio de Evangelion y el sistema Dummy Plug, que funciona con clones de Rei, que fue creada con el ADN de la madre de Shinji, Yui Ikari. Esta sucesión de eventos deja a Shinji emocionalmente marcado y alejado del resto de los personajes. Kaworu Nagisa reemplaza a la catatónica Asuka como piloto de la Unidad-02 y se hace amigo de Shinji, ganándose su confianza. Se revela que es el último ángel predicho, Tabris, y lucha contra Shinji, dándose cuenta de que debe morir para permitir que la humanidad sobreviva. Le pide a Shinji que lo mate, y él duda, pero finalmente mata a Kaworu; un evento que lo hace sentir culpable.

Después de que el último ángel es derrotado, Gendo desencadena el "Proyecto de Instrumentalidad Humana", una evolución forzada de la humanidad en la que las almas de la humanidad se fusionan con fines benévolos. Él cree que si se unifica, la humanidad podría superar la soledad y la alienación que los ha plagado eternamente. El alma de Shinji lucha con la razón de su existencia y llega a una epifanía de que necesita a otros para prosperar y aceptarse a sí mismo al ver a un Shinji potencial en otra realidad. Esto le permite destruir el muro de emociones negativas que lo atormentan y unirse con los demás, quienes lo felicitan.

- Personajes

Hideaki Anno intentó crear personajes que reflejaran partes de su propia personalidad. Los personajes de Evangelion luchan con sus relaciones interpersonales, sus problemas personales, y eventos traumáticos en su pasado. Las cualidades humanas de los personajes han permitido que algunos espectadores del programa se identifiquen con los personajes a nivel personal, mientras que otros los interpretan como símbolos históricos, religiosos o filosóficos.

Shinji Ikari es el protagonista de la serie y el piloto designado de Evangelion Unit-01. Después de presenciar la muerte de su madre Yui Ikari cuando era niño, Shinji es abandonado por su padre, Gendo Ikari. Es emocionalmente hipersensible y, a veces, hace lo que se espera de él por miedo al rechazo, pero a menudo se ha rebelado y se ha negado a pilotar el EVA debido al daño insoportable que se le ha hecho a él o a sus amigos. A lo largo de la serie, se dice a sí mismo "No debo huir" como un medio para animarse a sí mismo a enfrentar las amenazas del día, y esto a veces le da valentía en la batalla, pero tiene el hábito persistente de retirarse en respuesta a eventos traumáticos. Anno ha descrito a Shinji como un niño que "se encoge ante el contacto humano" y se ha "convencido a sí mismo de que es una persona completamente innecesaria".

La retraída y misteriosa piloto de Evangelion Unidad-00, Rei Ayanami, es un clon hecho de los restos rescatados de Yui y está plagada de un sentido de autoestima negativa que surge de la comprensión de que ella es un activo prescindible. Al principio desprecia a Shinji por su falta de confianza en su padre Gendo, con quien Rei es muy cercana. Sin embargo, después de que Shinji y Rei derrotan con éxito al Ángel Ramiel, ella le toma un cariño amistoso. Hacia el final de la serie, se revela que ella es uno de los muchos clones, cuyo uso es reemplazar a la Rei actualmente existente si ella es asesinada.

Asuka Langley Soryu es una niña prodigio que pilotea la Unidad Evangelion-02 y posee un temperamento feroz y una sobreabundancia de orgullo y confianza en sí misma, lo que a menudo la mete en problemas y dificultades,

especialmente durante las batallas. Cuando era niña, Asuka descubrió el cuerpo de su madre poco después de que se suicidara, lo que llevó a la niña a reprimir sus emociones y jurar no llorar nunca. Asuka y Shinji desarrollan sentimientos intensos pero ambiguos el uno hacia el otro y tienen dificultades para comunicarse con los demás. Su relación se basó inicialmente en la de Jean, el interés amoroso de Nadia y eventual esposo en la Nadia anterior. De manera similar a Shinji, Asuka y Rei se presentan con sus propios defectos y dificultad para relacionarse con otras personas.

Misato Katsuragi es la cuidadora y oficial al mando de Shinji y Asuka. Su comportamiento profesional en Nerv contrasta dramáticamente con su comportamiento despreocupado e irresponsable en casa. El diseñador de personajes Yoshiyuki Sadamoto la concibió como una "chica de al lado" mayor y una perdedora promiscua que no se tomaba la vida en serio. Hideaki Anno describió a Shinji y Misato como "miedo de ser herido" e "inadecuados, carentes de actitud positiva, para lo que la gente llama héroes de una aventura".

Los pilotos adolescentes de Evangelion reciben la orden de entrar en batalla por parte del férreo Gendo Ikari, el padre de Shinji y el comandante de Nerv. Abandonó a Shinji y lo llamó solo para servir como piloto de Evangelion. Gendo rescató los restos del cuerpo de su esposa muerta para crear a Rei, a quien veía como una mera herramienta a su disposición para derrotar a los Ángeles y promulgar la Instrumentalidad. Al igual que Shinji, es algo asocial y tiene miedo de ser insultado por los demás y a menudo huye de ellos, a menudo cometiendo inmoralidades en el proceso. Este miedo es también lo que lo llevó a abandonar a Shinji. Se le representa como implacable en su afán de ganar, un hombre que "toma medidas drásticas y extremas, por las buenas o por las malas, por las buenas o por las malas, para lograr su propio propósito". Según Yoshiyuki Sadamoto, los personajes de Gendo y Fuyutsuki están basados en Ed Straker y Alec Freeman de la serie de televisión UFO. Sadamoto diseñó la apariencia visual de los personajes para que sus personalidades "pudieran entenderse más o menos a simple vista". El atractivo estético distintivo de los diseños de los personajes principales femeninos contribuyó a las altas ventas de productos de Neon Genesis Evangelion. El diseño de Rei, en particular, se volvió tan popular que los medios se refirieron al personaje como "Premium Girl" debido a las altas ventas de libros con Rei en la portada.

- Producción

El director Hideaki Anno cayó en una depresión tras la finalización del trabajo en Nadia: The Secret of Blue Water y el fracaso en 1992 del proyecto secuela de Royal Space Force: The Wings of Honnêamise, Uru in Blue. Según Yasuhiro Takeda, después del fracaso de Uru in Blue Anno aceptó una colaboración entre King Records y Gainax mientras bebía con el representante de King Toshimichi Ōtsuki; King Records le garantizó a Anno un espacio de tiempo para "algo, cualquier cosa". Anno comenzó el desarrollo de la nueva serie en 1993 en torno a la noción de no huir, que había sido el tema subyacente de Uru in Blue, que se centraba en un protagonista acostumbrado a evitar la responsabilidad personal que se encuentra tratando de salvar a la heroína de la historia. Al principio de la producción, manifestó su intención de que Evangelion aumentara el número de fanáticos del anime, llamados otaku en japonés, y atrajera el interés en el medio del anime, trayendo un soplo de aire fresco al género mecha. En la fase inicial de diseño del proyecto Evangelion, se consideraron varios formatos, incluida una película, una serie de televisión y una serie de animación de video original (OVA). Los productores finalmente optaron por la serie de televisión, ya que era el medio más accesible en Japón en ese momento. Anno también propuso originalmente el título Alcion para la nueva serie, pero esto fue rechazado debido a su falta de sonidos consonánticos duros. Concibió la serie como una metáfora de su depresión de cuatro años, mientras trataba de poner todo su ser en el trabajo e imprimir sus propios sentimientos en la película.

Los críticos notaron cómo Evangelion tomó prestados ciertos escenarios y el uso de la introspección como un dispositivo narrativo de un proyecto anterior de Anno titulado Gunbuster. También incorporó la estructura narrativa de Nadia y múltiples marcos de referencia, dejando la historia abierta a la interpretación. La producción fue compleja y vio varios cambios en el escenario inicialmente imaginado por Gainax. Inicialmente se propuso una protagonista femenina para la serie, pero la idea fue descartada. En el primer escenario, el primer episodio presentó la batalla entre un ángel y Rei, mientras que el personaje de Shinji solo se introdujo después de que el ángel había sido derrotado temporalmente. Se realizaron más cambios en la trama después del ataque con gas sarín de la secta Aum Shinrikyo en el metro de Tokyo en marzo. El crítico cultural Hiroki Azuma ha dicho que la historia original de Evangelion era "demasiado cercana a la realidad" desde el punto de vista de Anno. Anno pensó que el escenario original no era adecuado para la transmisión y temía la censura. Sin embargo, también criticó a Aum Shinrikyo,

porque "perdieron todo contacto con la realidad". Por esta razón, Azuma afirmó que Evangelion "es una crítica intrínseca de Aum".

El estudio original de Gainax, en Tokyo

La versión final de la historia refleja la inspiración extraída de numerosas obras de anime y ficción. Entre ellas se encuentran Space Battleship Yamato, Mobile Suit Gundam, Devilman y Space Runaway Ideon. La serie también incorpora tributos a Childhood's End, las novelas de Ryū Murakami, The Andromeda Strain, The Divine Invasion, el poema Pippa Passes, The Hitcher y varias series de televisión, entre ellas The Prisoner, Thunderbirds, Ultraman y Ultra Seven.

El desarrollo de la serie Neon Genesis Evangelion estuvo cerca de cumplir los plazos a lo largo de su producción. Los cortes iniciales de los dos primeros episodios se proyectaron en el segundo festival Gainax en julio de 1995, solo tres meses antes de que se emitieran por televisión. En el decimotercer episodio, "Lilliputian Hitcher", la serie comenzó a desviarse significativamente de la historia original y el proyecto inicial fue abandonado. El número de ángeles se redujo a diecisiete en lugar de los veintiocho originales; los escritores también cambiaron el final de la historia, que originalmente había descrito el fracaso del Proyecto de Instrumentalidad Humana después de un ataque de ángeles desde la Luna. La serie no solo sufrió problemas de programación, sino que según Anno, a pesar de que Gainax era el estudio principal de la serie, la propia empresa tenía materiales y personal inadecuados para la producción completa de la serie. Solo tres miembros del personal de Gainax estaban trabajando en la serie en un momento dado, y la mayor parte de la producción de la serie fue subcontratada a Tatsunoko Production.

- Temática

Las referencias a las tradiciones místicas del judaísmo y el cristianismo, incluida la literatura midráshica y la Cábala, se encuentran abundantemente a lo largo de la serie. Para complicar los intentos de los espectadores de formar una interpretación inequívoca, la serie reelabora historias del Midrash, imágenes del Zohar y otras ideas cabalísticas desarrolladas a partir del Libro del Génesis para crear una nueva mitología específica de Evangelion. La trama también combina elementos del esoterismo y el misticismo de la Cábala judía, incluidos los ángeles, que tienen características comunes e individuales con los ángeles de la tradición religiosa, como Sachiel, Sandalphon y Ramiel. El director asistente Kazuya Tsurumaki declaró que las referencias visuales religiosas tenían la intención de hacer que la serie fuera más "interesante" y "exótica" para una audiencia japonesa, negando la existencia de un significado religioso para el uso de símbolos visuales cristianos en el programa. Según Anno, "a medida que los símbolos se mezclan, por primera vez surge algo así como una interrelación o un significado".

La explosión en forma de cruz causada por la destrucción del tercer ángel ejemplifica el uso de imágenes cristianas en Evangelion

Según Patrick Drazen, numerosas alusiones al Kojiki y al Nihongi tienen un papel destacado en Evangelion, junto con la visión sintoísta del cosmos primordial y las lanzas míticas de las deidades sintoístas Izanagi e Izanami. Los

elementos de la tradición judeocristiana también ocupan un lugar destacado a lo largo de la serie, incluidas referencias a Adán, Lilith, Eva, la Lanza de Longinus, los Rollos del Mar Muerto, el concepto cabalístico de Adam Kadmon y el Árbol de la Vida. La fusión de todas las almas humanas en una sola a través del Proyecto de Instrumentalidad Humana al final de la serie se ha comparado con el concepto cabalístico de tikkun olam. Los Evangelions han sido comparados con los golems del folclore judío, y su diseño visual se asemeja a las representaciones tradicionales de oni, demonios u ogros japoneses.

Neon Genesis Evangelion ha sido interpretado como una expresión profundamente personal de las propias luchas emocionales de Hideaki Anno con la depresión. Durante la producción de la serie, se interesó en las enfermedades mentales y la psicología. Según él, Rei es un personaje esquizofrénico y una representación del inconsciente de Shinji, mientras que Shinji tiene un complejo de Edipo y se caracteriza por un conflicto libido-destrudo. De manera similar, Ritsuko tiene un complejo de Electra, en el que ama a Gendo, una especie de sustituto de su figura paterna. El propio Anno afirmó que se identifica con Shinji tanto de manera consciente como inconsciente, mientras que Rei es la "parte más profunda" de Anno y Kaworu su sombra junguiana. La entrada de Shinji en la Unidad-01 ha sido interpretada como un "retorno al útero" freudiano, y su lucha por liberarse de Eva como su "rito de paso" hacia la edad adulta. La serie también contiene referencias a conceptos filosóficos y psicoanalíticos, como la etapa oral, la introyección, la personalidad oral, la ambivalencia, y la pulsión de muerte, incluyendo elementos de las obras de Sigmund Freud, Arthur Schopenhauer, y Søren Kierkegaard.

- Medios

Películas

En mayo de 1996, Gainax anunció una película de Evangelion en respuesta a la insatisfacción de los fanáticos con el final de la serie. El 15 de marzo de 1997, Gainax lanzó Neon Genesis Evangelion: Death & Rebirth, que consta de 60 minutos de clips tomados de los primeros 24 episodios de la serie y los primeros 30 minutos del nuevo final debido a problemas de producción. La segunda película, The End of Evangelion, que se estrenó el 19 de julio de 1997, proporcionó el nuevo final completo como un recuento de los dos episodios finales de la serie de televisión. En lugar de representar el clímax de la serie dentro de las mentes de los personajes, la película proporciona una resolución más convencional y basada en la acción de las líneas argumentales de la serie. La película ganó numerosos premios y recaudó 1,45 mil millones de yenes dentro de los seis meses posteriores a su lanzamiento. En 1999, Ex.org clasificó a la película como el quinto mejor "programa de todos los tiempos", con la serie de televisión en el segundo lugar. En 2009, la revista CUT la clasificó como la tercera mejor película de anime de todos los tiempos. En julio de 1998, las películas fueron relanzadas como Revival of Evangelion que combinó Death (true)² (la versión del director de Death) con The End of Evangelion.

Se realizó una nueva serie de películas animadas llamada Rebuild of Evangelion de Gainax, que consta de cuatro películas. La primera película vuelve a contar los primeros seis episodios de la serie, pero a partir de la segunda película en adelante, la historia es diferente, incluidos nuevos personajes, Evas y Ángeles. La primera película, Evangelion: 1.0 You Are (Not) Alone, se estrenó en Japón el 1 de septiembre de 2007, mientras que Evangelion: 2.0 You Can (Not) Advance se estrenó el 27 de junio de 2009 y Evangelion: 3.0 You Can (Not) Redo se estrenó el 17 de noviembre de 2012. La película final, titulada Evangelion: 3.0+1.0 Thrice Upon a Time, se estrenó el 8 de marzo de 2021, después de dos retrasos. En 2015, Evangelion: Another Impact, una colaboración de cortometraje renderizado en 3D entre el estudio Khara y la empresa de medios Dwango fue dirigida por Shinji Aramaki, se estrenó y se transmitió como el duodécimo cortometraje de anime de la Japan Animator Expo el 8 de febrero. Representa "la historia de la activación, el alboroto y los aullidos de un Evangelion en otro mundo".

Manga

Diez meses antes de la emisión televisiva de Evangelion, el diseñador de personajes Yoshiyuki Sadamoto ilustró una versión manga de la historia, inicialmente un suplemento destinado a promocionar la serie de anime. La primera entrega del manga se publicó en la edición de febrero de Shōnen Ace en diciembre de 1994 y las entregas posteriores se produjeron de forma irregular durante un período de dieciocho años. La última entrega se publicó en junio de 2013. Varios editores inicialmente se mostraron preocupados por la selección de Sadamoto para desarrollar la adaptación al manga, viéndolo como "demasiado pasado de moda para ser rentable". Los primeros diez volúmenes vendieron más de 15 millones de copias, y el undécimo volumen alcanzó el número uno en las listas de

Tohan, vendiendo dos millones de copias adicionales. La serie de manga ganó la encuesta de manga de fans de Comicker de 1996. La historia ha sido adaptada a varias otras series de manga además del proyecto original de Sadamoto, incluyendo Campus Apocalypse, una historia de misterio que omite las unidades de Evangelion, y Petit Eva: Evangelion@School, una serie de parodia que recibió su propio programa serial de animación en red original.

- Recepción

Neon Genesis Evangelion recibió elogios tanto a nivel nacional como internacional durante su transmisión inicial y en las décadas posteriores. En el agregador de reseñas Rotten Tomatoes, la serie tiene una calificación de aprobación del 100% basada en 31 reseñas, con una calificación promedio de 8.3/10. El consenso crítico del sitio web dice: "Neon Genesis Evangelion, tanto una piedra de toque cultural para Japón como una visión de autor inflexible del creador Hideaki Anno, funciona como un ápice fascinante para el género del anime mecha y como una exploración desgarradora de la depresión, lo que lo convierte en una épica completamente singular sobre ángeles y demonios internos". Paste, IGN y Comic Book Resources la han nombrado como una de las mejores series de anime de todos los tiempos.

La "riqueza" de los personajes y la narrativa "compleja y en capas" han recibido elogios de los críticos. En 1998, Max Autohead de Hyper lo calificó con 10 de 10, elogiando la "historia brillante y fantástica, con personajes asombrosos que te atraen no solo a su mundo, sino también a su psique". El mismo año, Shidoshi de la revista GameFan le dio una calificación A, llamándola una serie "impresionante". Mike Hale de The New York Times lo describió en 2009 como "un anime superior, una historia de robots gigantes de profundidad, sentimiento y detalle inusuales".

Tras la conclusión de la transmisión televisiva original de la serie, la recepción pública y crítica de Neon Genesis Evangelion fue polarizada, particularmente con respecto a los dos episodios finales. El estilo experimental del final confundió o alejó a muchos fanáticos y generó debate y controversia; la crítica se dirigió en gran medida a la falta de resolución de la historia en los dos episodios finales. La opinión sobre el final fue mixta, con la audiencia ampliamente dividida entre aquellos que consideraron los episodios "profundos" y aquellos que sintieron que su significado era "más aparente que real". Los actores de voz en inglés admitieron que también tuvieron problemas para entender la conclusión de la serie. El Mainichi Times escribió que en la transmisión del penúltimo episodio, "casi todos los espectadores se sintieron traicionados... Cuando el comentarista Eiji Ōtsuka envió una carta al Yomiuri Shimbun, quejándose del final de la serie Evangelion, el debate se extendió a nivel nacional". A pesar de las críticas, Anno se mantuvo firme en sus elecciones artísticas para la conclusión de la serie. El crítico Zac Bertschy comentó en 2003 que "la mayor parte de la reacción negativa contra Evangelion se debió a que a la gente no le gusta pensar". La controversia inicial en torno al final de Evangelion no ha tenido una influencia negativa duradera en la popularidad de la serie.

Evangelion se ha convertido en un fenómeno social más allá de su base de fans principal, generando un debate nacional en Japón. La serie también ha sido objeto de numerosos informes de los medios, debates y estudios de investigación en todo el mundo. El programa ha recibido críticas de críticos, académicos y sociólogos por igual, incluidos Susan J. Napier, William Rout, Mick Broderick, Mari Kotani, Shinji Miyadai, Hiroki Azuma, Yuriko Furuhata y Marc Steinberg. La serie ha sido descrita como una crítica y una deconstrucción del género mecha. El crítico japonés Manabu Tsuribe consideró que Evangelion era "extremadamente interior y carente de sociabilidad, por lo que parece reflejar la patología de la época". Martin Theron de Anime News Network describió el diseño de los personajes como "distintivo, diseñado para ser sexy en lugar de cursi", y los diseños de mechas como "entre los más distintivos jamás producidos para una serie de anime, con apariencias elegantes y ágiles que parecen monstruosas, temibles y ágiles en lugar de cuadradas y caballerescas". Mike Crandol declaró: "Ya no parece arrepentido decir que Evangelion es seguramente una de las grandes obras de animación de todos los tiempos". En febrero de 2004, Cinefantastique incluyó al anime como una de las "10 animaciones esenciales".

- Legado

Evangelion ha tenido un impacto significativo en la cultura popular japonesa. La serie también tuvo una fuerte influencia en el anime, en un momento en el que la industria del anime y las series de anime televisadas estaban en un período de crisis. El crítico de CNET Tim Hornyak le atribuye a la serie la revitalización y transformación del género de los mechas gigantes. En las décadas de 1980 y 1990, la animación japonesa vio una disminución en la producción tras la crisis económica en Japón. Esto fue seguido por una crisis de ideas en los años siguientes. En este contexto,

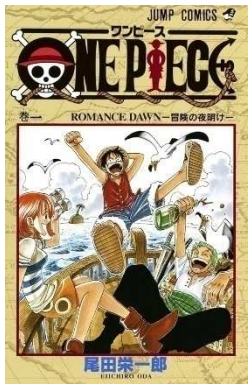
Evangelion impuso nuevos estándares para la serie animada, marcando el comienzo de la era de la "nueva serie de animación japonesa", caracterizada por innovaciones que permitieron un renacimiento técnico y artístico de la industria. La producción de series de anime comenzó a reflejar un mayor control del autor, la concentración de recursos en menos episodios pero de mayor calidad, que por lo general van desde trece a veintiséis, un enfoque de dirección similar al de las películas en vivo y una mayor libertad respecto de las limitaciones de la comercialización.

Según Keisuke Iwata de TV Tokyo, la difusión global de la animación japonesa se expandió drásticamente debido a la popularidad de Evangelion. En Japón, Evangelion impulsó una revisión del valor cultural del anime, y su éxito, según Roland Kelts, hizo que el medio fuera más accesible para la escena juvenil internacional. Con el interés en la serie, la cultura otaku se convirtió en un fenómeno social masivo. Las repeticiones regulares del programa aumentaron el número de otakus, mientras que John Lynden vincula su popularidad a un auge en el interés por la literatura sobre los Rollos del Mar Muerto, la Cábala y el cristianismo.

Los críticos rastrearon la influencia de Evangelion en series de anime posteriores, incluyendo Serial Experiments Lain, RahXephon, Texhnolyze, Gasaraki, Guilty Crown, Boogiepop Phantom, Blue Submarine No. 6, Martian Successor Nadesico, Rinne no Lagrange, Gurren Lagann, Dual! Parallel Trouble Adventure, Argento Soma, Pilot Candidate, Generator Gawl, y Dai-Guard. Referencias, homenajes y tributos a la serie también se encuentran en medios japoneses y occidentales como el tercer episodio de Magical Shopping Arcade Abenobashi, Koi Koi Seven, Hayate the Combat Butler, Baka and Test, Un Show Más, My Little Pony: La Magia de la Amistad, Gravity Falls, Sgt. Frog, Rick and Morty, One Hour Photo, Steven Universe, Kong: Skull Island, y Nope. La mezcla de religión y mechas del programa también influyó en los videojuegos japoneses posteriores, incluidos Xenogears y El Shaddai: Ascension of the Metatron.

El diseño y los rasgos de personalidad del personaje Rei Ayanami fueron reutilizados para muchos personajes de anime y manga de finales de los años 1990, como Ruri Hoshino de Nadesico, Ruriko Tsukushima (Droplet), Miharu (Gasaraki), Anthy Himemiya (Revolutionary Girl Utena) y Lain Iwakura (Serial Experiments Lain). El personaje de Asuka fue parodiado por Excel (Excel Saga), y algunos de sus rasgos se usaron para crear el personaje de Mai en Gunparade March. Según el crítico italiano Guido Tavassi, el diseño de mechas de Evangelion, caracterizado por un mayor parecido con la figura humana, y los diseños abstractos de los Ángeles, también tuvieron un impacto significativo en los diseños de futuras producciones de anime. Nobuhiro Watsuki diseñó varios personajes para Rurouni Kenshin basados en personajes de Neon Genesis Evangelion, a saber, Uonuma Usui, Honjō Kamatari y Fuji. Otros artistas han citado la serie como inspiración, incluidos Makoto Shinkai y Gege Akutami para su manga Jujutsu Kaisen. Después de Evangelion, Anno reutilizó conceptos estilísticos de la serie en el live-action Love & Pop y el anime romántico Kare Kano. Neon Genesis Evangelion también influyó en artistas musicales, como la banda británica Fightstar y su álbum debut, Grand Unification, y la banda japonesa Rey, que deriva su nombre del personaje de Rei Ayanami.

One Piece



One Piece es una serie escrita e ilustrada por Eiichirō Oda. Ha sido serializada en la revista de manga shōnen de Shueisha, Weekly Shōnen Jump, desde julio de 1997, con sus capítulos compilados en 110 volúmenes tankōbon a partir de noviembre de 2024. La serie sigue las aventuras de Monkey D. Luffy y su tripulación, los Piratas del Sombrero de Paja, mientras explora Grand Line en busca del mítico tesoro conocido como "One Piece" para convertirse en el próximo Rey de los Piratas.

El manga generó una franquicia de medios, habiendo sido adaptado en una película de festival por Production I.G, y una serie de anime por Toei Animation, que comenzó a transmitirse en 1999. Además, Toei ha desarrollado catorce largometrajes animados, una animación de video original y trece especiales de televisión. Varias empresas han desarrollado varios tipos de merchandising y medios, como un juego de cartas coleccionables y numerosos videojuegos. La serie de manga fue licenciada para un lanzamiento en inglés en América del Norte y el Reino Unido por Viz Media y en Australia por Madman Entertainment. La serie de anime fue licenciada por 4Kids Entertainment para un lanzamiento en inglés en América del Norte en 2004 antes de que la licencia se cancelara y posteriormente fuera adquirida por Funimation en 2007. Netflix lanzó una adaptación de la serie de televisión de acción en vivo en 2023.

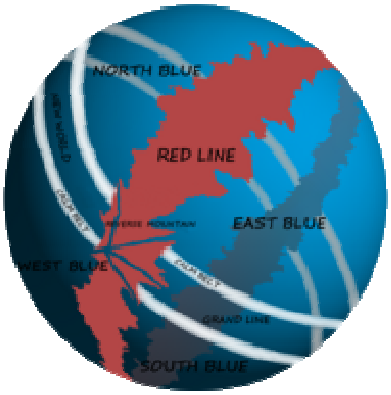
One Piece ha recibido elogios por su narrativa, construcción de mundos, arte, caracterización y humor. Ha recibido muchos premios y está clasificado por críticos, revisores y lectores como uno de los mejores mangas de todos los tiempos. Para agosto de 2022, tenía más de 516,6 millones de copias en circulación en 61 países y regiones de todo el mundo, lo que la convierte en la serie de manga más vendida de la historia y la serie de cómics más vendida impresa en un volumen de libro. Varios volúmenes del manga han batido récords de publicación, incluida la tirada inicial más alta de cualquier libro en Japón. En 2015 y 2022, One Piece estableció el récord mundial Guinness por "la mayor cantidad de copias publicadas para la misma serie de cómics por un solo autor". Fue el manga más vendido durante once años consecutivos desde 2008 hasta 2018 y es el único manga que tuvo una impresión inicial de volúmenes de más de 3 millones de forma continua durante más de 10 años, así como el único que había logrado más de 1 millón de copias vendidas en todos sus más de 100 volúmenes tankōbon publicados. One Piece es el único manga cuyos volúmenes han ocupado el primer lugar todos los años en la existencia de la lista semanal de cómics de Oricon desde 2008.

- El mundo de One Piece

El mundo de One Piece está poblado por humanos y otras razas como enanos (más parecidos a las hadas en tamaño), gigantes, tritones, hombres-pez, tribus de miembros largos, gente de cuello largo conocida como la Tribu Snakeneck y gente animal (conocida como "Minks"). El mundo está gobernado por una organización intercontinental conocida como el Gobierno Mundial, que consta de docenas de países miembros. La Armada es la rama militar marítima del Gobierno Mundial que protege los mares conocidos de piratas y otros criminales. También está Cipher Pol, que es un grupo de agencias dentro del Gobierno Mundial que son su policía secreta. Si bien los piratas son los principales oponentes del Gobierno, quienes desafían su gobierno son el Ejército Revolucionario que busca derrocarlos. La tensión central de la serie enfrenta al Gobierno Mundial y sus fuerzas contra los piratas. La serie enfatiza regularmente la ambigüedad moral sobre la etiqueta de "pirata", que incluye a los villanos crueles, pero también a cualquier individuo que no se someta al gobierno autoritario, y a menudo moralmente ambiguo, del Gobierno Mundial. El mundo de One Piece también tiene características sobrenaturales como las Frutas del Diablo, que son frutas misteriosas que otorgan a quien las come poderes transformadores a costa de debilitarse en cuerpos de agua, lo que resulta en la pérdida de la capacidad de nadar. Otro poder sobrenatural es el Haki, que otorga a sus usuarios una mayor fuerza de voluntad, observación y habilidades de lucha, y es uno de los únicos métodos efectivos para infligir daño corporal a ciertos usuarios de Frutas del Diablo.

El mundo en sí consiste en dos vastos océanos divididos por una enorme cadena montañosa llamada la Línea Roja. Dentro de los océanos hay un segundo fenómeno global conocido como la Gran Línea, que es un mar que corre perpendicular a la Línea Roja y está delimitado por el Cinturón de la Calma, franjas de océano en calma infestadas de enormes monstruos devoradores de barcos conocidos como Reyes del Mar. Estas barreras geográficas dividen el mundo en cuatro mares: Azul Norte, Azul Este, Azul Oeste, y Azul Sur. El paso entre los cuatro mares y la Gran Línea

es, por tanto, difícil. Las características únicas y místicas permiten el transporte entre los mares, como el uso de la Piedra Prisma Marina empleada por los barcos del gobierno para ocultar su presencia mientras atraviesan el Cinturón de la Calma, o la Montaña Inversa donde el agua de los cuatro mares fluye cuesta arriba antes de fusionarse en un canal rápido y peligroso que ingresa a Grand Line. El Grand Line en sí está dividido en dos mitades separadas, y la Línea Roja es el Paraíso y el Nuevo Mundo.



Globo del mundo de *One Piece*

- Premisa

La serie se centra en Monkey D. Luffy, un joven hecho de goma después de comer involuntariamente la fruta Gum-Gum, que emprende un viaje desde el Mar East Blue para encontrar el tesoro más importante del difunto Rey de los Piratas Gol D. Roger, conocido como "One Piece", y tomar su título anterior. Luffy zarpa como capitán de los Piratas del Sombrero de Paja, y se le unen Roronoa Zoro, un espadachín y ex cazarrecompensas; Nami, una ladrona y navegante obsesionada con el dinero; Usopp, un francotirador y mentiroso compulsivo; y Sanji, un cocinero amoroso pero caballeroso. Adquieren un barco, el Going Merry, más tarde reemplazado por el Thousand Sunny, y se involucran en enfrentamientos con piratas notorios. Mientras Luffy y su tripulación emprenden sus aventuras, otros se unen a la tripulación más adelante en la serie, incluido Tony Tony Chopper, un médico reno antropomorfizado; Nico Robin, un arqueólogo y ex asesino de Baroque Works; Franky, un carpintero de barcos cyborg; Brook, un músico y espadachín esquelético; y Jimbei, un hombre-pez tipo tiburón ballena y ex miembro de los Siete Señores de la Guerra del Mar que se convierte en su timonel. Juntos, se encuentran con otros piratas, cazarrecompensas, organizaciones criminales, revolucionarios, agentes secretos, científicos, soldados del moralmente ambiguo Gobierno Mundial y varios otros amigos y enemigos, mientras navegan por los mares en busca de sus sueños.

- Personajes

El manga One Piece cuenta con un extenso elenco de personajes creados por Eiichiro Oda. La serie se desarrolla en un universo ficticio donde un gran número de piratas, soldados, revolucionarios y otros aventureros luchan entre sí, utilizando diversas habilidades sobrehumanas. La mayoría de los personajes son humanos, pero el elenco también incluye enanos, gigantes, tritones y sirenas, hombres-pez, gente del cielo y visones, y muchos otros. Muchos de los personajes poseen habilidades adquiridas al comer "frutas del diablo". La trama de la serie sigue las aventuras de un grupo de piratas en su búsqueda del mítico tesoro "One Piece".

Los piratas del Sombrero de Paja. De izquierda a derecha: Robin, Nami, Brook, Sanji, Jinbe, Luffy, Chopper, Zoro, Franky y Usopp

Monkey D. Luffy es el protagonista principal de la serie, un joven pirata que desea suceder a Gold Roger, el fallecido Rey de los Piratas, encontrando su tesoro, el "One Piece". A lo largo de la serie, Luffy reúne una diversa tripulación llamada los Piratas del Sombrero de Paja, que incluye: el combatiente con tres espadas Roronoa Zoro (a veces llamado Roronoa Zolo en el manga en inglés); la ladrona y navegante Nami; el cobarde tirador e inventor Usopp; el amoroso cocinero y artista marcial Sanji; el reno antropomórfico y médico Tony Tony Chopper; el arqueólogo Nico Robin; el carpintero de barcos cyborg Franky; el músico esqueleto viviente Brook; y el timonel hombre-pez Jimbei. Juntos navegan por los mares en busca de sus sueños, encontrando otros piratas, cazarrecompensas, organizaciones criminales, revolucionarios, agentes secretos y soldados del corrupto Gobierno Mundial, y varios otros amigos y enemigos.

Concepción

El manga One Piece cuenta con un extenso elenco de personajes creados por Eiichiro Oda. La serie se desarrolla en un universo ficticio donde un gran número de piratas, soldados, revolucionarios y otros aventureros luchan entre sí, utilizando diversas habilidades sobrehumanas. La mayoría de los personajes son humanos, pero el elenco también incluye enanos, gigantes, tritones y sirenas, hombres-pez, gente del cielo y visones, y muchos otros. Muchos de los personajes poseen habilidades adquiridas al comer "frutas del diablo". La trama de la serie sigue las aventuras de un grupo de piratas en su búsqueda del mítico tesoro "One Piece".

Monkey D. Luffy es el protagonista principal de la serie, un joven pirata que desea suceder a Gold Roger, el fallecido Rey de los Piratas, encontrando su tesoro, el "One Piece". A lo largo de la serie, Luffy reúne una diversa tripulación llamada los Piratas del Sombrero de Paja, que incluye: el combatiente con tres espadas Roronoa Zoro (a veces llamado Roronoa Zolo en el manga en inglés); la ladrona y navegante Nami; el cobarde tirador e inventor Usopp; el amoroso cocinero y artista marcial Sanji; el reno antropomórfico y médico Tony Tony Chopper; el arqueólogo Nico Robin; el carpintero de barcos cyborg Franky; el músico esqueleto viviente Brook; y el timonel hombre-pez Jimbei. Juntos navegan por los mares en busca de sus sueños, encontrando otros piratas, cazarrecompensas, organizaciones criminales, revolucionarios, agentes secretos y soldados del corrupto Gobierno Mundial, y varios otros amigos y enemigos.

Los Sombrero de Paja

Los protagonistas de la serie One Piece son todos los miembros de los Piratas del Sombrero de Paja (麦わらの一味, Mugiwara no Ichimi), una tripulación de diez piratas capitaneada por Monkey D. Luffy. El número de la tripulación aumenta a lo largo de la serie, a medida que Luffy recluta nuevos miembros. Una vez que Usopp se une a los Piratas del Sombrero de Paja, obtienen su propio barco, el Going Merry, que luego es destruido y reemplazado por un navío más grande y poderoso, el Thousand Sunny creado por su carpintero Franky. Dos años después, los de Sombrero de Paja obtienen una nueva flota, llamada la Gran Flota de Sombrero de Paja, que consta de 5.640 piratas de siete tripulaciones diferentes; Luffy se opone a la idea de ser un comandante de flota y organiza su nuevo ejército de manera que puedan actuar de forma independiente, pero cuando una tripulación está en problemas, los demás deben hacer lo que puedan para ayudarlos. Al final del arco del País de Wano, los Piratas del Sombrero de Paja son reconocidos como una tripulación liderada por el Emperador y Luffy también es reconocido como el líder de la Gran Flota de Sombrero de Pajay los otros nueve miembros como sus Oficiales Superiores después de la derrota de Kaido y Big Mom.

- Monkey D. Luffy

Monkey D. Luffy (モンキー・D・ルフィ, Monkī Dī Rufi) es el capitán de los Piratas del Sombrero de Paja y el protagonista principal de la serie One Piece. A los siete años, admira e intenta unirse a los piratas de Shanks "el Pelirrojo". Ridiculizado y rechazado, inadvertidamente come su tesoro, la Fruta Goma-Goma tipo Paramecia (ゴムゴムの実, Gomu Gomu no Mi), que le da atributos gomosos. Sus esfuerzos imprudentes finalmente lo llevan a un grave peligro haciendo que Shanks pierda un brazo mientras lo rescata. Después de esto, Luffy renuncia a unirse a Shanks, resolviendo en cambio comenzar una tripulación propia y convertirse en el Rey de los Piratas. Disgustado porque Shanks malcríe a su nieto, Garp lleva a Luffy para que lo críe Curly Dadan y sus bandidos de la montaña, a quienes obliga a que lo acojan. Durante el tiempo que Luffy está allí, se convierte en hermano jurado de Ace, el otro pupilo de Garp, y Sabo, un noble fugitivo local.

Diez años después y todavía con el preciado sombrero de paja de Shanks, Luffy forma y dirige su propia tripulación pirata llamada Los Piratas del Sombrero de Paja y zarpa hacia Grand Line, ganando rápidamente la infamia como Luffy "Sombrero de Paja" (麦わらのルフィ, Mugiwara no Rufi). Finalmente, después de que su fuerza resulte insuficiente para salvar a Ace de la ejecución, pasa dos años en una isla aislada, aprendiendo el uso de los tres colores del Haki, así como el cuarto Gear de su habilidad de goma de Silvers Rayleigh, antes de dirigirse al Nuevo Mundo. Debido a su infamia, es uno de los piratas conocidos como "La Peor Generación". Después de la derrota de Kaido y Big Mom, posteriormente es nombrado uno de los miembros más nuevos de los Cuatro Emperadores. Luffy también es capaz de usar la aplicación avanzada para todos los tipos de Haki. Durante su pelea con Kaido, su poder de fruta del diablo despertó, revelando su verdadera naturaleza como la Fruta Mítica Tipo Zoan, Humano-Humano, Modelo: Nika.

Mayumi Tanaka le da voz a Luffy en la serie de anime. En la adaptación en inglés de 4Kids Entertainment, Erica Schroeder le da voz. En la adaptación en inglés de Funimation Entertainment, Colleen Clinkenbeard le da voz.

Luffy es interpretado por Iñaki Godoy en la adaptación de acción real de One Piece.

- Roronoa Zoro

Roronoa Zoro (ロロノア・ゾロ) es un espadachín que usa hasta tres espadas simultáneamente, sosteniendo una en cada mano y una tercera en su boca. Para cumplir una promesa a Kuina, su difunta amiga de la infancia y rival, pretende derrotar a "Ojo de Halcón" Mihawk y convertirse en el mejor espadachín del mundo. Viajando por los mares en busca de Mihawk y ganándose la vida como cazarrecompensas, se hace famoso como "Cazador de piratas" Zoro (海賊狩りのゾロ, Kaizoku-Gari no Zoro).

Finalmente, entra en conflicto con Helmeppo, el hijo mimado de un oficial de la marina. Para evitar daños a civiles inocentes, Zoro se deja encarcelar temporalmente, mientras Helmeppo planea matarlo. Zoro es salvado de la ejecución por Luffy a cambio de convertirse en su primer tripulante. En ese momento, Zoro deja en claro que se volvería contra su capitán si alguna vez se interpusiera entre él y su sueño. Sin embargo, Zoro se encariña con su tripulación y después de varias derrotas en su defensa, sus prioridades cambian y convence a Mihawk para que lo acepte como estudiante. Zoro es capaz de utilizar los tres tipos de Haki y es capaz de usar la aplicación avanzada tanto para Haoshoku como para Busoshoku Haki. Es conocido por su terrible sentido de la orientación y se pierde constantemente cuando viaja.

En la serie de televisión de anime, su actor de voz es Kazuya Nakai. En la adaptación en inglés de 4Kids, su nombre se escribe Roronoa Zolo y su voz es de Marc Diraison. Los medios de VIZ también lo llaman "Zolo". En la adaptación en inglés de Funimation, su voz es proporcionada por Christopher Sabat.

Zoro es interpretado por Mackenyu en la serie de televisión de anime de 4Kids.

- Nami

Nami (ナミ), adoptada y criada por Belle-Mère, una marinera de la marina que se convirtió en granjera de mandarinas, fue testigo del asesinato de su madre a manos del infame Arlong, cuya banda pirata ocupa su isla y extrae tributos de la población. Al llegar a un acuerdo con él, Nami, todavía una niña, pero ya una consumada cartógrafa que sueña con dibujar un mapa completo del mundo, se une a los piratas con la esperanza de comprar la libertad para su aldea. Nami, que creció como una pirata que odiaba a los piratas y dibujaba mapas para Arlong y robaba tesoros de otros piratas, se convirtió en una excelente ladrona, carterista y navegante con una habilidad excepcional para pronosticar el clima. Después de que Arlong la traiciona, y él y su banda son derrotados por los Piratas del Sombrero de Paja, Nami se une a ellos en la búsqueda de su sueño y adquiere infamia como "La ladrona gata" Nami (泥棒猫のナミ, Dorobō Neko no Nami).

En la serie de televisión de anime, Nami tiene la voz de Akemi Okamura. En la adaptación en inglés de 4Kids, su voz es de Kerry Williams. En la adaptación en inglés de Funimation, su voz es proporcionada por Luci Christian.

Nami es interpretada por Emily Rudd en la adaptación de acción real de One Piece.

- Usopp

Durante su infancia, Usopp (ウソップ, Usoppu) fue abandonado por su padre, Yasopp, quien se fue para unirse a los Piratas Pelirrojos. Cuando su madre, Bachina, enferma, Usopp comienza a contar cuentos fantásticos, expresando su esperanza de que su padre regrese y los lleve al mar. Regularmente va a la mansión en la cima de la colina donde vive, para visitar a Kaya. Incluso después de que su madre muere, Usopp no culpa a su padre por irse. A pesar de su disposición cobarde, se esfuerza por convertirse en un gran pirata.

Usopp es reconocible por su nariz larga, una referencia al hecho de que tiende a mentir mucho. Es un inventor, pintor y escultor talentoso. En combate, se basa principalmente en tirachinas para disparar varios tipos de munición con gran precisión en coordinación con un conjunto de mentiras y otras armas que le dan un estilo de lucha único llamado "El Arsenal de Usopp". Para ayudar a los Sombrero de Paja a rescatar a Nico Robin, logra notoriedad bajo su alter ego "Sogeking, el Rey de los Francotiradores" (狙撃の王様そげキング, Sogeki no Ō-sama Sogekingu), un francotirador héroe que usa una máscara y una capa doradas. Finalmente, después de ayudar a los Sombrero de Paja a liberar Dressrosa del gobierno de Donquixote Doflamingo, se vuelve infame como "Dios" Usopp (ゴッドウソップ, Goddo Usoppu).

En la serie de anime, su actor de voz es Kappei Yamaguchi. Jason Griffith y Sonny Strait brindan su voz en las adaptaciones en inglés de 4Kids y Funimation, respectivamente.

Usopp es interpretado por Jacob Romero Gibson en la adaptación de acción real de One Piece.

- Sanji

Nacido como un príncipe del Reino de Germa, Vinsmoke Sanji (ヴィンスモーク・サンジ, Vinsumōku Sanji) es ridiculizado rutinariamente por sus hermanos genéticamente mejorados y es encerrado por su padre Judge por ser una desgracia. Con la ayuda de su hermana Reiju, escapa y huye de Germa, un reino flotante compuesto por varios barcos, después de que ingresa al East Blue y su padre lo permite.

Mientras trabaja como aprendiz de cocinero en un barco de pasajeros, Sanji, de nueve años, se enfrenta a un grupo de piratas que abordan el barco, liderado por el infame Zeff, el "Pie Rojo". Durante el encuentro, Sanji es arrastrado al mar por una ola gigante. Zeff salta tras él debido a su sueño común de encontrar el All Blue (オールブルー, Ōru Burū), una zona legendaria donde se unen los mares Azules del Este, Oeste, Norte y Sur, que contiene todo tipo de peces del mundo. Mientras náufragos juntos, el pirata salva la vida de Sanji una vez más al darle toda su comida. Después de su eventual rescate, Sanji se queda con Zeff durante varios años y lo ayuda a construir un restaurante flotante, el Baratie (バラティエ). Zeff, a su vez, lo convierte en un cocinero de primera y le enseña su estilo de lucha basado en patadas. Siguiendo el ejemplo de Zeff, Sanji nunca le negará una comida a una persona hambrienta, y solo usa sus piernas cuando lucha para proteger las manos que necesita para cocinar. Tiene debilidad por las mujeres y tiene como principio no dañar nunca a ninguna, incluso si eso significa su muerte.

Con el tiempo, se vuelve infame como "Sanji Pierna Negra" (黒脚のサンジ, Kuro Ashi no Sanji). Mientras entrena durante un período de dos años en Kamabakka Queendom de Emporio Ivankov (カマバッカ王国, Kamabakka Ōkoku), desarrolla el Sky Walk (空中歩行スカイ・ウォーク, Sukai Wōku), una variante de los Seis Poderes (六式, Rokushiki) técnica Moonwalk (月歩, Geppo), que le permite esencialmente correr por el aire. Sanji recibe su propio Raid Suit de su familia que le otorga la capacidad de volverse invisible, aunque luego lo destruye por miedo a perder su humanidad.

La apariencia estándar de Sanji es usar un traje negro que le queda bien y una corbata negra delgada. Su cabello siempre cubre uno de sus ojos y normalmente está fumando un cigarrillo.

- Nico Robin

Nico Robin (ニコ・ロビン, Niko Robin) se crió en Ohara (オハラ), hogar de la biblioteca más grande y antigua del mundo, y se convirtió en arqueóloga a la edad de ocho años. En algún momento obtiene el poder de la Fruta Flor-Flor de tipo Paramecia (ハナハナの実, Hana Hana no Mi), que le permite tener copias temporales de partes de su cuerpo, incluidos sus ojos y orejas, que surgen en superficies cercanas a ella. A espaldas de sus profesores, adquiere de ellos el conocimiento prohibido de cómo traducir las piedras antiguas llamadas Poneglifos (歴史の本文ポーネグ

リフ, Pōnegurifu, alt. Poneglifos), que se encuentran esparcidas por todo el mundo. Ella viene a compartir su objetivo de encontrar al escurridizo Real Ponegliff (真の歴史の本文リオ・ポーネグリフ, Rio Pōnegurifu), que se dice que cuenta la historia perdida del mundo conocida como el Vacío de los 100 años (空白の 100 年, Kūhaku no Hyaku-nen, Siglo del Vacío). Sin embargo, el Gobierno Mundial se entera de estos esfuerzos y envía una flota de batalla para detenerlos. Solo Robin escapa del devastador ataque que se cobra la vida de toda la población de la isla, incluida la de su madre.

Llamada "Niña del Diablo" (悪魔の子, Akuma no Ko), traumatizada y con una recompensa por su cabeza, Robin vive una vida a la fuga, incapaz de confiar en nadie. Para sobrevivir, coopera con varios piratas y otros forajidos. Finalmente, se une al grupo Baroque Works de Sir Crocodile, usando el nombre en clave "Sra. All-Sunday" (ミス・オールサンデー, Misu Ōrusandē) y se convierte en su vicepresidenta. Después de que Baroque Works se desmorona, sin ningún otro lugar a donde ir, se une a los Piratas del Sombrero de Paja y se encariña tanto con ellos que se entrega al Gobierno para salvarlos. Después de descubrir su verdadera razón para irse, los Piratas del Sombrero de Paja declaran una guerra abierta contra el Gobierno para recuperarla. Se da cuenta de que finalmente ha encontrado personas que nunca la traicionarán y se une a la tripulación. Dos años después, Robin perfecciona aún más sus poderes de Fruta del Diablo hasta el punto de que puede crear un duplicado de sí misma con cuerpo completo.

En la adaptación de la serie de televisión de anime del manga, la actriz de voz de Robin es Yuriko Yamaguchi. En la adaptación en inglés de 4Kids, su nombre en clave de Baroque Works se cambió a Miss Sunday y su voz es de Veronica Taylor. En la adaptación en inglés de Funimation, su voz es de Stephanie Young.

Robin es interpretado por Lera Abova en la adaptación de acción real de One Piece.

- Franky

El hijo de padres piratas que lo abandonaron a los nueve años, Cutty Flam (カティ・フラム, Kati Furamu) cambió su nombre a Franky (フランキー, Furankī) y es tomado como aprendiz por el carpintero de barcos Tom, quien construyó el barco del Rey Pirata Gol D Roger, el Oro Jackson, y también guarda en secreto los planos de una devastadora arma antigua. La imprudencia de Franky finalmente brinda una oportunidad para que los agentes del Gobierno Mundial busquen estos planos. Al intentar rescatar a su maestro, Franky sufre heridas graves y solo sobrevive reconstruyendo partes de su cuerpo usando piezas de chatarra, convirtiéndose en un cíborg impulsado por cola con fuerza. Después de ganar notoriedad como "Cyborg" Franky (サイボーグフランキー, Saibōgu Furankī), y para cumplir su sueño de navegar en un barco que construyó alrededor del mundo, construye el Thousand Sunny, un balandro de guerra con aparejo de bergantín, para los Piratas del Sombrero de Paja y se une a la tripulación.

En la serie de televisión de anime, su actor de voz es Kazuki Yao. Patrick Seitz proporciona su voz en la adaptación al inglés de Funimation.

- Brook

Ya un pirata antes de la época de Roger, "Humming" Brook (ブルック, Burukku) ingresa por primera vez a Grand Line como miembro de los Piratas Rumbar de temática musical. Dejando a su mascota, la ballena bebé Laboon (ラブーン, Rabūn), en Reverse Mountain, promete regresar después de navegar alrededor del mundo. Después de perder a su capitán "Calico" Yorki (キャラコのヨーキ, Kyarako no Yōki), Brook se hizo cargo de la tripulación como el nuevo capitán. Algún tiempo después, es aniquilado, pero el poder de la Fruta Revivir-Revivir de tipo Paramecia (ヨミヨミの実, Yomi Yomi no Mi) le permite resucitar como un esqueleto. Cincuenta años después, el objetivo de Brook sigue siendo cumplir la promesa de su difunta tripulación, y para ello se une a los Piratas del Sombrero de Paja.

Es un excelente músico, que dice que puede tocar cualquier instrumento, aunque normalmente se le ve tocando el violín. Brook puede incluso influir en las personas con su música hasta el punto de hacerlas dormir. Mientras está separado de los otros Sombrero de Paja, y de incógnito como "Rey Alma" Brook, gana fama mundial, llenando salas de conciertos con fans. También es un hábil esgrimista que usa un shikomizue (una espada de bastón japonesa) en la batalla. Su peso reducido le permite saltar extraordinariamente alto y correr sobre el agua. Finalmente, Brook aprende a usar su habilidad de Fruta del Diablo para dejar su cuerpo esquelético y explorar sus alrededores como un alma incorpórea.

La idea de un músico esqueleto fue concebida por primera vez por Oda en 2000, aproximadamente en la época de la introducción de Laboon y más de media década antes de la primera aparición de Brook.

- Jimbei

Jimbei (ジンベエ, Jinbē) es un hombre-pez tipo tiburón ballena estilo yakuza. Un maestro del Karate-Hombre-Pez (魚人空手, Karate Gyojin) y del Jujutsu-Hombre-Pez (魚人柔術, Jūjutsu Gyojin), es capaz de manipular el agua como si fuera una tela tangible. Jimbei puede comunicarse con los peces, una habilidad que se asocia más comúnmente con los tritones, lo que le permite conseguir la ayuda de los tiburones ballena. Después de crecer en una zona peligrosa de la Isla Gyojin, Jimbei primero se une al ejército real de la isla y luego a los Piratas del Sol; se convierte en capitán después de la muerte de Fisher Tiger. A cambio de que el Gobierno Mundial le conceda el estatus de Señor de la Guerra y la amnistía a los Piratas del Sol, Jimbei disuelve la tripulación. Renuncia al cargo para ponerse del lado del Gobierno durante su guerra con los Piratas de Barbablanca, los protectores de la Isla Gyojin, y posteriormente es encarcelado en Impel Down. Luego es liberado por Luffy durante su misión para rescatar a Ace.

Dos años después, Jimbei recluta la ayuda de los Piratas del Sombrero de Paja para evitar el golpe de estado de los Nuevos Piratas Gyojin contra la familia real de la Isla Gyojin. Inicialmente rechaza una invitación de Luffy para unirse a su tripulación, habiéndose aliado ya con los Piratas de Big Mom después de la muerte de Barbablanca. Sin embargo, después de cortar lazos con Big Mom, se une a los Piratas del Sombrero de Paja como timonel de la tripulación.

En la serie de televisión de anime japonesa, la voz de Jimbei es inicialmente de Daisuke Gōri, y luego de Katsuhisa Hōki. En la adaptación al inglés de Funimation, su voz es proporcionada por Daniel Baugh.

- Producción

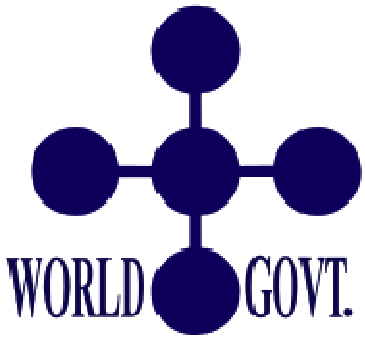
El interés de Eiichiro Oda por los piratas comenzó en su infancia, viendo la serie animada Vicky el Vikingo, que lo inspiró a querer dibujar una serie manga sobre piratas. La lectura de biografías de piratas influyó en Oda para incorporar las características de los piratas de la vida real en muchos de los personajes de One Piece; por ejemplo, el personaje Marshall D. Teach está basado en el pirata histórico Edward "Barbanegra" Teach y lleva su nombre. Aparte de la historia de la piratería, la mayor influencia de Oda es Akira Toriyama y su serie Dragon Ball, que es uno de sus mangas favoritos.

Mientras trabajaba como asistente de Nobuhiro Watsuki, Oda comenzó a escribir One Piece en 1996. Comenzó como dos historias one-shot tituladas Romance Dawn, que luego se usaría como título para el primer capítulo y volumen de One Piece. Ambos presentaban al personaje de Luffy e incluían elementos que aparecerían más adelante en la serie principal. El primero de estos cuentos fue publicado en agosto de 1996 en la revista Akamaru Jump de Shueisha, y reimpreso en 2002 en la guía One Piece Red. El segundo fue publicado en el número 41 de la Weekly Shōnen Jump en 1996, y reimpreso en 1998 en la colección de cuentos de Oda, Wanted! En una entrevista con TBS, Takanori Asada, el editor original de One Piece, reveló que el manga fue rechazado por la Weekly Shōnen Jump tres veces antes de que aceptaran publicar la serie. Kazuhiko Torishima, entonces editor en jefe de la revista, explicó que debatieron durante dos horas sobre si serializar o no One Piece. Aunque reconoció que tenía potencial, fue uno de los que estaban en contra de la obra porque estaba "incompleta". Pero Torishima finalmente aprobó la serialización debido a que Asada era tan "molestamente serio" que otro editor sugirió que tanto Oda como Asada serían aplastados si se rechazaba en ese momento.

La principal inspiración de Oda para el concepto de las Frutas del Diablo fue Doraemon; las habilidades y usos de las Frutas reflejan la vida diaria de Oda y sus fantasías personales, similar a la de los gadgets de Doraemon, como la Fruta Gum-Gum inspirada en la pereza de Oda. Al diseñar la apariencia externa de las Frutas del Diablo, Oda piensa en algo que cumpliría un deseo humano; agregó que no ve por qué dibujaría una Fruta del Diablo a menos que la apariencia de la fruta incite a uno a comerla. Los nombres de muchos ataques especiales, así como otros conceptos en el manga, consisten en una forma de juego de palabras en el que las frases escritas en kanji se combinan con una lectura idiosincrásica. Los nombres de las técnicas de algunos personajes se mezclan a menudo con otros idiomas, y los nombres de varias de las técnicas de espada de Zoro están diseñados como bromas; parecen temibles cuando se leen a simple vista, pero suenan como tipos de comida cuando se leen en voz alta. Por ejemplo, el movimiento característico de Zoro es Onigiri, que se escribe como corte de demonio pero se pronuncia igual que bola de arroz en

japonés. Eisaku Inoue, el director de animación, ha dicho que los creadores no usaron estas lecturas de kanji en el anime ya que "podrían haber reducido las risas a la mitad". Sin embargo, Konosuke Uda, el director, dijo que cree que los creadores "hicieron el anime bastante parecido al manga".

Oda era "sensible" sobre cómo se traduciría su trabajo. En muchos casos, la versión en inglés del manga de One Piece usa una onomatopeya para múltiples onomatopeyas utilizadas en la versión japonesa. Por ejemplo, "saaa" (el sonido de la lluvia ligera, cerca de una neblina) y "zaaa" (el sonido de la lluvia torrencial) se traducen como "fshhhhhhh". A diferencia de otros artistas de manga, Oda dibuja todo lo que se mueve él mismo para crear una apariencia consistente mientras deja que su personal dibuje los fondos basándose en bocetos que ha dibujado. Esta carga de trabajo lo obliga a mantener ritmos de producción ajustados, comenzando desde las cinco de la mañana hasta las dos de la mañana del día siguiente, con breves descansos solo para las comidas. El programa de trabajo de Oda incluye los primeros tres días de la semana dedicados a la escritura del guion gráfico y el tiempo restante para el entintado definitivo de los tableros y el posible coloreado. Cuando un lector le preguntó de quién estaba enamorada Nami, Oda respondió que difícilmente habría aventuras amorosas dentro de la tripulación de Luffy. El autor también explicó que evita deliberadamente incluirlos en One Piece ya que la serie es un manga shōnen y los chicos que lo leen no están interesados en las historias de amor.



Bandera del Gobierno Mundial

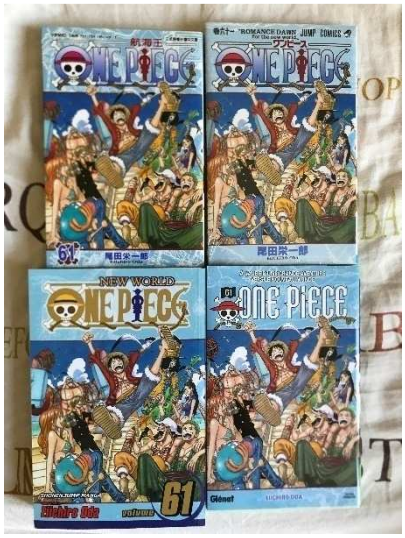
Oda reveló que originalmente planeó que One Piece durara cinco años y que ya había planeado el final. Sin embargo, descubrió que tomaría más tiempo de lo que esperaba ya que Oda se dio cuenta de que le gustaba demasiado la historia como para terminarla en ese período de tiempo. En 2016, diecinueve años después del inicio de la serialización, el autor dijo que el manga ha alcanzado el 65% de la historia que pretende contar. En julio de 2018, con motivo del vigésimo primer aniversario de One Piece, Oda dijo que el manga ha alcanzado el 80% de la trama. En un especial de televisión emitido en Japón en enero de 2019, Oda dijo que One Piece está en camino a la conclusión, pero que superaría el volumen 100, comentando también que estaría dispuesto a cambiar el final si los fanáticos pudieran predecirlo. Cuando se le preguntó si el tesoro titular son "lazos familiares", Oda respondió: "No, odio ese tipo de cosas", mencionando el final de El mago de Oz y afirmando que no soporta historias donde la recompensa de la aventura es la aventura en sí, optando por una historia donde el viaje es importante, pero aún más importante es el objetivo. En agosto de 2019, Oda dijo que, según sus predicciones, el manga terminaría en cinco años. Sin embargo, Oda afirmó que el final sería lo que había decidido al principio; está comprometido a llevarlo a cabo. En agosto de 2020, Shueisha anunció en el número 35 del año de la Weekly Shōnen Jump que One Piece "se dirigía hacia la próxima saga final". El 4 de enero de 2021, One Piece alcanzó su capítulo número mil. En junio de 2022, Oda anunció que el manga entraría en un descanso de un mes para prepararse para su 25° aniversario y su saga final, que comenzará con el lanzamiento del capítulo 1054.

- Medios

Manga

One Piece, escrita e ilustrada por Eiichirō Oda, ha sido serializada por Shueisha en la antología de manga shōnen Weekly Shōnen Jump desde el 22 de julio de 1997. Shueisha ha recopilado sus capítulos en volúmenes tankōbon individuales. El primer volumen fue lanzado el 24 de diciembre de 1997. Para el 1 de noviembre de 2024, se habían publicado un total de 110 volúmenes.

La primera traducción al inglés de One Piece fue lanzada por Viz Media en noviembre de 2002, quienes publicaron sus capítulos en la antología de manga Shōnen Jump, y luego los recopilaron en volúmenes desde el 30 de junio de 2003. En 2009, Viz anunció el lanzamiento de cinco volúmenes por mes durante la primera mitad de 2010 para ponerse al día con la serialización en Japón. Tras la interrupción de la edición impresa de la Shōnen Jump, Viz comenzó a publicar One Piece capítulo por capítulo en su sucesora digital, la Weekly Shōnen Jump, el 30 de enero de 2012. Tras la cancelación de la edición digital de la Weekly Shōnen Jump en diciembre de 2018, Viz Media comenzó a publicar simultáneamente One Piece a través de su servicio Shōnen Jump, y por Shueisha a través de Manga Plus, en enero de 2019.



Versiones en chino, japonés, inglés y francés del volumen 61

En el Reino Unido, los volúmenes fueron publicados por Gollancz Manga, a partir de marzo de 2006, hasta que Viz Media se hizo cargo después del decimocuarto volumen. En Australia y Nueva Zelanda, los volúmenes en inglés han sido distribuidos por Madman Entertainment desde el 10 de noviembre de 2008.

Oda se asoció con Akira Toriyama para crear un único crossover de One Piece y Dragon Ball de Toriyama. Titulado Cross Epoch, el one-shot fue publicado en la edición del 25 de diciembre de 2006 de la Weekly Shōnen Jump y en la edición de abril de 2011 de la Shōnen Jump inglesa. Oda colaboró con Mitsutoshi Shimabukuro, autor de Toriko, para un one-shot cruzado de su serie titulado Taste of the Devil Fruit (実食! 悪魔の実!!, Jitsushoku! Akuma no Mi!!, lit. 'The True Food! Devil Fruit!!'), publicado en Weekly Shōnen Jump el 4 de abril de 2011. La serie derivada One Piece Party (ワンピースパーティー, Wan Pīsu Pātī), escrito por Ei Andō en un estilo artístico súper deformado, comenzó a publicarse en Saikyō Jump el 5 de diciembre de 2011. Su capítulo final fue publicado en Shōnen Jump+ el 2 de febrero de 2021.

Anime

One Piece: Defeat Him! The Pirate Ganzack! fue producido por Production I.G para el Jump Super Anime Tour de 1998 y fue dirigido por Gorō Taniguchi. Luffy, Nami y Zoro son atacados por un monstruo marino que destruye su bote y los separa. Luffy se encuentra en la playa de una isla, donde salva a una niña, Medaka, de dos piratas. Todos los aldeanos, incluido el padre de Medaka, han sido secuestrados por Ganzack y su tripulación y obligados a trabajar. Después de escuchar que Ganzack también robó toda la comida, Luffy y Zoro se apresuran a recuperarla. Mientras luchan contra los piratas, uno de ellos secuestra a Medaka. Comienza una pelea entre Luffy y Ganzack, que termina con la captura de Luffy. Mientras tanto, Zoro se ve obligado a rendirse después de que se hace una amenaza de matar a todos los aldeanos. Se levantan contra Ganzack, y mientras los isleños y los piratas luchan, Nami libera a los tres cautivos. Ganzack derrota a la rebelión y revela su acorazado blindado. Los Piratas del Sombrero de Paja se ven obligados a luchar contra Ganzack una vez más para evitar que destruya la isla.

Una segunda película, One Piece: Romance Dawn Story, fue producida por Toei Animation en julio de 2008 para el Jump Super Anime Tour. Tiene una duración de 34 minutos y está basada en la primera versión de Romance Dawn. Incluye a los Piratas del Sombrero de Paja hasta Brook y su segundo barco, el Thousand Sunny. En busca de comida para su tripulación, Luffy llega a un puerto después de derrotar a un pirata llamado Crescent Moon Gally en el camino. Allí conoce a una niña llamada Silk, que fue abandonada por piratas atacantes cuando era un bebé y criada

por el alcalde. Su educación hace que valore la ciudad como su "tesoro". Los aldeanos confunden a Luffy con Gally y lo capturan justo cuando el verdadero Gally regresa. Gally arroja a Luffy al agua y planea destruir la ciudad, pero Silk lo salva y Luffy persigue a Gally. Su tripulación llega para ayudarlo y, con su ayuda, recupera el tesoro para la ciudad, adquiere comida y destruye el barco de Gally. La película se lanzó más tarde como un DVD de triple función con Dragon Ball: Yo! Son Goku and His Friends Return!! y Tegami Bachi: Light and Blue Night, que estaba disponible solo a través de una oferta por correo exclusivamente para residentes japoneses.

Imagen promocional de la saga de Egghead en el anime

La animación de video original de One Piece Film Strong World: Episode 0 adapta el especial del manga "Capítulo 0", que muestra cómo eran las cosas antes y después de la muerte de Roger. Recibió un lanzamiento limitado de tres mil DVD como colaboración con la marca House Foods.

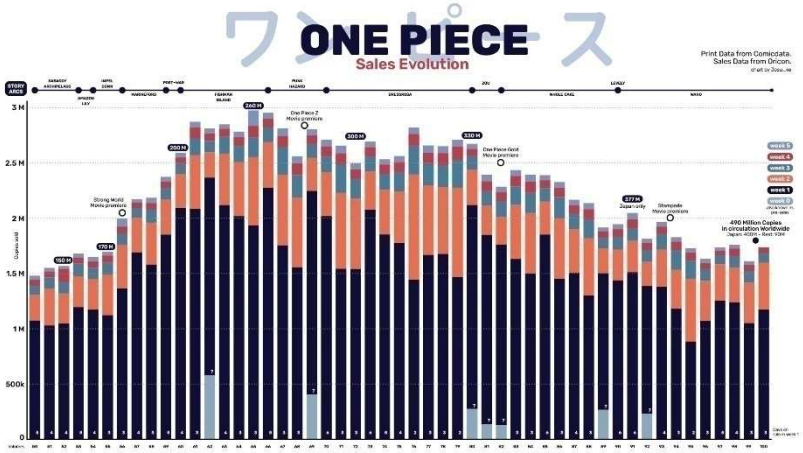
Una adaptación de la serie de televisión de anime producida por Toei Animation se estrenó en Fuji Television el 20 de octubre de 1999; la serie alcanzó su episodio número 1000 en noviembre de 2021.

Se han estrenado catorce películas animadas para cine producidas por Toei Animation basadas en la serie One Piece. Las películas suelen estrenarse en marzo para coincidir con las vacaciones de primavera de las escuelas japonesas. Las películas presentan tramas independientes y completamente originales, o narraciones alternativas de arcos argumentales con animación de una calidad superior a la que permite el anime semanal. Las primeras tres películas eran normalmente funciones dobles emparejadas con otras películas de anime y, por tanto, solían tener una duración de una hora o menos. Las películas en sí mismas ofrecen contradicciones tanto en la cronología como en el diseño que las hacen incompatibles con una única continuidad. Funimation ha licenciado la octava, décima y duodécima película para su estreno en Norteamérica, y estas películas han recibido doblajes internos de la empresa.

En diciembre de 2023, en el evento Jump Festa '24, se anunció que Wit Studio produciría una nueva versión de la serie de animación original en Internet (ONA) para Netflix, comenzando desde el arco argumental de East Blue, para conmemorar el 25 aniversario de la serie de anime original. La nueva versión se titulará The One Piece. Será dirigida por Masashi Koizuka, con Hideaki Abe como asistente de dirección y Kyoji Asano y Takatoshi Honda como diseñadores de personajes y directores de animación en jefe. Yasuhiro Kajino estará a cargo del tablero de imágenes y el diseño de criaturas, y Eri Taguchi estará a cargo del diseño de utilería. Taku Kishimoto estará a cargo de los guiones de la serie, y Ken Imaizumi y Shuhei Fukuda serán los animadores de acción. Tomonori Kuroda será el director de arte y Ryōma Kawamura será el productor de animación.

- Recepción

One Piece es la serie de manga más vendida de la historia; en 2012, Oricon, una compañía japonesa que comenzó su propia tabla de clasificación anual de ventas de manga en el año 2008, informó que la serie fue la primera en vender 100 millones de copias (la compañía no informa sobre las cifras de ventas antes de abril de 2008). La serie tenía más de 300 millones de copias en circulación en noviembre de 2013; tenía más de 440 millones de copias en circulación en todo el mundo en mayo de 2018; 460 millones de copias en diciembre de 2019; 470 millones de copias en abril de 2020; 480 millones de copias en circulación en cuarenta y tres países en todo el mundo en febrero de 2021. Alcanzó los 490 millones de copias impresas en todo el mundo en julio de 2021. En agosto de 2022, el manga había alcanzado los 516.566 millones de copias en circulación en todo el mundo. En 2004, la mercancía de la marca había generado más de mil millones de dólares en ventas minoristas en Japón.



Evolución de ventas del manga de los volúmenes 50 al 100

One Piece fue la serie de manga más vendida durante once años consecutivos desde 2008 hasta 2018. En 2019, el manga no encabezó la lista por primera vez en doce años, ocupando el segundo lugar en el ranking anual de ventas de manga con más de 10,1 millones de copias vendidas, aunque se mantuvo como el manga más vendido por volumen en su duodécimo año consecutivo. Fue la tercera serie de manga más vendida en 2020, con más de 7,7 millones de copias vendidas, mientras que los volúmenes 95-97 fueron los volúmenes de manga 23-25 más vendidos de 2020, detrás de los primeros veintidós volúmenes de Demon Slayer: Kimetsu no Yaiba. En 2021, fue el sexto manga más vendido con más de 7 millones de copias vendidas, mientras que los volúmenes 98, 99 y 100 fueron el sexto, octavo y noveno volumen de manga más vendido, respectivamente. Fue la cuarta serie de manga más vendida en 2022, con más de 10,3 millones de copias vendidas; los volúmenes 101-104 estuvieron entre los 10 volúmenes de manga más vendidos del año. Fue la quinta serie de manga más vendida en la primera mitad de 2023 (periodo entre noviembre de 2022 y mayo de 2023), con más de 3,5 millones de copias vendidas, mientras que el volumen 105 fue el volumen de manga más vendido del mismo periodo; el volumen 104 se ubicó en el decimonoveno lugar. Los volúmenes 105-107 estuvieron entre los volúmenes de manga más vendidos de 2023. El volumen 108 fue el volumen de manga de primera tirada más alto de Shueisha de 2023-2024 (periodo entre abril de 2023 y marzo de 2024), con 3,2 millones de copias impresas.

Los volúmenes individuales de One Piece han batido récords de publicación y ventas en Japón. En 2009, el volumen 56 tuvo una tirada de 2,85 millones, la tirada inicial más alta de cualquier manga hasta entonces. El volumen 57 tuvo una tirada de 3 millones en 2010, un récord que fue roto varias veces por volúmenes posteriores. El volumen 60 tuvo una primera tirada de 3,4 millones y fue el primer libro en vender más de dos millones de copias en su primera semana en el ranking de libros de Oricon, y más tarde se convirtió en el primer libro en vender más de tres millones de copias en la historia de Oricon. En 2012, el volumen 67 tuvo una tirada inicial de 4,05 millones, manteniendo el récord del volumen con el mayor número de copias en la primera tirada. One Piece es el único manga que tuvo una tirada inicial de volúmenes de más de 3 millones de forma continua durante más de diez años. En mayo de 2023, se informó que cada uno de los 105 volúmenes, publicados hasta entonces, había vendido más de 1 millón de copias. Además, One Piece es la única obra cuyos volúmenes han ocupado el primer puesto cada año en la lista semanal de cómics de Oricon desde 2008.

Allen Divers de Anime News Network comentó en 2003 que el estilo artístico que emplea One Piece "inicialmente parece muy caricaturesco, con muchos de los diseños de los personajes mostrando más influencia norteamericana que de sus orígenes japoneses", y agregó que "las ilustraciones y los escenarios parecen atemporales en su presentación". También señala que la influencia de Akira Toriyama (Dragon Ball) brilla en el estilo de escritura de Oda con sus "enormes batallas épicas marcadas por mucho humor" y que, en One Piece, "logra compartir una historia rica sin empantanarse con tramas demasiado complicadas". Rebecca Silverman del mismo sitio afirmó que uno de los puntos fuertes de la serie es "mezclar acción, humor y contenido pesado" y elogió el arte, pero afirmó que los paneles podrían estar demasiado abarrotados para una lectura fácil. El sitio web activeAnime describe las ilustraciones de One Piece como "maravillosamente peculiares y llenas de expresión". Mario Vuk de Splash Comics comentó que el estilo artístico "agradablemente brillante y dinámico" de Oda se adapta a la atmósfera "divertida y emocionante" de la historia. Isaiah Colbert de Kotaku llamó a One Piece una "obra maestra", destacando la escritura de personajes de Oda, la construcción del mundo y el equilibrio entre "temas divertidos y serios". Dale Bashir de IGN escribió que One Piece trata más sobre la construcción del mundo, la aventura y el significado de la libertad en lugar

de las "combates Shōnen habituales" de series como Dragon Ball y Naruto. Bashir concluyó: "Si bien no todos querrían llegar tan lejos por una franquicia que aún no está terminada, créanme cuando les digo que definitivamente vale la pena".

EX Media elogia el arte de Oda por sus imágenes monocromáticas "nítidas", "un gran uso de cambios de tono sutiles" en las páginas a color, un uso "a veces exquisito" de los ángulos y por su consistencia. Shaenon K. Garrity, quien en algún momento editó la serie para la Shōnen Jump inglesa, dijo que, mientras lo hacía, su asombro por el trabajo de Oda creció de manera constante. Afirma que "tiene un dominio natural y lúdico del formato a menudo restrictivo del manga semanal", señala que "están sucediendo cosas interesantes en lo profundo de la estructura narrativa" y recomienda "apegarse a los volúmenes posteriores para ver cuán loco y Peter Max se vuelve el arte". El escritor de Mania Entertainment, Jarred Pine, comentó: "One Piece es una historia de aventuras divertida, con un elenco que continúa desarrollándose, con gran acción y drama de personajes". Elogió el trabajo artístico de Oda como "imaginativo y creativo" y comentó que "la imaginación de Oda simplemente rezuma todos los paneles (sic)". También señaló que "el trabajo de Oda en los paneles (...) presenta muchas perspectivas y direcciones interesantes, especialmente durante las secuencias de acción explosivas que siempre son una explosión".

En marzo de 2021, el creador de Mobile Suit Gundam, Yoshiyuki Tomino, dijo en su entrevista que One Piece es el "único manga en el que confiar". Elogió el manga, comentando: "Aún así, estamos trabajando en el mismo estudio y vi guiones gráficos cerca de la fotocopiadora. A diferencia de los míos, esos guiones gráficos son buenos. Pero, ya sabes, entre los mangas populares hay mangas con un arte muy bonito y mangas con un arte malo, pero interesantes de todos modos. Y no confío en los mangas con un arte muy bonito a menos que sea One Piece".

Después del lanzamiento del volumen número cien, el editor en jefe de Weekly Shōnen Jump, Hiroyuki Nakano, explicó cómo One Piece cambió la historia del manga y la forma de hacerlo. Nakano dijo que Weekly Shōnen Jump es "un juego de popularidad semanal", y antes de One Piece, apuntaba a algo "interesante esta semana sin pensar en la siguiente"; sin embargo, la serie alcanzó una popularidad abrumadora debido a su estilo que involucra un concepto de historia y pistas detalladas, y agregó que la serie tuvo un gran impacto en otras series. Nakano elogió a Oda por su "abrumadora pasión, talento y poder" y su "voluntad inquebrantable" de entregar una historia a niños y niñas, añadiendo que va mucho más allá de las expectativas del lector, con la creencia de "no engañar al lector" y "hay algo interesante por delante".

One Piece fue nominado para el 23.º Premio Kodansha Manga en la categoría shōnen en 1999. Fue finalista del Premio Cultural Tezuka Osamu tres veces seguidas entre 2000 y 2002, con el mayor número de nominaciones de los fans en los dos primeros años. El manga fue nominado a Serie de Manga Favorita en los Premios de Cómics de 2009 de la Revista Nickelodeon. En 2012, la serie ganó el 41.º Gran Premio de la Asociación de Caricaturistas de Japón, junto con Neko Darake de Kimuchi Yokoyama. En 2014, la serie recibió la 18.ª Medalla de Oro del Premio de Publicidad Yomiuri. También ganó el 34.º Premio de Publicidad en Periódicos en la categoría de Publicidad y el 67.º Premio Dentsu de Publicidad en la categoría de Planificación de Publicidad en Periódicos.

El cuadragésimo sexto volumen de One Piece fue el mejor manga de 2007, según el Comité de Acción del Libro Japonés del Año de Oricon. La serie fue elegida como uno de los mejores mangas continuos para todas las edades/adolescentes en 2011 por los críticos de About.com, Anime News Network y ComicsAlliance. La serie se ha clasificado en la lista de "Libro del año" de la revista Da Vinci de Media Factory, donde participan críticos de libros profesionales, empleados de librerías y lectores de Da Vinci; Ocupó el quinto lugar en 2011; segundo en 2012; tercero en 2013; segundo en 2014, 2015 y 2016; tercero en 2017 y 2018; segundo en 2019; tercero en 2020 y 2021; segundo en 2022; y tercero en 2023. Ocupó el octavo lugar en la edición de 2023 de la lista Kono Manga ga Sugoi! de Takarajimasha de los mejores mangas para lectores masculinos.

La traducción alemana del manga ganó el Premio Sondermann en la categoría de manga internacional en 2005. La serie recibió el premio por el cuadragésimo cuarto volumen en 2008 y el cuadragésimo octavo volumen en 2009. One Piece ganó el 19.º Gran Premio de Anime y Manga de AnimeLand en la categoría "Mejor Shōnen Clásico" en 2012.

En una encuesta realizada por Oricon en 2008 sobre "el manga más conmovedor (emocionante) de la historia", One Piece ocupó el primer lugar tanto en la categoría masculina como femenina. En otra encuesta de 2008 realizada por Oricon, los adolescentes japoneses lo votaron como el manga más interesante. En el portal web de anime y manga de Tencent, One Piece ocupó el primer lugar en una encuesta de "manga de lectura obligada para la generación más

joven en China". En una encuesta realizada por eBookJapan en 2014 sobre "manga que los niños quieren leer" para el "Día de la Lectura Infantil" del Ministerio de Educación, Cultura, Deportes, Ciencia y Tecnología, la serie también ocupó el primer lugar.

El 15 de junio de 2015, se anunció que Eiichirō Oda y One Piece habían establecido el récord mundial Guinness por "la mayor cantidad de copias publicadas para la misma serie de cómics por un solo autor" con 320.866.000 copias impresas en todo el mundo hasta diciembre de 2014; actualizó el récord el 4 de agosto de 2022, cuando alcanzó más de 500 millones de copias en circulación en todo el mundo tanto en copias impresas como digitales (416.566.000 en Japón y 100 millones de copias en 60 países y territorios fuera de Japón). La serie ocupó el cuarto lugar en la primera sección anual de los premios Tsutaya Comic Awards de todos los tiempos en 2017. En 2021, TV Asahi anunció los resultados de su encuesta "Manga General Election" en la que 150.000 personas votaron por su "Manga favorito", y One Piece ocupó el primer lugar de la lista.

Como parte de un esfuerzo para ayudar a la prefectura de Kumamoto a recuperarse de los terremotos de 2016, Oda ayudó a instalar 10 estatuas de los Piratas del Sombrero de Paja alrededor de la prefectura. Luffy fue la primera estatua que se inauguró frente a la Oficina del Gobierno de la Prefectura de Kumamoto el 30 de noviembre de 2018. Jinbe fue la última estatua, inaugurada en el Parque Sumiyoshi Kaigan el 23 de julio de 2022.

En los Juegos Olímpicos de Tokyo 2020, el atleta griego Miltiadis Tentoglou realizó una pose de "Gear Second" antes de ganar una medalla de oro en la competencia de salto de longitud masculino. Un gen en la mosca de la fruta (Drosophila melanogaster) fue nombrado "Baramicin", en parte inspirándose en el personaje de One Piece Buggy. El gen codifica una proteína que se divide en múltiples partes. Un género de ameba testada fue nombrado Arabasta, en parte en referencia al Reino de One Piece de Arabasta, también conocido como el Reino de Arena, un reino desértico ubicado en la Isla Sandy en la región del Paraíso.

Ranma ½

Ranma ½ (らんま ½) es una serie escrita e ilustrada por Rumiko Takahashi. Se publicó en la revista Weekly Shōnen Sunday desde agosto de 1987 hasta marzo de 1996, y los capítulos se recopilaron en 38 volúmenes tankōbon de Shogakukan. La historia gira en torno a un adolescente llamado Ranma Saotome que ha entrenado en artes marciales desde la infancia. Como resultado de caer en un manantial chino maldito durante un viaje de entrenamiento, tiene la capacidad de cambiar de sexo instantáneamente cuando se moja, convirtiéndose en una niña cuando se expone al agua fría y, del mismo modo, volviéndose un niño cuando toca agua caliente. A lo largo de la serie, Ranma busca una forma de librarse de su maldición, mientras que sus amigos, enemigos y muchas prometidas lo obstaculizan e interfieren constantemente.

Ranma ½ tiene una fórmula cómica y un personaje principal que cambia de sexo, que a menudo se transforma voluntariamente en una chica para avanzar en sus objetivos. La serie también contiene muchos otros personajes, cuyas intrincadas relaciones entre sí, características inusuales y personalidades excéntricas impulsan la mayoría de las historias. Aunque los personajes y sus relaciones son complicados, rara vez cambian una vez que se presentan firmemente y se establecen en la serie.

El manga ha sido adaptado en dos series de anime producidas por Studio Deen: Ranma ½ y Ranma ½ Nettōhen (らんま ½ 熱闘編), que juntas se transmitieron en Fuji TV de 1989 a 1992. Además, lanzaron 12 OVAs y tres películas. En 2011, se produjo un especial de televisión de acción real y se emitió en Nippon Television. Otra adaptación de anime producida por MAPPA se estrenó el 6 de octubre de 2024, transmitiéndose en Nippon Television y transmitiéndose en Netflix. La serie de manga y anime fue licenciada por Viz Media para su lanzamiento en inglés en Norteamérica. Madman Entertainment lanzó el manga, parte de la serie de anime y las dos primeras películas en Australasia, mientras que MVM Films lanzó las dos primeras películas en el Reino Unido.

El manga Ranma ½ tiene más de 55 millones de copias en circulación, lo que lo convierte en una de las series de manga más vendidas de todos los tiempos. Tanto el manga como el anime se citan como de los primeros en sus respectivos medios en haberse vuelto populares en los Estados Unidos.

- Argumento

En un viaje de entrenamiento en la cordillera de Bayankala en la provincia de Qinghai en China, Ranma Saotome y su padre Genma cayeron en los manantiales malditos de Jusenkyo (呪泉郷). El manantial maldito hace que cualquier persona afectada asuma la forma física de lo que se ahogó allí hace cientos o miles de años cuando entra en contacto con agua fría, que revierte al contacto con agua caliente, pero se reanuda con la exposición al agua fría. Genma cayó en el manantial de un panda ahogado mientras que Ranma cayó en el manantial de una niña ahogada.

Anuncio del remake de 2024

Soun Tendo es un practicante compañero de Musabetsu Kakutō Ryū (無差別格闘流) o "Escuela de todo vale" de artes marciales y propietario de un dojo. Genma y Soun acordaron hace años que sus hijos se casarían y continuarían con el Dojo Tendo. Soun tiene tres hijas adolescentes: la educada y tranquila Kasumi, la codiciosa e indiferente Nabiki y la irascible y practicante de artes marciales Akane. Akane, que tiene la edad de Ranma, es designada para el deber

nupcial por sus hermanas con el razonamiento de que son las hermanas mayores y pueden dejarle la tarea a ella, y que a todas les desagrada el compromiso arreglado y piensan que el desagrado de Akane por los hombres es la forma correcta de expresárselo a los padres. En el momento señalado, los Saotomes llegan en sus nuevas formas dadas por los manantiales malditos, confundiendo a los Tendo y, en última instancia, haciendo que Akane vea a Ranma cambiar de forma de niña a forma de niño en la bañera, para su horror. Se necesitan varias páginas más para explicar la situación a Soun Tendo y sus hijas. Tanto Ranma como Akane rechazan el compromiso inicialmente, ya que no han sido consultados sobre la decisión, pero los padres insisten y generalmente se los trata como prometidos y terminan ayudándose o salvándose mutuamente en algunas ocasiones. A menudo se los ve juntos y discuten constantemente con su característica forma incómoda de amor-odio que es el foco de atención de la franquicia.

Ranma va a la escuela con Akane en la Preparatoria Furinkan (風林館高校, Fūrinkan Kōkō), donde conoce a su oponente recurrente Tatewaki Kuno, el engreído capitán del equipo de kendo que persigue agresivamente a Akane, pero también se enamora de la forma femenina de Ranma sin descubrir nunca su maldición (a pesar de que la mayoría de los otros personajes eventualmente lo saben). Nerima sirve como telón de fondo para más caos de artes marciales con la introducción de los rivales habituales de Ranma, como el eternamente perdido Ryoga Hibiki que viajó la mitad de Japón para llegar desde el frente de su casa hasta la parte de atrás, donde Ranma pasó tres días esperándolo. Ryoga, buscando vengarse de Ranma, lo siguió a Jusenkyo, donde finalmente cayó en el Manantial del Cerdito Ahogado. Ahora, cuando lo salpican con agua fría, toma la forma de un cerdito negro. Sin saberlo, Akane toma al cerdito como mascota y lo llama P-chan, pero Ranma lo sabe y lo odia por guardar este secreto y aprovecharse de la situación. Otro rival es el miope Mousse, que también cayó en un manantial maldito y se convierte en pato cuando se moja, y finalmente, está el gran maestro travieso de Genma y Soun, Happosai, que pasa su tiempo robando la ropa interior de las colegialas.

Personajes del manga original

Entre los posibles amantes de Ranma se encuentran la campeona de gimnasia rítmica de artes marciales (y hermana de Tatewaki) Kodachi Kuno, y su segunda prometida y amiga de la infancia Ukyo Kuonji, la vendedora de okonomiyaki, junto con la amazona china Shampoo, apoyada por su bisabuela Cologne. A medida que avanza la serie, la escuela se vuelve más excéntrica con el regreso del demente director Kuno, obsesionado con Hawái, y la incorporación de Hinako Ninomiya, una niña y una adulta que se alimenta de poder, como profesora de inglés de Ranma. La indecisión de Ranma a la hora de elegir a su verdadero amor provoca un caos en su vida romántica y escolar.

- Producción

Rumiko Takahashi afirmó que Ranma ½ fue concebido para ser un manga de artes marciales que conecta todos los aspectos de la vida cotidiana con las artes marciales. Debido a que su serie anterior tenía protagonistas femeninas, la autora decidió que quería un hombre esta vez. Sin embargo, le preocupaba escribir un personaje principal masculino y, por lo tanto, decidió hacerlo mitad mujer. Según Takahashi, la idea de hacer a Ranma "simplemente apareció en (su) cabeza", y buscó una manera de hacer posible que él cambiara de género y viceversa. Fue entonces cuando tuvo una visión de la señal de entrada de tela de una casa de baños. Consideró que Ranma cambiara cada vez que lo golpearan antes de decidirse por el agua para iniciar sus cambios. Esa decisión la llevó a sentir que Jusenkyo tenía que estar ambientada en China, ya que es el único lugar que podría tener manantiales tan misteriosos. Se inspiró para Ranma ½ en una variedad de objetos del mundo real. Algunos de los lugares que se ven con frecuencia en la

serie están inspirados en lugares reales de Nerima, Tokyo (tanto el hogar de Takahashi como el escenario de Ranma ½).

En una entrevista de 1990 con Amazing Heroes, Takahashi declaró que tenía cuatro asistentes que dibujaban los fondos, las líneas de los paneles y el tono, mientras ella creaba la historia y el diseño, y dibujaba a lápiz y entintaba a los personajes. Todos sus asistentes son mujeres; Takahashi declaró que "no uso asistentes masculinos para que las chicas trabajen más seriamente si no están preocupadas por los chicos". En 1992, explicó que su proceso comenzaba con el diseño del capítulo por la noche para terminarlo al amanecer y descansaba durante un día antes de llamar a sus asistentes. Lo terminaban en dos o tres noches, generalmente utilizando cinco días para un capítulo.

Takahashi apuntó deliberadamente a que la serie fuera popular entre las mujeres y los niños. En 1993, un entrevistador de Animerica que hablaba con Takahashi le preguntó si pretendía que el tema del cambio de sexo fuera "un esfuerzo por iluminar una sociedad dominada por los hombres". Takahashi dijo que no piensa en términos de agendas sociales y que creó el concepto de Ranma ½ simplemente porque quería "una idea simple y divertida". Añadió que ella, como mujer y mientras recordaba qué manga le gustaba leer cuando era niña, sentía que "los humanos que se convierten en animales también pueden ser divertidos y märchenhaft... ya sabes, como un cuento de hadas". En 2013, reveló que al principio de Ranma su editor le dijo que lo hiciera más dramático, pero sintió que era algo que no podía hacer. Sin embargo, admitió que el drama empezó a aparecer al final. También estuvo presente en las audiciones de actores de doblaje para el anime, donde insistió en que Ranma masculino y femenino tuvieran voces de diferentes actores cuyo género correspondiera al del papel.

- Manga

Ranma ½, escrita e ilustrada por Rumiko Takahashi, comenzó a publicarse en la antología de manga shōnen Weekly Shōnen Sunday, número 36, publicada el 19 de agosto de 1987, tras el final de su serie Urusei Yatsura. Desde agosto de 1987 hasta marzo de 1996, el manga se publicó casi semanalmente con alguna página en color ocasional para embellecer las historias, que generalmente eran en blanco y negro. Después de casi una década de historias, el capítulo final se publicó en el número 12 de Weekly Shōnen Sunday el 6 de marzo de 1996. Los 407 capítulos fueron recopilados y publicados periódicamente por Shogakukan en un total de 38 volúmenes tankōbon en blanco y negro desde 1988 hasta 1996. Fueron reunidos nuevamente en 38 shinsōban desde abril de 2002 hasta octubre de 2003. Una edición especial de Shōnen Sunday para los 20 volúmenes se publicó entre 2016 y 2018. Esta edición incluyó una serie de entrevistas con Rumiko Takahashi llamada "The Making of Ranma".

Portada japonesa del volumen 1 del tankobon

La editorial norteamericana Viz Media lanzó originalmente Ranma ½ en un formato de cómic mensual que contenía dos capítulos cada uno desde 1992 hasta 2003, y tenía las imágenes "volteadas" para leerse de izquierda a derecha, lo que hacía que el arte se reflejara. Estas fueron recopiladas periódicamente en novelas gráficas. El 18 de marzo de 2004, después de lanzar 21 volúmenes, Viz anunció que reimprimiría varias de sus novelas gráficas. El contenido siguió siendo el mismo, pero las novelas se trasladaron a un formato más pequeño con diferentes portadas y una caída de precio. Cada volumen cubre aproximadamente la misma cantidad de material que los volúmenes japoneses, pero mantuvo su formato de izquierda a derecha y tuvo pequeñas diferencias en la agrupación, de modo que abarca 36 volúmenes en lugar de los 38 originales. El volumen final se lanzó en las tiendas el 14 de noviembre de 2006, convirtiéndolo así en el manga de mayor duración de Viz, con una duración de más de 13 años. En la Anime Expo del

7 de julio de 2013, Viz Media anunció el relanzamiento del manga en un formato que combina dos volúmenes individuales en uno solo grande y restaura el orden de lectura original de derecha a izquierda (una novedad en América del Norte para esta serie). El primer libro 2 en 1 (volúmenes 1 y 2) se publicó el 11 de marzo de 2014; el final (volúmenes 35 y 36) el 14 de marzo de 2017. El 27 de julio de 2021, Viz lanzó los 19 libros 2 en 1 en formato digital. Madman Entertainment publica la versión 2 en 1 en Australasia.

Junto con Spriggan, fue el primer manga publicado en Portugal, por Texto Editora en 1995.

- Anime

Una serie de televisión de anime fue creada por Studio Deen y se emitió semanalmente entre el 15 de abril de 1989 y el 16 de septiembre de 1989 en Fuji TV durante 18 episodios, antes de ser cancelada debido a los bajos índices de audiencia. Luego, la serie fue reelaborada por la mayor parte del mismo personal, retitulada Ranma ½ Nettōhen (らんま½ 熱闘編) y lanzada en un horario diferente, con 143 episodios desde el 20 de octubre de 1989 hasta el 25 de septiembre de 1992. El anime se mantiene fiel al manga original, pero se diferencia al mantener la transformación de género de Ranma en secreto para los estudiantes de secundaria, al menos durante la mayor parte de su duración. Tampoco se presenta a Hikaru Gosunkugi hasta muy tarde en la serie, en su lugar, Sasuke Sarugakure, el diminuto ninja sirviente de la familia Kuno, cumple varios de los papeles de Gosunkugi en las primeras historias, pero es un personaje importante por derecho propio. El anime también altera la ubicación de muchos arcos argumentales y contiene numerosos episodios y personajes originales no adaptados del manga.

Cartel anunciador del anime original de 1989

Viz Media licenció ambas series de anime en 1993, lo que convirtió a Ranma ½ en uno de los primeros títulos de anime licenciados por Viz. El doblaje en inglés producido para la serie fue grabado por The Ocean Group en Vancouver, Columbia Británica. Lanzaron la serie en VHS desde su propio sello Viz Video, y en DVD unos años más tarde en asociación con Pioneer Home Entertainment. Sus lanzamientos recopilaron ambas series de anime como una sola, separaron los episodios en lo que ellos llaman "temporadas" y cambiaron el orden de muchos de los episodios. Viz lo relanzó en DVD en 2007 utilizando su propia compañía de producción de DVD. En Otakon 2013, Viz anunció que volvieron a adquirir la serie de televisión para su lanzamiento en Blu-ray y DVD en 2014. El programa se transmite en su servicio de canal de anime Neon Alley desde el otoño de 2013. En septiembre de 2020, el cocreador de Toonami, Jason DeMarco, reveló que anteriormente había intentado que Ranma ½ se emitiera en el bloque de programación de televisión estadounidense, pero "es algo que nunca pudimos resolver, porque, francamente, hay demasiada desnudez". Madman Entertainment obtuvo la licencia de algunas de las series para su lanzamiento en Australasia, aunque sus derechos expiraron después de lanzar solo las primeras cuatro "temporadas" como una serie.

- Películas

Studio Deen también creó tres películas para cines: ¡La batalla de Nekonron, China! ¡Una batalla para desafiar las reglas! el 2 de noviembre de 1991; ¡Batalla en Togenkyo! ¡Recupera a las novias! el 1 de agosto de 1992; y ¡Batalla decisiva superindiscriminada! El equipo Ranma contra el Fénix legendario el 20 de agosto de 1994. Las dos primeras

películas son de larga duración, pero la tercera se estrenó originalmente en cines junto con otras dos películas: Ghost Sweeper Mikami y Heisei Dog Stories: Bow.

Tras el final de la serie de televisión, se lanzaron 11 animaciones de video originales directamente en formato de video doméstico, la primera el 7 de diciembre de 1993 y la undécima el 4 de junio de 1996. Todas menos dos están basadas en historias originalmente del manga. Doce años después, se creó una animación de Ranma para la exhibición "It's a Rumic World" de las obras de arte de Rumiko Takahashi. Basada en la historia del manga "Nightmare! Incense of Deep Sleep" del volumen 34, se mostró en días impares en la exhibición en Tokyo del 30 de julio al 11 de agosto de 2008. Pero no se lanzó hasta el 29 de enero de 2010, cuando se colocó en una caja de DVD con los especiales de Urusei Yatsura e Inuyasha que se estrenaron en la misma exhibición. Luego se lanzó en DVD y Blu-ray por sí solo el 20 de octubre de 2010. Viz Media también obtuvo la licencia de las tres películas y los 11 OVA originales para su distribución en América del Norte (sin embargo, lanzaron la tercera película como OVA). MVM Films lanzó las dos primeras películas en el Reino Unido, mientras que Madman Entertainment las lanzó en Australasia.

- Anime de 2024

El 26 de junio de 2024 se anunció una nueva adaptación al anime en Weekly Shōnen Sunday. La nueva serie remake de anime, titulada simplemente Ranma ½, es producida por MAPPA y dirigida por Kōnosuke Uda, con Kimiko Ueno escribiendo los guiones de la serie, Hiromi Taniguchi diseñando los personajes y Kaoru Wada componiendo la música. La mayoría del elenco de voces japonés original para los personajes principales repetirá sus papeles. A diferencia de la animación original, el remake censurará algunos simbolismos comunistas chinos. La serie se estrenó el 6 de octubre de 2024 en Nippon TV y sus afiliadas, y Netflix le otorgó la licencia para su transmisión mundial semanalmente después de la transmisión japonesa. El tema de apertura es "Iinazukekkyun" interpretado por Ano, mientras que el tema de cierre es "Anta Nante" interpretado por Riria específicamente para el anime. Viz Media y Hot Topic organizaron el estreno mundial del primer episodio el 23 de agosto durante Anime NYC. A principios de ese mismo mes, se informó que los primeros 12 episodios del anime se filtraron junto con muchos otros trabajos de la compañía de localización Iyuno.

- Recepción

En noviembre de 2006, se informó que Ranma ½ había vendido más de 49 millones de volúmenes de manga en Japón. Shogakukan ha impreso 53 millones de copias en noviembre de 2011, y en abril de 2021 tenía 55 millones de copias en circulación.

El anime Ranma ½ ocupó el puesto número 17 en la lista de 2001 de Anime Insider de los 50 mejores animes, aunque la lista se limitó a las series que se lanzaron en América del Norte. Ocupó el puesto 36 en la lista de 2006 de TV Asahi de las 100 series de televisión animadas favoritas de Japón, que se basa en una encuesta en línea del pueblo japonés, por encima de la lista del año anterior, donde ocupó el puesto 45. En noviembre de 2006, la Comic Con de Nueva York anunció que albergaría los primeros American Anime Awards. Los fanáticos tuvieron la oportunidad de votar por su anime favorito en línea durante el mes de enero de 2007. Solo los cinco nominados que recibieron la mayor cantidad de votos para cada categoría se anunciaron el 5 de febrero. Entre las 12 categorías diferentes, Ranma ½ fue votado en la categoría de "Mejor anime de comedia", y los OVA de Ranma ½ fueron votados en la categoría de "Mejor serie corta". Una encuesta de NHK de 2019 de 210.061 personas vio a Ranma ½ y Ranma ½ Nettōhen nombrados el segundo mejor trabajo animado de Takahashi. Shampoo y Ranma fueron votados en el cuarto y quinto lugar respectivamente en su categoría de personajes.

Aunque Lum de la primera serie de Takahashi, Urusei Yatsura, a menudo se cita como el primer personaje tsundere en anime y manga, Theron Martin de Anime News Network declaró que Akane Tendo de Ranma ½ se acerca más a cómo serían retratados más tarde en la década de 2000. También sugirió que se podría argumentar que Ranma es un ejemplo temprano de una serie de harén o harén inverso, debido a que el personaje principal atrae pretendientes de ambos sexos. La publicación de la serie en América del Norte también resultó muy exitosa, siendo la primera introducción de muchos estadounidenses al manga y su adaptación al anime uno de los primeros programas de animación japoneses en alcanzar popularidad en los EE.UU. En una descripción general de la serie, Jason Thompson llamó a Ranma ½ "el antepasado directo de todos los mangas de comedia y acción, como Sumomomo Momomo y History's Strongest Disciple Kenichi", aunque señaló que no fue el primero, sino que solo abarcó el período en el que

las ventas de manga y anime estaban en su apogeo. Relacionándolo con otros trabajos de Takahashi, resumió la serie como "Al principio, la lucha es mínima y es casi una comedia de relaciones semi-seria, como Maison Ikkoku; luego se vuelve completamente ridícula; y en el clímax, cuando Ranma lucha contra los malvados hombres-pájaro de la Montaña Fénix en una escena de lucha excesivamente larga y nada divertida, es como un calentamiento para Inuyasha". Al revisar el volumen final del manga, Anime News Network comentó que "Todas las dimensiones de las habilidades narrativas de Rumiko Takahashi entran en juego aquí: comedia, romance e introspección, y por supuesto, acción de artes marciales de fantasía de alto vuelo". Sin embargo, sintieron que algunas de las escenas de acción eran difíciles de seguir y notaron que el reflejo al formato de izquierda a derecha causaba errores con el arte.

En su reseña del DVD de la quinta temporada de Viz Media, Anime News Network elogió la actuación del elenco japonés y la animación, pero criticó los ligeros cambios de guión de la versión en inglés y los actores de voz menores, al tiempo que elogió a su elenco principal. También remarcaron que, si bien Ranma ½ es un clásico, después de cien episodios, los mismos chistes ya no son divertidos. Raphael See de THEM Anime Reviews calificó la serie de televisión y los OVA como "una de las cosas más divertidas que ha visto, anime o no" y también elogió el doblaje en inglés como uno de los mejores. Sin embargo, fue mucho más crítico con las dos primeras películas, particularmente porque ambas usan la misma trama de damisela en apuros. Mike Toole de Anime News Network incluyó a Big Trouble in Nekronon, China en el puesto número 83 en The Other 100 Best Anime Movies of All Time, una lista de "clásicos menos conocidos y menos queridos", y la calificó como "una comedia de acción sólida y un buen y completo ejemplo del atractivo de Ranma ½".

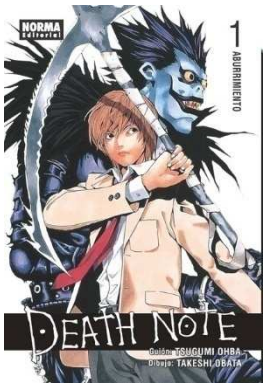
- Legado

Hiroshi Aro admitió que creó Futaba-kun Change! basado en Ranma ½. Los artistas de cómics occidentales que han citado a Ranma ½ como influencia incluyen al canadiense Bryan Lee O'Malley en su serie Scott Pilgrim y a la estadounidense Colleen Coover en su serie erótica Small Favors.

Comparativa artística entre el anime de 2024 y 1989

El director de cine Makoto Shinkai mencionó que Ranma ½ sirvió como inspiración para la película de animación de 2016 Your Name. Matt Bozon, creador de la serie de videojuegos Shantae, citó a Ranma ½ como una gran influencia en su trabajo. El título del cuarto juego, Shantae: 1⁄2 Genie Hero, también es un homenaje a la serie.

Death Note



Death Note (estilizado en mayúsculas) es una serie escrita por Tsugumi Ohba e ilustrada por Takeshi Obata. Fue serializada en la revista de manga shōnen de Shueisha, Weekly Shōnen Jump, desde diciembre de 2003 hasta mayo de 2006, con sus capítulos recopilados en 12 volúmenes tankōbon. La historia sigue a Light Yagami, un estudiante de secundaria genio que descubre un misterioso cuaderno: el "Death Note", que pertenecía al shinigami Ryuk, y otorga al usuario la habilidad sobrenatural de matar a cualquiera cuyo nombre esté escrito en sus páginas. La serie se centra en los intentos posteriores de Light de usar el Death Note para llevar a cabo una masacre mundial de individuos a los que considera inmorales y crear una sociedad libre de delitos, utilizando el alias de un justiciero parecido a un dios llamado "Kira", y los esfuerzos posteriores de un grupo de trabajo de élite de la policía japonesa, liderado por el enigmático detective L, para detenerlo.

Una adaptación televisiva de la serie de anime de 37 episodios, producida por Madhouse y dirigida por Tetsurō Araki, se transmitió en Nippon Television desde octubre de 2006 hasta junio de 2007. Una novela ligera basada en la serie, escrita por Nisio Isin, también se lanzó en 2006. Además, Konami ha publicado varios videojuegos para Nintendo DS. La serie fue adaptada en tres películas de acción real lanzadas en Japón en junio, noviembre de 2006 y febrero de 2008, y un drama televisivo en 2015. Una miniserie titulada Death Note: New Generation y una cuarta película se lanzaron en 2016. Una adaptación cinematográfica estadounidense se lanzó exclusivamente en Netflix en agosto de 2017, y se informa que una serie está en proceso. Dos secuelas de manga one-shot, C-Kira y a-Kira, se publicaron en 2008 y 2020, respectivamente; Más tarde se recopilaron en un solo volumen titulado Death Note: Short Stories, junto con otras historias independientes, en 2021. Bandai Namco Entertainment lanzó un juego de deducción social en línea, Death Note: Killer Within, para PlayStation 5, PlayStation 4 y Windows a través de Steam en 2024.

Los medios de Death Note, a excepción de los videojuegos y las bandas sonoras, están autorizados y publicados en América del Norte por Viz Media. Los episodios del anime aparecieron por primera vez en América del Norte como descargables de IGN antes de que Viz Media lo licenciara. La serie se emitió en el bloque de programación Bionix de YTV en Canadá y en Adult Swim en los Estados Unidos con un lanzamiento en DVD posterior. Las películas de acción en vivo se proyectaron brevemente en ciertos cines de América del Norte, en 2008, antes de recibir lanzamientos en video casero. En abril de 2015, el manga Death Note tenía más de 30 millones de copias en circulación, lo que lo convirtió en una de las series de manga más vendidas.

- Argumento

En Tokyo, un estudiante de secundaria descontento llamado Light Yagami encuentra el "Death Note", un misterioso cuaderno negro con reglas que pueden acabar con la vida de cualquiera en segundos, siempre que el escritor conozca el verdadero nombre y rostro del objetivo. Light usa el cuaderno para matar criminales de alto perfil y recibe la visita de Ryuk, un shinigami y el anterior dueño del Death Note. Ryuk, invisible para cualquiera que no haya tocado el cuaderno, revela que dejó caer el cuaderno en el mundo humano por aburrimiento y se divierte con las acciones de Light.

Los medios globales sugieren que un solo cerebro es responsable de los misteriosos asesinatos y lo nombran "Kira" (キラ, la transliteración japonesa de la palabra "asesino"). Interpol solicita la ayuda del enigmático detective L para ayudar en su investigación. L engaña a Light para que revele que está en la región de Kanto de Japón manipulándolo para matar a un señuelo. Light jura matar a L, a quien ve como un obstáculo para sus planes. L deduce que Kira tiene conocimiento interno de la investigación policial japonesa, dirigida por el padre de Light, Soichiro Yagami. L asigna un equipo de agentes del FBI para monitorear a las familias de aquellos relacionados con la investigación y designa a Light como el principal sospechoso. Light se gradúa de la escuela secundaria para ir a la universidad. L recluta a Light en el grupo de trabajo Kira.

La actriz y modelo Misa Amane obtiene una segunda Death Note de un shinigami llamado Rem y hace un trato por los ojos de shinigami, que revelan los nombres de cualquier persona cuyo rostro vea, a costa de la mitad de su vida restante. Buscando que Light se convierta en su novio, Misa descubre la identidad de Light como el Kira original. Light usa su amor por él a su favor, con la intención de usar los ojos de shinigami de Misa para discernir el verdadero nombre de L. L deduce que Misa es probablemente el segundo Kira y la detiene. Rem amenaza con matar a Light si

no encuentra una manera de salvar a Misa. Light organiza un plan en el que él y Misa pierden temporalmente sus recuerdos de la Death Note, y hace que Rem se la pase a Kyosuke Higuchi del Grupo Yotsuba.

Personajes principales de la primera parte de la serie

Con los recuerdos de la Death Note borrados, Light se une a la investigación y, junto con L, deduce la identidad de Higuchi y lo arresta. Light recupera sus recuerdos y usa la Death Note para matar a Higuchi, recuperando la posesión del libro. Después de restaurar los recuerdos de Misa, Light le ordena que comience a matar como Kira, lo que hace que L sospeche de Misa. Rem se da cuenta del plan de Light de que Misa se sacrifique para matar a L. Después de que Rem mata a L, se desintegra y Light obtiene su Death Note. El grupo de trabajo acepta que Light opere como el nuevo L. La investigación se estanca, pero las tasas de criminalidad continúan disminuyendo.

Cuatro años después, los cultos que adoran a Kira han aumentado. Se presentan los posibles sucesores de L: Near y Mello. Mello se une a la mafia, mientras que Near une fuerzas con el gobierno de los EE.UU. Mello secuestra al director Takimura, quien es asesinado por Light. Mello secuestra a la hermana de Light y la intercambia por la Death Note, usándola para matar a casi todo el equipo de Near. Un Shinigami llamado Sidoh va a la Tierra para recuperar su cuaderno y termina conociendo y ayudando a Mello. Light usa el cuaderno para encontrar el escondite de Mello, pero Soichiro muere en la misión. Mello y Near intercambian información y Mello secuestra a Mogi y se lo da a Near. Los partidarios de Kira atacan al grupo de Near, pero escapan. Shuichi Aizawa, uno de los miembros del grupo de trabajo, sospecha de Light y se reúne con Near. Cuando las sospechas recaen nuevamente sobre Misa, Light le pasa la Death Note de Misa a Teru Mikami, un ferviente partidario de Kira, y nombra a la presentadora de noticias Kiyomi Takada como portavoz pública de Kira. Near hace que sigan a Mikami mientras se confirman las sospechas de Aizawa. Al darse cuenta de que Takada está conectada con Kira, Mello la secuestra. Takada mata a Mello, pero Light lo mata. Near organiza una reunión entre Light y los miembros actuales del grupo de trabajo Kira. Light intenta que Mikami mate a Near y a todos los miembros del grupo de trabajo, pero la Death Note de Mikami no funciona, ya que ha sido reemplazada por un señuelo. Near demuestra que Light es Kira al descubrir que Mikami no había escrito el nombre de Light. Light resulta herido en una pelea y le ruega a Ryuk que escriba los nombres de todos los presentes. Ryuk, en cambio, escribe el nombre de Light en su Death Note, como había prometido hacer el día que se conocieron, y Light muere.

Un año después, el mundo ha vuelto a la normalidad y los miembros del grupo de trabajo Kira están en conflicto sobre si tomaron la decisión correcta. Mientras tanto, los cultos continúan adorando a Kira.

Tres años después, Near, que ahora funciona como el nuevo L, recibe la noticia de que ha aparecido un nuevo Kira. Al oír que el nuevo Kira está matando gente al azar, Near concluye que el nuevo Kira es un buscador de atención y denuncia al nuevo Kira como "aburrido" y que no vale la pena atraparlo. Un shinigami llamado Midora se acerca a Ryuk y le da una manzana del reino humano, en una apuesta para ver si un humano al azar podría convertirse en el nuevo Kira, pero Midora pierde la apuesta cuando el humano escribe su propio nombre en la Death Note después de escuchar el anuncio de Near. Ryuk le dice a Midora que ningún humano superaría a Light como el nuevo Kira.

Diez años después, Ryuk regresa a la Tierra y le da la Death Note a Minoru Tanaka, el estudiante con mejor puntuación en Japón, con la esperanza de que siga los pasos de Light Yagami. Al explicarle las reglas a Minoru, Ryuk se sorprende cuando le devuelve el cuaderno y le dice que se lo devuelva junto con su recuerdo de su encuentro en dos años. Dos años después, al recibir el cuaderno de Ryuk, Minoru revela que no tiene planes de usarlo él mismo, sino que planea subastarlo a los gobiernos del mundo, con la ayuda de Ryuk enviando su oferta como "a-Kira",

después de haber esperado dos años hasta que tuvo la edad suficiente para tener una cuenta bancaria que permitiera que su plan funcionara. En otra parte, se revela que Near (como L) está desarrollando tecnología destinada a rastrear y eventualmente encontrar un método para destruir a los Shinigami, aunque aún no está lo suficientemente avanzada como para ser útil. Después de vender la Death Note al presidente de los Estados Unidos, Donald Trump, por una suma que garantizaría que todos los ciudadanos japoneses menores de 60 años estuvieran financieramente preparados de por vida, Minoru cede su propiedad y el recuerdo de su plan a Ryuk, asegurando su propio anonimato, mientras que Trump se queda sin poder usar la Death Note después de que el Rey de la Muerte crea una nueva regla que prohíbe la venta de la Death Note, y se la devuelve en secreto a Ryuk. Minoru se derrumba en el suelo en el banco después de retirar sus ahorros. Se revela que Ryuk escribió su nombre en la Death Note junto al de Light. Anhela un humano que use el cuaderno durante un período de tiempo más largo.

- Producción

El concepto de Death Note se derivó de un concepto bastante general que involucraba a shinigamis y "reglas específicas". El autor Tsugumi Ohba quería crear una serie de suspenso porque el género tenía algunas series de suspenso disponibles para el público. Después de la publicación del capítulo piloto, no se esperaba que la serie recibiera la aprobación como cómic serializado. Al enterarse de que Death Note había recibido la aprobación y que Takeshi Obata crearía la obra de arte, Ohba dijo que "ni siquiera podían creerlo". Debido a las reacciones positivas, Death Note se convirtió en una serie de manga serializada.

Se crearon "miniaturas" que incorporaban diálogo, diseño de paneles y dibujos básicos, que fueron revisadas por un editor y enviadas a Takeshi Obata, el ilustrador, con el guion finalizado y el diseño de paneles "casi terminado". Luego, Obata determinó las expresiones y los "ángulos de cámara" y creó la obra de arte final. Ohba se concentró en el ritmo y la cantidad de diálogo, haciendo que el texto fuera lo más conciso posible. Ohba comentó que "leer demasiada exposición" sería agotador y afectaría negativamente la atmósfera y el "aire de suspenso". El ilustrador tenía una importante licencia artística para interpretar descripciones básicas, como "edificio abandonado", así como el diseño de las Death Notes en sí.

Plantel de shinigamis

Cuando Ohba estaba decidiendo la trama, visualizaban los paneles mientras se relajaban en su cama, bebían té o caminaban por su casa. A menudo, el borrador original era demasiado largo y necesitaba ser refinado para finalizar el "ritmo" y el "flujo" deseados. El escritor comentó sobre su preferencia por leer los "dos o cuatro" capítulos anteriores con atención para asegurar la coherencia en la historia.

El programa de producción semanal típico consistía en cinco días de creación y pensamiento y un día usando un lápiz para insertar diálogo en borradores; después de este punto, el escritor enviaba por fax cualquier borrador inicial al editor. El programa de producción semanal del ilustrador implicaba un día con las miniaturas, el diseño y los lápices y un día con lápiz y entintado adicionales. Los asistentes de Obata solían trabajar durante cuatro días y Obata dedicaba un día a terminar la obra de arte. Obata dijo que cuando se tomaba unos días adicionales para colorear las páginas, esto "alteraba el cronograma". En contraste, el escritor tardaba tres o cuatro días en crear un capítulo en algunas ocasiones, mientras que en otras tardaba un mes. Obata dijo que su cronograma se mantuvo constante excepto cuando tenía que crear páginas a color.

Ohba y Obata rara vez se conocieron en persona durante la creación del manga serializado; en cambio, los dos se reunieron con el editor. La primera vez que se conocieron en persona fue en una fiesta editorial en enero de 2004. Obata dijo que, a pesar de la intriga, no le preguntó a su editor sobre los desarrollos de la trama de Ohba, ya que esperaba las nuevas miniaturas cada semana. Los dos no discutieron los capítulos finales entre sí y continuaron hablando solo con el editor. Ohba dijo que cuando le preguntaron al editor si Obata había "dicho algo" sobre la historia y la trama, el editor respondió: "No, nada".

Ohba afirma que la serie terminó más o menos de la manera que pretendían que terminara; consideraron la idea de que L derrotara a Light Yagami y que Light muriera, pero en su lugar eligieron usar el final de "Yellow Box Warehouse". Según Ohba, los detalles se habían establecido "desde el principio". El escritor quería una trama continua en lugar de una serie episódica porque Death Note fue serializado y su enfoque estaba destinado a estar en un elenco con una serie de eventos desencadenados por Death Note. 13: How to Read afirma que los aspectos humorísticos de Death Note se originaron a partir del "disfrute de Ohba por las historias humorísticas".

Cuando se le preguntó a Ohba, durante una entrevista, si la serie estaba destinada a disfrutar de los giros de la trama y la guerra psicológica, Ohba respondió diciendo que este concepto era la razón por la que estaban "muy felices" de colocar la historia en Weekly Shōnen Jump.

El recurso principal de la trama de la historia es el "Death Note", un cuaderno negro con instrucciones (conocidas como "Reglas del Death Note") escritas en el interior. Cuando se usa correctamente, permite a cualquiera cometer un asesinato, sabiendo solo el nombre y el rostro de la víctima. Según el director de las películas de acción real, Shusuke Kaneko, "La idea de los espíritus que viven en las palabras es un concepto japonés antiguo... En cierto modo, es una historia muy japonesa".

El artista Takeshi Obata originalmente pensó en los libros como "Algo que automáticamente pensarías que era un Death Note". Decidiendo que este diseño sería engorroso, optó en cambio por un cuaderno universitario más accesible. Los Death Note fueron concebidos originalmente como cambiantes según el tiempo y la ubicación, parecidos a los pergaminos en el antiguo Japón o al Antiguo Testamento en la Europa medieval. Sin embargo, esta idea nunca se utilizó.

Mello, L y Near, los perseguidores de Kira

El escritor Tsugumi Ohba no tenía temas particulares en mente para Death Note. Cuando se le presionó, sugirió: "Los humanos eventualmente morirán, así que demos lo mejor de nosotros mientras estemos vivos". En un artículo de 2012, el autor Jolyon Baraka Thomas caracterizó a Death Note como un thriller psicológico lanzado a raíz del ataque con gas sarín en el metro de Tokyo en 1995, diciendo que examina la tendencia humana a expresarse a través de cultos "horribles".

El proceso de Death Note comenzó cuando Ohba trajo miniaturas de dos ideas conceptuales a Shueisha; Ohba dijo que el piloto de Death Note, uno de los conceptos, fue "bien recibido" por los editores y obtuvo reacciones positivas de los lectores. Ohba describió mantener la historia del piloto en un capítulo como "muy difícil", declarando que tomó más de un mes comenzar a escribir el capítulo. Agregó que la historia tenía que revivir a los personajes asesinados con el Death Eraser y que "realmente no le importaba" ese recurso argumental.

Obata dijo que quería dibujar la historia después de escuchar sobre una "historia de terror con shinigamis". Según Obata, cuando recibió por primera vez el borrador creado por Ohba, "realmente no lo entendía" al principio, y quería

trabajar en el proyecto debido a la presencia de shinigamis y porque el trabajo "era oscuro". También dijo que se preguntaba sobre la progresión de la trama mientras leía las miniaturas, y si los lectores de Jump disfrutarían leyendo el cómic. Obata dijo que si bien hay poca acción y el personaje principal "realmente no impulsa la trama", disfrutó la atmósfera de la historia. Afirmó que dibujó el capítulo piloto para que le resultara atractivo.

Ohba llevó el borrador del capítulo piloto al departamento editorial. Obata entró en escena en un momento posterior para crear la obra de arte. No se conocieron en persona mientras creaban el capítulo piloto. Ohba dijo que el editor le dijo que no necesitaba reunirse con Obata para discutir el piloto; Ohba dijo "Creo que funcionó bien".

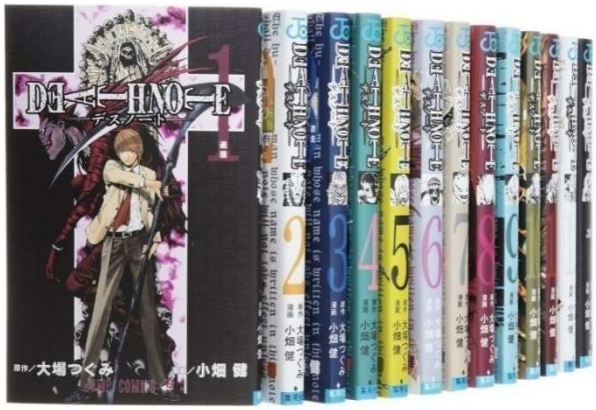
Tetsurō Araki, el director, dijo que deseaba transmitir aspectos que "hicieran que la serie fuera interesante" en lugar de simplemente "centrarse en la moral o el concepto de justicia". Toshiki Inoue, el organizador de la serie, estuvo de acuerdo con Araki y agregó que, en las adaptaciones de anime, es muy importante resaltar los aspectos que son "interesantes en el original". Concluyó que la presencia de Light era el aspecto "más convincente"; por lo tanto, la adaptación narra los "pensamientos y acciones de Light tanto como sea posible". Inoue señaló que para incorporar mejor la trama del manga al anime, "ajustó un poco la cronología" e incorporó flashbacks que aparecen después de las aperturas de los episodios; dijo que esto reveló las tensiones deseadas. Araki dijo que, debido a que en un anime el espectador no puede "volver a las páginas" de la manera en que puede hacerlo un lector de manga, el personal del anime se aseguró de que el programa aclarara los detalles. Inoue añadió que el personal no quería involucrarse en cada detalle, por lo que el personal seleccionó elementos para enfatizar. Debido a la complejidad del manga original, describió el proceso como "definitivamente delicado y un gran desafío". Inoue admitió que colocó más instrucciones y notas en el guion de lo habitual. Araki añadió que debido a la importancia de los detalles que de otro modo serían triviales, este comentario se volvió crucial para el desarrollo de la serie.

Araki dijo que cuando descubrió el proyecto de anime de Death Note, "literalmente rogó" unirse al equipo de producción; cuando se unió, insistió en que Inoue escribiera los guiones. Inoue añadió que, como disfrutaba leyendo el manga, deseaba utilizar su esfuerzo.

- Medios

Manga

Death Note, escrita por Tsugumi Ohba e ilustrada por Takeshi Obata, fue serializada en la revista de manga shōnen de Shueisha, Weekly Shōnen Jump, desde el 1 de diciembre de 2003, hasta el 15 de mayo de 2006. Los 108 capítulos de la serie fueron recopilados en doce volúmenes tankōbon por Shueisha, publicados desde el 2 de abril de 2004, hasta el 4 de julio de 2006. Un capítulo de un solo capítulo, titulado "C-Kira" (C キラ編, C-Kira-hen) ("Death Note: Special One-Shot"), fue publicado en la Weekly Shōnen Jump el 9 de febrero de 2008. Ambientado dos años después del epílogo del manga, presenta a un nuevo Kira y las reacciones de los personajes principales en respuesta a la aparición del imitador. Varios yonkoma (cómics de cuatro paneles) de Death Note aparecieron en Akamaru Jump. El yonkoma fue escrito para ser humorístico. Los números de Akamaru Jump que imprimieron los cómics incluyen Primavera de 2004, Verano de 2004, Invierno de 2005 y Primavera de 2005. Además, Weekly Shōnen Jump Gag Special 2005 incluyó algunos yonkoma de Death Note en una Competición de Super 4 Paneles de Jump Heroes. Shueisha relanzó la serie en siete volúmenes bunkoban del 18 de marzo al 19 de agosto de 2014. El 4 de octubre de 2016, los 12 volúmenes originales del manga y el one-shot de febrero de 2008 fueron lanzados en una sola Edición Todo-en-Uno, que consta de 2.400 páginas en un solo libro.



Listado de mangas publicados

En abril de 2005, Viz Media anunció que habían licenciado la serie para su lanzamiento en inglés en América del Norte. Los doce volúmenes fueron lanzados del 10 de octubre de 2005 al 3 de julio de 2007. El manga fue relanzado en una edición ómnibus de seis volúmenes, denominada "Black Edition". Los volúmenes fueron lanzados del 28 de diciembre de 2010 al 1 de noviembre de 2011. La edición All-in-One se lanzó en inglés el 6 de septiembre de 2017, lo que resultó en que el one-shot de febrero de 2008 se lanzara en inglés por primera vez.

Además, también se lanzó una guía para el manga el 13 de octubre de 2006. Se llamó Death Note 13: How to Read y contenía datos relacionados con la serie, incluidos perfiles de personajes de casi todos los personajes que se nombran, entrevistas con los creadores, información detrás de escena de la serie y el capítulo piloto que precedió a Death Note. También reimprimió todos los yonkoma publicados en Akamaru Jump y Weekly Shōnen Jump Gag Special 2005. En América del Norte, 13: How to Read se lanzó el 19 de febrero de 2008.

En la edición de junio de 2019 de Jump Square de Shueisha se anunció que se publicaría un nuevo capítulo one-shot de Death Note. Parte del manuscrito completo debutó en el evento "Exposición del 30º aniversario de la obra de Takeshi Obata: Nunca completo" que se llevó a cabo en Tokyo del 13 de julio al 12 de agosto de 2019. Titulado "Death Note: Special One-Shot", el capítulo completo de 87 páginas se publicó en Jump Square el 4 de febrero de 2020 y en el sitio web de Viz Media. El 4 de febrero de 2021 se publicó un volumen recopilatorio titulado Death Note: Short Stories (DEATH NOTE 短編集, Desu Nōto Tanpenshū), que incluye el capítulo one-shot "C-Kira", el "One-Shot especial" retitulado "a-Kira" (a キラ編, a-Kira-hen), el capítulo piloto de la serie, los capítulos one-shot "L: The Wammy's House" y "L: One Day" y el yonkoma. El volumen fue publicado en inglés por Viz Media el 10 de mayo de 2022.

Nisio Isin ha escrito una adaptación en novela ligera de la serie, llamada Death Note Another Note: The Los Angeles BB Murder Cases. La novela fue publicada por Shueisha el 1 de agosto de 2006. Sirve como una precuela de la serie de manga, con Mello narrando la historia del primer encuentro de L con Naomi Misora durante el "caso de asesinato en serie de BB" de Los Ángeles mencionado en el volumen 2 del manga. Además del personaje de Naomi, la novela se centra en cómo trabaja L y en uno de los criminales que L tiene que perseguir. Se dio información sobre el orfanato de Watari y cómo se puso a trabajar todo el sistema de genios como L, Mello, Beyond Birthday, Matt y Near. Viz lanzó la novela en inglés el 19 de febrero de 2008. La película L: Change the World también fue adaptada a una novela ligera con el mismo nombre el 25 de diciembre de 2007, por "M", Si bien la novela es similar a la película, hay muchos cambios significativos en la trama (por ejemplo, Near no es un niño tailandés, sino el mismo Near que aparece en el manga). También revela más información sobre L y su pasado. Viz lo lanzó el 20 de octubre de 2009.

Anime

El anime Death Note, dirigido por Tetsurō Araki y animado por Madhouse, comenzó a transmitirse en Nippon TV el 4 de octubre de 2006 y terminó el 27 de junio de 2007, con un total de 37 episodios. La serie se emitió en la cadena "todos los martes a las 0:56", que es efectivamente miércoles. La serie fue coproducida por Madhouse, Nippon Television, Shueisha, D.N. Dream Partners y VAP. En América del Norte, la serie fue licenciada por Viz para que los residentes en los Estados Unidos usaran los servicios "Descargar para comprar" y "Descargar para alquilar" mientras aún se transmitía en Japón. Este movimiento fue visto como "significativo porque marcó la primera vez que una propiedad de anime japonesa conocida se puso legalmente disponible en los Estados Unidos para que el público local la descargara mientras el título aún se transmitía en la televisión japonesa". Los episodios descargables contenían la pista de audio original en japonés y subtítulos en inglés, y estaban disponibles a través del servicio Direct2Drive de IGN, solo para Windows. También se han lanzado DVD de la serie, que contienen una pista de audio doblada al inglés, producida por Ocean Productions, y la pista de audio original en japonés con subtítulos opcionales en inglés. Viz anunció en la Anime Expo 2007 que el primer DVD se lanzó oficialmente el 20 de noviembre de 2007, tanto en ediciones regulares como especiales, y también confirmó en la Comic-Con de San Diego en 2007 que las primeras 15.000 copias de cada DVD contienen figuras coleccionables.

Death Note estaba programado para hacer su estreno televisivo norteamericano en Canadá, como parte del bloque de programación Bionix de YTV, el 7 de septiembre de 2007. Sin embargo, el programa fue eliminado de la programación en el último minuto y el estreno canadiense se retrasó hasta el 26 de octubre de 2007 a las 10:00 p.m. La serie se estrenó en los EE.UU. el 20 de octubre de 2007 a las 12:00 a.m. en Adult Swim y se emitió hasta el 10 de enero de 2010, cuando expiró su contrato. El último episodio se emitió en YTV el 4 de julio de 2008 y luego se emitiría en Adult Swim dos días después. El programa fue eliminado de la programación de YTV el 5 de julio de 2008,

y su última emisión fue una repetición del episodio final a la 1:30 a.m. ET. Poco después, Bionix se convirtió en un bloque de 2 horas los sábados por la noche. El programa también se transmitió en línea gratis en Adult Swim Video, con un nuevo episodio disponible todos los sábados por la tarde, el día de su estreno en transmisión. El 26 de julio de 2017, Starz anunció que ofrecería episodios de la serie para su servicio de video a pedido a partir del 1 de agosto de ese mismo año.

Póster promocional del anime

Un especial de televisión animado de dos horas Death Note Relight: Visions of a God (DEATH NOTE リライト·幻視する神, Desu Nōto Riraito: Genshisuru kami) se emitió en Nippon Television en Japón el 31 de agosto de 2007, a las 8:00 p.m. Es una recapitulación que tiene lugar después del final de la serie, donde un shinigami se acerca a Ryuk en el reino shinigami para aprender más sobre el mundo humano. En cambio, Ryuk le cuenta todos los eventos que llevaron al último arco argumental, sobre Light Yagami y su rival L. Originalmente, este especial fue anunciado como un recuento contado desde el punto de vista de Ryuk, pero no da un punto de vista diferente de lo que se contó originalmente. Sin embargo, contiene diálogos actualizados, así como algunas escenas nuevas.

Nippon TV emitió el especial Death Note: Relight: L's Successors (DEATH NOTE リライト 2 L を継ぐ者, Desu Nōto Riraito 2: L o Tsugu Mono) el 22 de agosto de 2008. Al igual que el primer especial, esta nueva compilación resumió una parte de la serie de televisión de anime de 2006-2007. Específicamente, contó la mitad final de la historia sobrenatural de suspenso, incluidos los enfrentamientos de los investigadores Near y Mello con el justiciero Kira. Esta versión presenta más actualizaciones que la anterior, entre las que destaca la omisión de la trama de la mafia.

- Recepción

En abril de 2015, el manga Death Note tenía más de 30 millones de copias en circulación. En el "Top 10 Shōnen Properties Q2 2009" de ICv2, Death Note fue la tercera propiedad de manga más vendida en Norteamérica. La serie ocupó el segundo lugar en la lista Kono Manga ga Sugoi! de Takarajimasha de los mejores mangas de 2006 y 2007 para lectores masculinos. Fue nominado para los 38.º Premios Seiun en la categoría de Mejor Cómic en 2007. El manga recibió el Gran Premio al Mejor Manga y Mejor Guion en los Japan Expo Awards 2007. La serie ganó el Premio Eagle 2008 al Manga Favorito según la votación de los fans del Reino Unido. Según una encuesta realizada en 2007 por el Ministerio de Cultura de Japón, ocupa el décimo lugar entre los mejores mangas de todos los tiempos. También recibió varias nominaciones como Mejor Manga en los American Anime Awards de 2006, el Premio Cultural Tezuka Osamu de 2007, una Selección Oficial en el Festival Internacional de Cómics de Angulema de 2008, y Obata fue nominado a Mejor Dibujante/Entintador en los Premios Eisner de 2008. En 2007, los primeros tres volúmenes de Death Note estuvieron en la lista de las diez mejores novelas gráficas para adolescentes de 2007 de la Asociación de Bibliotecas Estadounidenses.

Douglas Wolk de Salon dijo que circuló un rumor que decía que los creadores tenían la intención de crear Death Note para que durara la mitad de su duración real y Ohba y Obata habían sido persuadidos de alargar la historia cuando la popularidad de Death Note aumentó, señalando que el rumor "tiene sentido, ya que aproximadamente a la mitad de la serie, hay un punto que parece un final natural". Además, dijo que los fans escribieron "miles" de historias de fan fiction de Death Note y las publicaron en Internet. En 2006, los fans japoneses señalaron las similitudes entre Death Note y el manga one-shot de 1973 The Miraculous Notebook (不思議な手帖) de Shigeru Mizuki. Comipress informó que la única diferencia entre la historia y Death Note es que no hay shinigamis.

El escritor de Anime News Network Zac Bertschy llamó a Death Note una "historia de suspenso sorprendentemente apasionante y original que plantea un puñado de preguntas interesantes sobre la moralidad". Señaló que la diferencia entre la serie y otros mangas del mismo grupo demográfico era muy grande debido a los asesinatos que comete el personaje principal, así como a cómo oculta su identidad de Kira. Aunque Bertschy mencionó que algunos lectores de manga se sorprenderán con los temas oscuros de Death Note, elogió la serie por su "gran arte, gran historia, personajes convincentes". Briana Lawrence del mismo sitio web afirmó que lo que hace que Death Note sea tan interesante es que no hay un villano, "en cambio, tenía dos lados opuestos que creen en lo mismo: la justicia". Ella sintió que una vez que los personajes vitales se desvanecen en el fondo, el final trae de vuelta lo que los fanáticos amaron del primer volumen y el elenco secundario "tiene la oportunidad de brillar". También mencionó que el epílogo no mencionó lo que sucede con Misa Amane y cómo Near y Mello todavía eran tratados como partes de L. Julie Rosato de Mania Entertainment encontró que la historia era muy entretenida, ya que le gustó el desarrollo de Light en la historia y la introducción de L, así como también cómo este último comienza a sospechar la identidad del primero. Además, elogió la historia porque "construye un clímax" con cada detalle introducido en el primer capítulo, lo que hace que el lector espere con ansias los próximos capítulos. Jolyon Baraka Thomas, en un artículo del Japanese Journal of Religious Studies, describe el manga como una "narrativa sombría" con un "matiz oscuro". El arte de Obata está "representado con trazos marcados caracterizados, apropiadamente, por un complejo juego de luz y sombra".

- Legado

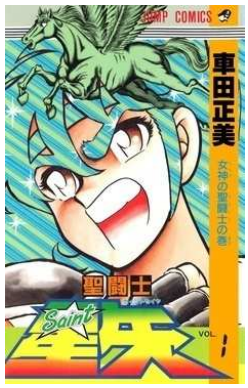
El lanzamiento de la serie fuera de Japón ha inspirado otras obras, así como a personas que han hecho sus propias "Death Notes" simuladas, incluida una que estaba asociada con un asesinato de la vida real. Según la revista Wired, Death Note "convirtió el medio impreso más popular de Japón en un tema controvertido a nivel internacional que hace que los padres se pregunten si deberían prohibir a sus hijos leer manga por completo". El director de acción real Shusuke Kaneko comentó en respuesta: "Si impedirles ver esta película va a hacer que los niños mejoren, entonces ¿por qué no impedirles que vean todas las malas noticias?".

Con respecto al episodio de The Twilight Zone de 2019 "The Comedian", Rosie Knight de The Hollywood Reporter afirmó que la historia de Samir parece tener una gran influencia de Death Note. Los Simpsons han parodiado a Death Note tanto en cómics como en animación con la historia de cómic de 2008 "Murder, He Wrote" en The Simpsons Treehouse of Horror #14, donde Bart recibe el cuaderno del fantasma ryukificado de Krusty el Payaso, y el segmento "Death Tome" del episodio de televisión de 2022 "Treehouse of Horror XXXIII", con Lisa recibiendo el libro titular.

A principios de 2005, los funcionarios escolares de Shenyang, la capital de Liaoning (República Popular China), prohibieron Death Note. La causa inmediata fue que los estudiantes habían estado alterando los cuadernos para que se parecieran a Death Notes y luego escribiendo los nombres de conocidos, enemigos y maestros en los libros. La prohibición fue diseñada para proteger la "salud física y mental" de los estudiantes de material de terror que "engaña a niños inocentes y distorsiona su mente y espíritu". Jonathan Clements ha sugerido que las autoridades chinas actuaron en parte contra la "superstición", pero también contra los editores ilegales y piratas de Death Note. La prohibición se ha extendido a otras ciudades chinas, incluidas Pekín, Shanghái y Lanzhou en la provincia de Gansu. Las versiones en chino de Death Note publicadas legalmente se publican en Hong Kong. El 12 de junio de 2015, el Ministerio de Cultura chino incluyó a Death Note entre los 38 títulos de anime y manga prohibidos en China.

En 2007, la oficina de educación del condado de Pingtung, Taiwán, pidió a los maestros que prestaran atención a cualquier influencia negativa en los estudiantes de primaria que leyeran el manga. En mayo de 2010, las Escuelas Públicas de Albuquerque en Nuevo México celebraron una audiencia para prohibir el manga Death Note en las escuelas de su distrito; la decisión fue rechazada por unanimidad. Después de que se encontraran volúmenes de Death Note en el suicidio de febrero de 2013 de una niña de 15 años en Ekaterimburgo, Rusia, un grupo de padres local comenzó a hacer campaña para regular todos los medios basados en la serie, diciendo que tenía un efecto adverso en las mentes de los niños. En marzo de 2014, los investigadores concluyeron que el manga no provocó que la niña se suicidara.

Saint Seiya



Saint Seiya (聖闘士星矢セイントセイヤ), también conocido como Saint Seiya: Caballeros del Zodiaco, es una serie escrita e ilustrada por Masami Kurumada. Fue serializada en la revista de manga shōnen de Shueisha Weekly Shōnen Jump de 1985 a 1990, con sus capítulos recopilados en 28 volúmenes tankōbon. En América del Norte, el manga fue licenciado para su lanzamiento en inglés por Viz Media.

La historia sigue a cinco guerreros místicos llamados los Santos que luchan vistiendo conjuntos sagrados de armaduras llamadas "Cloths", cuyos diseños derivan de las diversas constelaciones que los personajes han adoptado como sus símbolos guardianes destinados. Los Saints han jurado defender la reencarnación de la diosa olímpica Atenea en su batalla contra otros dioses que quieren dominar la Tierra.

El manga fue adaptado por Toei Animation en una serie de televisión de anime de 114 episodios transmitida en TV Asahi de 1986 a 1989. A la serie de anime le siguió una serie de animación en video original (OVA) de 31 episodios, subtitulada The Hades Chapter, lanzada de 2002 a 2008. Cuatro largometrajes animados se estrenaron en cines japoneses de 1987 a 1989, con un quinto en 2004 y un sexto en 2014. Una adaptación cinematográfica de acción real se estrenó en 2023.

El manga Saint Seiya tenía más de 50 millones de copias en circulación en 2022, lo que lo convierte en una de las series de manga más vendidas de todos los tiempos. Tanto el manga original como la adaptación al anime tuvieron éxito internacional en Asia, Europa y América Latina.

Una secuela de manga de Kurumada, titulada Saint Seiya: Next Dimension, se serializó entre 2006 y 2024. También se han creado varios mangas derivados de diferentes autores.

- Argumento

La historia se centra en un huérfano llamado Seiya que se vio obligado a ir al Santuario en Grecia para obtener una de las "Cloths" (聖衣クロス, Kurosu), la Cloth de Bronce de la constelación de Pegaso, una armadura protectora que usan los 88 guerreros de la diosa griega Atenea conocidos como "Saints" (聖闘士セイント, Seinto, o "Knights" en algunas adaptaciones). Al despertar su "Cosmo" (小宇宙コスモ, Kosumo), Seiya adquiere la capacidad de desatar el verdadero poder de un Saint a través de lo que se describe de diversas formas como la "quema", "explosión" o "big bang" de su "Cosmo" (aludiendo al Big Bang del universo). Luego, rápidamente se convierte en el Saint de Pegaso y regresa a Japón para encontrar a su hermana mayor.

Los cinco Santos de Bronce protagonistas de la serie

Debido a que su hermana desapareció el mismo día que Seiya fue al Santuario, Saori Kido, la nieta adoptiva de Mitsumasa Kido (la persona que envió a todos los huérfanos a entrenar) hace un trato con él para ir a luchar en un torneo llamado Galaxian Wars. En este torneo, todos los huérfanos que sobrevivieron y se convirtieron en Bronze Saints deben luchar para ganar la Cloth más poderosa: La Cloth Dorada de Sagitario. Si Seiya va a competir allí y gana, Saori iniciaría una búsqueda para encontrar a la hermana de Seiya. El torneo es interrumpido por el vengativo Phoenix Bronze Saint, Ikki, que desea eliminar a las personas que lo obligaron a someterse a su entrenamiento

especialmente duro. Roba partes de la Cloth de Sagitario y finalmente lucha contra los Bronze Saints restantes: Seiya, Shun (el hermano de Ikki), Shiryū y Hyōga.

Tras la derrota de Ikki, los Bronze Saints son atacados por los Silver Saints enviados por el corrupto Papa del Santuario para eliminarlos. Cuando prevalecen, los Bronze Saints se enteran de que Saori es la reencarnación de Athena y que el Papa una vez intentó matarla cuando era un bebé. El anterior Gold Saint de Sagitario, Aiolos, salvó a Saori, pero fue herido de muerte poco después de escapar y le entregó a Saori a su abuelo adoptivo. Decididos a unir fuerzas con Saori, los Bronze Saints van al Santuario para derrotar al Papa, pero a su llegada, Saori es gravemente herida por una flecha de oro de un Silver Saint y morirá al final del día. Creyendo que el Papa puede ser capaz de curarla, los Bronze Saints van a buscarlo. Para hacerlo, deben atravesar 12 templos, cada uno custodiado por un Gold Saint (los Santos más poderosos de Athena). Algunos de estos Gold Saints son amigables, pero otros son tan corruptos como el Papa y disfrutan enfermizamente de luchar contra los Bronze Saints. Después de varias batallas, Seiya llega al templo del Papa y se entera de que en realidad es el Santo Dorado Géminis Saga, que sufre de una doble personalidad: una buena y una mala. Su lado malvado tomó el control por completo y había matado al verdadero Papa para obtener más poder. Con la ayuda del Cosmos de sus amigos, Seiya puede noquear a Saga y usar el escudo de la estatua de Atenea para curar a Saori justo a tiempo. Poco después, Saga, con su lado bueno habiendo recuperado el control, se suicida como autocastigo.

En el segundo arco argumental, el dios griego Poseidón se reencarna dentro del cuerpo de Julian Solo, el heredero de una familia rica y poderosa, y planea inundar la Tierra. Saori va a su Templo, donde Julian le ofrece reducir la inundación absorbiendo el agua dentro del Pilar Central de los Océanos. Siguiendo a Saori, Seiya, Hyōga, Shun y Shiryū van al Templo submarino de Poseidón y se enfrentan a sus subordinados, los Marines. Mientras Seiya, Hyōga y Shiryū se dirigen hacia Julian, Ikki se entera de que el cerebro detrás de este conflicto es el hermano gemelo de Saga, Gemini Kanon, quien está manipulando a Poseidón. Durante la batalla final, el espíritu de Poseidón despierta dentro de Julian y logra derrotar a sus oponentes. Salvada por los Santos del Pilar, Saori sella el alma de Poseidón dentro de su ánfora.

Los Santos de Oro. Representan a los doce signos del Zodiaco

El tercer y último arco narra cómo Hades, el dios del inframundo, se libera de su sello y revive a los Santos Dorados fallecidos y al Papa Aries Shion, y junto con algunos de sus 108 Espectros, los envía al Santuario para matar a Atenea. Los Santos Dorados restantes que sirven a Atenea son capaces de someter a los enemigos, pero Saori luego se suicida. Este acto, en cambio, está destinado a enviarla directamente al inframundo para enfrentar a Hades, y los Santos de Bronce la siguen. Shion revela que las verdaderas intenciones de los Santos Dorados revividos eran darle a Saori su propia Armadura para que pudiera luchar junto a sus caballeros, y se la da al grupo de Seiya antes de morir una vez más. En el Inframundo, mientras los Santos luchan contra los Espectros de Hades, Shun es poseído por Hades. Saori llega a Hades y expulsa su alma del cuerpo de Shun. Hades luego lleva a Saori al Elíseo, y los cinco Santos de Bronce los siguen. En la pelea final contra Hades y sus dos subordinados, los dioses Hypnos y Thanatos, los Santos obtienen las todopoderosas Armadura de Dios y las usan para ayudar a Saori a derrotar a Hades. Sin embargo, Seiya también se sacrifica al recibir uno de los ataques de Hades, y los Santos regresan a la Tierra con su cuerpo.

- Producción

En un principio, el autor de manga Masami Kurumada planeó crear un manga con temática de lucha libre, ya que disfrutaba escribiendo historias deportivas individuales en lugar de colectivas. Inicialmente se inspiró en The Karate Kid (1984) para concebir una historia sobre un joven karateka llamado Seiya encontrado por un maestro de karate y su asistente femenina; sin embargo, su departamento de publicaciones no aprobó la idea. Como pensó que los deportes simples como el judo o el karate no serían lo suficientemente interesantes, agregó aspectos de la mitología griega y las constelaciones para hacerlo innovador. Sin embargo, el concepto básico de Saint Seiya era ser un manga nekketsu con un toque de "moda" agregado por los Saint Cloths. Después de la rápida cancelación de su trabajo anterior, Otoko Zaka, en 1984, este "sentido de la moda" fue algo que Kurumada pensó que sería un aspecto que atraería a los fanáticos, haciéndolo diferente de su manga anterior con uniformes de escuela secundaria simples. Aunque parecen armaduras medievales europeas, Kurumada dijo que su principal inspiración para las Cloths fue el libro de ilustraciones de 1983 de Hajime Sorayama, Sexy Robot. Además de la moda, las Cloths fueron creadas porque Kurumada quería que los personajes lanzaran chispas explosivas y las armaduras eran una forma de darles algo de protección. Inicialmente, no podía decidir qué tipo de armadura sería, considerando incluso la kasaya budista; basándose en el motivo griego, diseñó las verdaderas Saint Cloths. El uso de la mitología griega surgió al reutilizar elementos de su trabajo anterior, Ring ni Kakero.

Cuando Kurumada estaba en el proceso de crear Saint Seiya, le dio a Seiya el nombre de Rin al principio, ya que Kurumada iba a titular su manga "Ginga no Rin" (Rin de la Galaxia). Sin embargo, a medida que Kurumada continuó desarrollando su manga, decidió cambiar el nombre a Seiya, que era más apropiado. Primero deletreó el nombre con el kanji que significaba "Flecha Sagrada", para relacionarlo con la condición de Seiya como Santo, pero luego decidió usar el kanji que significaba "Flecha Estelar", para enfatizar la constelación y el motivo mitológico. Finalmente, cambió también el título de su manga, a Saint Seiya, una vez que desarrolló por completo el concepto de los Santos. Además, Kurumada afirmó que una de las primeras ideas que concibió para Saint Seiya fue el Puño Meteoro de Pegaso. Dado que su manga iba a utilizar las constelaciones como un tema muy importante y siempre presente, quería que su protagonista tuviera un movimiento especial que fuera como una lluvia de meteoritos. Si bien al principio Saint Seiya no fue un manga popular durante la serialización ya que no entendían los temas de Cosmos o Santuario, la serie tardó medio año en volverse popular. Todos los conceptos y nombres fueron elaborados para ser conectados con la Ropa (聖衣) basada en la antigua ropa sagrada (聖なる衣) Las God Cloths evolucionadas fueron creadas como un medio para derrotar a Thanatos en el volumen final, pero Kurumada consideró que fue demasiado lejos con el concepto. Si la Cloth de Atenea o las protecciones de Hades y Poseidón también son protecciones de Dios se dejó vago. El arco de Hades se inspiró en el Infierno de Dante. Los Gold Saints fueron revividos debido a su popularidad en el fandom, pero con el giro de que eran traidores. El Papa Aries Shion fue incluido específicamente para aclarar su fuerza al convertirlo en el mentor de Aries Mu para que Máscara de Muerte de Cáncer y Afrodita de Piscis no pudieran enfrentar a Mu. Mientras que Gemini Saga permanece como antagonista, su hermano gemelo Gemini Kanon fue escrito para que saltara de ser un antagonista a un aliado, especialmente cuando se redimiera frente a Scorpio Milo. Kurumada puso cuidadosamente sus emociones al escribir estas escenas que pensó que serían populares en Francia. Otros giros importantes como Hyoga enfrentándose a su mentor, que resulta ser el Santo Dorado Camus, y Shun resultando ser el nuevo recipiente de Hades, fueron creados en el momento, ya que Kurumada no planeó mucho de la historia.

Salvar a la reencarnación en La Tierra de la diosa Athena es un argumento recurrente en toda la saga

Cuando Kurumada diseñó la imagen de Seiya, se inspiró en su personaje Ryūji Takane, el protagonista de su exitoso manga Ring ni Kakero, que creó 9 años antes que Seiya. La mayoría de los protagonistas de las obras de Kurumada tienen un parecido con Ryūji, ya que Kurumada se adhirió a la técnica del Star System (un elenco estable de personajes) de Osamu Tezuka. El mismo proceso se realiza con casi todos los demás personajes de la serie. Después de crear a Seiya como un personaje nekketsu, decidió dar diferentes rasgos de personalidad a cada uno de los otros personajes principales: Shiryū es el "recto y serio"; Hyoga es "posado y elegante"; Shun es el "chico adorable"; e Ikki es el lobo solitario. Sin embargo, señaló que escribió tantos personajes además de los cinco héroes principales, que hubo varios personajes secundarios que eclipsaron a los protagonistas en términos de popularidad como las obras anteriores de Kurumada. Aunque Saint Seiya terminó con la batalla de los Saints contra el dios del inframundo Hades, Kurumada tenía ideas para nuevos arcos argumentales que involucraran a Apolo y Artemisa, ya que todavía hay varios dioses del Olimpo por explorar. Sin embargo, temía morir dibujando demasiado. En cambio, estaba más ocupado escribiendo una secuela de Ring ni Kakero. Mientras que Ring ni Kakero hizo popular a Kurumada en Japón, Saint Seiya le dio fama internacional. Con respecto a la adaptación al anime de Saint Seiya, Kurumada comentó que, en el lado positivo, lo hizo feliz, ya que sintió que su trabajo recibiría más publicidad y popularidad; Por otro lado, recordó que su maestro una vez le dijo que cuando un manga se convierte en una serie de anime "es como entregar a tu hija en matrimonio". Sin embargo, Kurumada se mostró satisfecho con la adaptación, destacando particularmente los efectos de sonido, señalando que "la intensidad de un sonido no se puede comparar con una onomatopeya". Kurumada participó en la adaptación del arco final componiendo la canción final "Kami no En: Del Regno", y se mostró satisfecho con el producto final.

- Medios

Escrito e ilustrado por Masami Kurumada, Saint Seiya debutó en la revista de manga shōnen de Shueisha, Weekly Shōnen Jump, el 3 de diciembre de 1985. Terminó en el número 49 de la revista de 1990 (con fecha de portada el 19 de noviembre), y el último capítulo fue publicado en el primer número de V Jump (lanzado como una edición extra de Weekly Shōnen Jump, con fecha de portada el 12 de diciembre de 1990). Shueisha recopiló sus 110 capítulos individuales en 28 volúmenes tankōbon, lanzados del 10 de septiembre de 1986, al 10 de abril de 1991. Shueisha también ha lanzado la serie en otras ediciones; 15 volúmenes aizōban, del 20 de noviembre de 1995 al 20 de enero de 1997; 15 volúmenes bunkoban, del 18 de enero al 10 de agosto de 2001; 22 volúmenes kanzenban, del 2 de diciembre de 2005, al 4 de octubre de 2006. Akita Shoten comenzó a republicar la serie en una edición shinsōban el 8 de junio de 2021. Al 7 de agosto de 2024, se han publicado doce volúmenes.

En América del Norte, la serie fue licenciada para su lanzamiento en inglés por Viz Media en 2003. Bajo el título Saint Seiya: Knights of the Zodiac, Viz Media publicó sus 28 volúmenes desde el 21 de enero de 2004, hasta el 2 de febrero de 2010.

Los Santos de Bronce dibujados por el propio Kurumada

Kurumada comenzó una secuela de Saint Seiya en 2006, titulada Saint Seiya: Next Dimension. Un capítulo prólogo fue publicado en la revista Weekly Shōnen Champion de Akita Shoten el 27 de abril de 2006, y la serie debutó oficialmente en la revista el 23 de agosto del mismo año. Los volúmenes recopilados se publican a todo color. La serie terminó después de dieciocho años de publicación el 4 de julio de 2024.

Kurumada publicó en Champion Red de Akita Shoten una serie de capítulos especiales en profundidad de los eventos del manga; Saint Seiya: Episode Zero, del 19 de diciembre de 2017, al 19 de febrero de 2018. Saint Seiya Origin, del 19 de diciembre de 2018 al 19 de enero de 2019; y Saint Seiya: Destiny, el 19 de diciembre de 2018. Los tres capítulos de Episode Zero fueron incluidos en el primer volumen de la edición shinsōban de la serie.

Una serie spin-off de Megumu Okada, titulada Saint Seiya Episode.G, fue serializada en Champion Red de Akita Shoten desde el 19 de diciembre de 2002, hasta el 19 de junio de 2013.

Una segunda serie spin-off de Shiori Teshirogi, titulada Saint Seiya: The Lost Canvas, fue serializada en Weekly Shōnen Champion desde el 24 de agosto de 2006, hasta el 7 de abril de 2013.

Una tercera serie derivada de Chimaki Kuori Saint Seiya: Saintia Shō, se serializó en Champion Red del 19 de agosto de 2013 al 19 de julio de 2021.

Una cuarta serie derivada de Kenji Saito y Shinshu Ueda, titulada Saint Seiya: Dark Wing (聖闘士星矢セイントセイヤ・冥王異伝　ダークウィング, Seinto Seiya Meiō Iden: Dāku Wingu, lit "Saint Seiya: An Alternate Tale of the Underworld Emperor - Dark Wing"), comenzó en Champion Red el 19 de diciembre de 2020.

Una quinta serie derivada de Tsunakan Suda, titulada Saint Seiya: Rerise of Poseidon (聖闘士星矢セイントセイヤ・海皇再起, Seinto Seiya: Kaiō Saiki, literalmente. "Saint Seiya: The Return of the Sea Emperor"), comenzó a serializarse en Champion Red el 16 de septiembre. 2022. El primer volumen se publicó el 19 de octubre de 2023. Al 8 de noviembre de 2024, se han publicado dos volúmenes.

Una sexta serie derivada de Seira Shimotsuki, titulada Saint Mariya (聖闘士真理矢セイントマリヤ), comenzará en la revista de manga shōjo Princess de Akita Shoten el 6 de enero de 2025.

Tres mooks especiales de Saint Seiya Anime, publicados por Shueisha bajo su sello Jump Gold Selection, se lanzaron del 13 de julio de 1988 al 19 de abril de 1989. Shueisha publicó un libro de datos, titulado Saint Seiya Taizen (聖闘士星矢大全, "Compendio de Saint Seiya") el 17 de agosto de 2021.

Shueisha publicó una serie de dos novelas de Tatsuya Hamazaki, Saint Seiya: Gigantomachia, bajo su sello Jump J-Books. La primera novela fue publicada el 23 de agosto de 2002 y la segunda el 16 de diciembre de ese mismo año.

Saint Seiya 30 Shūnen Keny Gashū Seiiki – Sanctuary (聖闘士星矢 30 周年記念画集聖域 —SANCTUARY—), un libro de arte que contiene más de 90 ilustraciones de Masami Kurumada, fue lanzado por Takarajimasha el 21 de octubre de 2016.

Anime

Una adaptación al anime de Saint Seiya fue propuesta por primera vez en junio de 1986, tres meses antes de que se publicara el primer volumen del manga. Después de que Toei Animation iniciara una asociación con TV Asahi, buscaron patrocinadores. Bandai se interesó en vender las armaduras de los santos como mercancía, por lo que comenzó el desarrollo. Masayoshi Kawata, productor de TV Asahi, pensó que Saint Seiya era la opción perfecta para el "programa de héroes" que estaban buscando. En julio de ese mismo año, el guionista Takao Koyama había escrito el primer episodio programado para ser emitido en octubre. Dado que un episodio adapta varios capítulos, el anime avanza más rápido que el manga, lo que llevó al personal de la serie de televisión a crear algunas historias originales para llenar el vacío. La serie se emitió en TV Asahi del 11 de octubre de 1986 al 1 de abril de 1989. Fue dirigida primero por Kōzō Morishita (episodios 1-73) y luego por Kazuhito Kikuchi (episodios 74-114). Los diseñadores de personajes y esteticistas fueron Shingo Araki y Michi Himeno, y Seiji Yokoyama compuso las bandas sonoras. Siguiendo de cerca las historias de Kurumada del manga, los guionistas principales fueron Takao Koyama (1-73) y Yoshiyuki Suga (74-114). La serie tiene tres partes principales: Sanctuary (episodios 1-73), Asgard, un arco argumental original del anime (episodios 74-99), y Poseidon (episodios 100-114). La serie fue cancelada y quedó inacabada, y el arco argumental final del manga no fue animado hasta que fue adaptado a una serie de animación de video original en 2002. La serie completa fue lanzada posteriormente en dos cajas Blu-ray el 20 de junio y el 24 de septiembre de 2014. Fue retransmitida en TV Asahi en 2015.

Después de Japón, Saint Seiya se transmitió por primera vez en Francia en 1988 en el Club Dorothée de TF1, bajo el título Les Chevaliers du Zodiaque (que inspiró el título en otras versiones de idioma), y la serie se hizo rápidamente popular. La serie se transmitió en toda Asia, Europa y América Latina, donde también fue un éxito. En América del

Norte, la serie fue licenciada por primera vez por DIC Entertainment, bajo el título Knights of the Zodiac, en 2003. La versión de DIC fue editada para su transmisión, cortando escenas excesivamente violentas, coloreando la sangre roja a azul, agregando transiciones de escena digitales que previamente no existían, reescribiendo los guiones, renombrando varios personajes y reemplazando los temas musicales y la banda sonora original. Esta versión se estrenó en los Estados Unidos en Cartoon Network el 30 de agosto de 2003, y en Canadá en YTV el 5 de septiembre del mismo año. A diferencia de otros territorios, Saint Seiya no tuvo éxito en América del Norte, y DIC solo dobló cuarenta episodios. ADV Films obtuvo la licencia de los derechos de video doméstico de la serie. Lanzaron la versión editada por DIC y una versión sin cortes del programa con subtítulos en inglés, que también incluía un nuevo doblaje (con un elenco de voces diferente al utilizado por DIC). ADV Films lanzó los primeros veintiocho episodios de la versión editada en siete DVD del 27 de enero al 25 de octubre de 2004, y lanzó solo sesenta episodios de la versión sin cortes en doce DVD del 21 de octubre de 2003, al 31 de mayo de 2005. Se lanzó una colección en caja el 13 de enero de 2009. New Video lanzó los primeros setenta y tres episodios en un set de DVD solo con subtítulos, titulado Saint Seiya: Sanctuary Classic Complete Collection, el 15 de abril de 2014. El 15 de octubre de 2019, Netflix comenzó a transmitir un tercer doblaje en inglés, con el elenco de Knights of the Zodiac: Saint Seiya; Los primeros quince episodios se estrenaron primero y los episodios 16 a 41 se agregaron algunos días después; los episodios 42 a 73 se agregaron en enero de 2020; y los episodios 74 a 114 se agregaron en abril de 2020, lo que en efecto convirtió al doblaje de Netflix en el único doblaje completo en inglés de toda la serie original. La serie fue eliminada de la plataforma en diciembre de 2021. Crunchyroll agregó la serie a su catálogo en abril de 2023.

Plantel original de Caballeros de Bronce del anime de 1986

Una serie de televisión derivada, Saint Seiya Omega, se transmitió durante noventa y siete episodios en TV Asahi desde el 1 de abril de 2012, hasta el 30 de marzo de 2014.

Cuatro largometrajes animados se proyectaron en los cines japoneses entre 1987 y 1989. Una quinta película animada se estrenó en los cines japoneses en 2004, Heaven Chapter – Overture (天界編序奏, Tenkai Hen Josō), que se suponía que seguiría la cronología regular justo después del final del manga (que terminó de ser adaptado el 1 de agosto de 2008) como prólogo de un nuevo capítulo. Toei Animation anunció por primera vez que este nuevo capítulo sería una nueva serie animada, pero más tarde Kurumada declaró que quería que la película fuera parte de una trilogía. Tōru Furuya, actor de voz de Pegasus Seiya, reveló los deseos de Kurumada para la serie durante una conferencia de prensa. Después de que Pegasus Seiya finalmente derrote a Zeus, él seguirá adelante y se enfrentará a Chronos, el Dios del Tiempo.

A pesar de que la primera película se estrenó en 1987, ninguna de las películas recibió un lanzamiento oficial en inglés en América del Norte hasta que Discotek Media anunció en 2012 que había adquirido los derechos de video doméstico de las primeras cuatro y tenía la intención de lanzarlas en dos DVD, cada uno con dos películas. Los DVD contienen audio japonés con subtítulos en inglés.

El 21 de junio de 2014, se estrenó Legend of Sanctuary. Animada en CGI, Legend of Sanctuary está basada en la serie original. Fue producida por Toei para celebrar el 25 aniversario de la franquicia.

El último arco argumental de la serie manga original, que no había sido adaptado previamente a la serie de televisión, fue adaptado a una serie de animación en video original (OVA), subtitulada El capítulo de Hades (冥王ハーデス編, Meiō Hādesu-hen) y lanzada en tres partes. La primera parte, Santuario (十二宮編, Jūnikyū-hen, "Capítulo del Zodíaco"), fue dirigida por Shigeyasu Yamauchi, todavía con diseños de Shingo Araki y Michi Himeno, mientras

que los guiones fueron hechos por Michiko Yokote, y la banda sonora fue tomada completamente del trabajo de Yokoyama en la serie de televisión anterior. Consta de 13 episodios, y antes de su lanzamiento en video doméstico, fue transmitido en el canal de pago por visión SKY PerfecTV! del 9 de noviembre de 2002 al 12 de abril de 2003, con los episodios lanzados por Bandai Visual en siete DVD del 25 de enero al 25 de julio de 2003.

La segunda parte, Inferno (冥界編, Meikai-hen, "Capítulo del inframundo"), consta de 12 episodios; a partir de esta parte hubo un cambio de reparto para los personajes principales. ¡Los primeros seis episodios fueron transmitidos por SKY PerfecTV! del 17 de diciembre de 2005 al 18 de febrero de 2006, y fueron lanzados en tres DVD por Avex del 22 de febrero al 26 de abril de 2006; los siguientes seis episodios fueron transmitidos en Perfect Choice del 15 de diciembre de 2006 al 18 de febrero de 2007, y fueron lanzados en tres DVD por Avex del 31 de enero al 28 de marzo de 2007.

La parte final, Elysion (エリシオン編, Erishion-hen), consta de seis episodios, que se estrenaron en Perfect Choice del 7 de marzo al 1 de agosto de 2008, y se lanzaron en tres DVD del 28 de marzo al 22 de agosto de 2008.

Una serie de animación original en red (ONA) titulada Saint Seiya: Soul of Gold comenzó a transmitirse en 2015.

Otra serie de ONA, Knights of the Zodiac: Saint Seiya, se estrenó en Netflix, con seis episodios, el 19 de julio de 2019. Otros seis episodios se estrenaron el 23 de enero de 2020. La segunda temporada se estrenó en Crunchyroll el 31 de julio de 2022.

En 2003, la revista francesa AnimeLand publicó una entrevista con Masami Kurumada donde el autor reveló que una empresa de Hollywood se había acercado a él algunos años antes con un piloto de quince minutos de una película de acción real de Saint Seiya. El proyecto fue abandonado porque Kurumada no sintió que se hubiera conservado la esencia de la serie. En una entrevista posterior publicada en 2005, al periodista se le permitió ver el video y comentó cómo se cambiaron los nombres de los personajes principales y señaló que uno de ellos, Andromeda Shun, había sido cambiado de masculino a femenino.

En 2017, se anunció una colaboración entre Toei Animation y la productora con sede en Hong Kong A Really Good Film Company. En la conferencia de prensa, se detallaron los planes para una película de acción real de Saint Seiya, y se anunció que el director polaco Tomasz Bagiński estaría a cargo del rodaje, basado en la serie de 1986, que se suponía que tendría lugar en 2019. La película se estrenó en inglés bajo el título Knights of the Zodiac. Está protagonizada por Mackenyu como Seiya, Madison Iseman como Sienna, Sean Bean como Alman Kido, Diego Tinoco como Nero, Famke Janssen como Vander Guraad, Nick Stahl como Cassios y Mark Dacascos como Mylock. La película se estrenó en Japón el 28 de abril de 2023. Sony Pictures distribuyó la película fuera de Japón, excepto en China y Oriente Medio.

- Recepción

El manga Saint Seiya ha vendido más de 25 millones de copias en Japón en 2007. Tenía más de 35 millones de copias en circulación en 2017, y más de 50 millones de copias en circulación en 2022. La serie de anime ganó el premio Animage Anime Grand Prix en 1987. En el ranking "Top-100 Anime" de Animage de 2001, Saint Seiya quedó en el puesto 53. En 2006, TV Asahi realizó una encuesta a nivel nacional para las cien series de televisión animadas más populares, donde Saint Seiya quedó en el puesto 25. En el ranking de encuesta en línea "Best 100 Anime" de NHK, que celebra un siglo de animación japonesa, Saint Seiya quedó en el puesto 123.

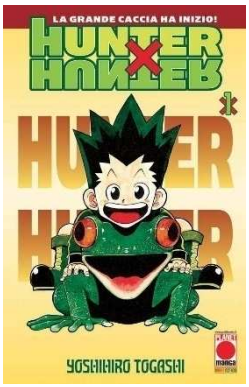
La serie fue considerada uno de los fenómenos más grandes de la década de 1980. Se convertiría en la inspiración para futuras series, incluidas varias series de Gundam como Mobile Suit Gundam Wing y Mobile Fighter G Gundam, Legend of Heavenly Sphere Shurato, Ronin Warriors, Wild Knights Gulkeeva y el trabajo posterior de Kurumada, B't X. En The Anime Encyclopedia: A Guide to Japanese Animation Since 1917, Jonathan Clements y Helen McCarthy elogian la compleja trama de la serie y sintieron que los diseñadores de animación Shingo Araki y Michi Himeno habían trabajado "magia" tanto con la serie de anime como con las películas. También elogiaron la gran banda sonora y la capacidad del director Shigeyasu Yamauchi para estirar la tensión y elegir los lugares perfectos para detener un episodio para mantener al público esperando el siguiente. Sin embargo, Clements y McCarthy encontraron la serie perturbadora en el sentido de que su principal impacto emocional proviene de que el público ve a "niños y hombres mayores luchando contra adolescentes valientes pero ingenuos" y, a través de las victorias, ganan más armas. Jason Thompson describe la serie como "casi pura batalla".

Los doujinshi yaoi basados en Saint Seiya popularizaron el término "yaoi" en 1987. Saint Seiya fue particularmente popular como tema en yaoi ya que tenía un elenco grande que era predominantemente masculino. Esto permitió "una increíble cantidad" de emparejamientos, aunque Shun de Andrómeda fue uno de los personajes más populares para los que se creó yaoi.

Tite Kubo, el autor de la serie de manga Bleach, nombró a Saint Seiya como una de sus mayores inspiraciones para los diseños de los diferentes tipos de armas que sus personajes usan en la historia, así como las escenas de batalla.

Saint Seiya: Soul of Gold (2015) atrajo a 50 millones de espectadores en todo el mundo en septiembre de 2015.

Hunter X Hunter



Hunter × Hunter es una serie escrita e ilustrada por Yoshihiro Togashi. Se ha serializado en la revista de manga shōnen de Shueisha, Weekly Shōnen Jump, desde marzo de 1998, aunque el manga ha tenido pausas prolongadas con frecuencia desde 2006. Sus capítulos se han recopilado en 38 volúmenes tankōbon a partir de septiembre de 2024. La historia se centra en un niño llamado Gon Freecss que descubre que su padre, que lo abandonó a una edad temprana, es en realidad un cazador de renombre mundial, un profesional con licencia que se especializa en actividades fantásticas como localizar especies animales raras o no identificadas, buscar tesoros, inspeccionar enclaves inexplorados o cazar individuos sin ley. Gon emprende un viaje para convertirse en cazador y finalmente encontrar a su padre. En el camino, Gon conoce a varios otros cazadores y se encuentra con lo paranormal.

Hunter × Hunter fue adaptado en una serie de anime de 62 episodios por Nippon Animation y dirigida por Kazuhiro Furuhashi, que se emitió en Fuji Television desde octubre de 1999 hasta marzo de 2001. Tres animaciones de video originales (OVA) independientes con un total de 30 episodios fueron producidas posteriormente por Nippon Animation y lanzadas en Japón entre 2002 y 2004. Una segunda serie de anime de televisión de Madhouse se emitió en Nippon Television desde octubre de 2011 hasta septiembre de 2014, con un total de 148 episodios, con dos películas animadas estrenadas en 2013. También hay numerosos álbumes de audio, videojuegos, musicales y otros medios basados en Hunter × Hunter.

El manga ha sido licenciado para su lanzamiento en inglés en Norteamérica por Viz Media desde abril de 2005. Ambas series de televisión también han sido licenciadas por Viz Media, y la primera serie se emitió en el canal Funimation en 2009 y la segunda serie se emitió en el bloque de programación Toonami de Adult Swim desde abril de 2016 hasta junio de 2019.

Hunter × Hunter ha sido un gran éxito crítico y financiero y se ha convertido en una de las series de manga más vendidas de todos los tiempos, con más de 84 millones de copias en circulación en julio de 2022.

- Argumento

Los cazadores (ハンター, Hantā) son miembros de élite de la humanidad con licencia que son capaces de rastrear tesoros secretos, bestias raras o incluso a otros individuos, y también pueden acceder a lugares a los que los regulares no pueden. Para obtener una licencia, uno debe aprobar el riguroso Examen de Cazador anual realizado por la Asociación de Cazadores, que tiene una tasa de éxito de menos de uno en cien mil. A un Cazador se le pueden otorgar hasta tres estrellas: una sola estrella por lograr "logros notables en un campo en particular"; luego pueden ascender a dos estrellas por "ocupar un puesto oficial" y ser mentor de otro Cazador hasta el nivel de una sola estrella; y finalmente ascender a tres estrellas por "logros notables en múltiples campos".

Nen (念) es la capacidad de controlar la propia energía vital o aura, que se emite constantemente de ellos, conscientemente o no. Hay cuatro técnicas básicas de Nen: Ten (纏) mantiene el aura en el cuerpo, fortaleciéndola para la defensa; Zetsu (絶) apaga el flujo del aura, útil para ocultar la presencia de uno y aliviar la fatiga; Ren (練) permite a un usuario producir más Nen; y Hatsu (發) es el uso específico de Nen de una persona. Los usuarios de Nen se clasifican en seis tipos según sus habilidades Hatsu; Potenciadores (強化系, Kyōkakei) fortalecen y refuerzan sus habilidades físicas naturales; Emisores (放出系, Hōshutsukei) proyectan aura fuera de sus cuerpos; Manipuladores (操作系, Sōsakei) controlan objetos o seres vivos; Transmutadores (変化系, Henkakei) cambian el tipo o las propiedades de su aura; Conjuradores (具現化系, Gugenkakei) crean objetos a partir de su aura; y los Especialistas (特質系, Tokushitsukei) tienen habilidades únicas que no entran en las categorías anteriores. Un usuario de Nen puede entrar en un Contrato (誓約, Seiyaku) donde, al comprometerse a seguir ciertas Limitaciones (制約, Seiyaku), sus habilidades se fortalecen en relación con lo estrictas que sean. Un ejemplo de esto es Kurapika quien, para tener una cadena irrompible que restringirá por completo a los miembros de la Brigada Fantasma, ofreció su vida, en caso de que la usara en alguien que no fuera sus miembros.

La historia sigue a un niño llamado Gon Freecss, a quien le dijeron toda su vida que sus padres estaban muertos. Pero cuando se entera de Kite, un aprendiz de su padre Ging Freecss, que todavía está vivo y desde entonces se ha convertido en un cazador consumado, Gon deja su hogar en la Isla Ballena (くじら島, Kujira Tō) para tomar el

Examen de Cazador (ハンター試験, Hantā Shiken) para convertirse en un Cazador como él. Durante el examen, Gon conoce y se hace amigo de otros tres solicitantes: Kurapika, el último miembro restante del clan Kurta que desea convertirse en Cazador para vengar a su clan y recuperar sus ojos escarlata que fueron arrancados de sus cadáveres por una banda de ladrones conocidos como la Tropa Fantasma; Leorio, un posible médico que, para pagar la escuela de medicina, desea los beneficios financieros que reciben los Cazadores; y Killua Zoldyck, otro niño de doce años que ha dejado su vida anterior como miembro de la familia de asesinos más notoria del mundo. Entre muchos otros examinandos, Gon se encuentra continuamente con Hisoka, un transmutador misterioso y mortal que se interesa por él. Después de muchas pruebas juntos, Gon y sus amigos terminan aprobando el examen a excepción de Killua, quien falla después de matar a otro solicitante debido a la influencia de su hermano, Illumi, y huye a la finca de su familia avergonzado.

Después de que Gon y los demás convencen a Killua de que se una a su bando, Leorio y Kurapika se van temporalmente por motivos personales, mientras que Gon y Killua se dirigen a la Arena del Cielo (天空闘技場, Tenkū Tōgijō), un rascacielos donde miles de artistas marciales compiten a diario en torneos de lucha, buscando mejorar y obtener recompensas monetarias. Allí conocen a Zushi, un compañero aspirante a la Arena del Cielo, que tiene un maestro de kung fu llamado Wing que los entrena en el uso de Nen, una energía vital similar al Qi utilizada por sus practicantes para manifestar habilidades parapsicológicas, y también se considera el requisito final para aprobar el Examen de Cazador. Algún tiempo después, Gon y sus amigos se reúnen nuevamente en la Ciudad Yorknew (ヨークシンシティ, Yōkushin Shiti) donde tienen un enfrentamiento con la Compañía Fantasma. Durante la ocasión, dos de la banda de ladrones son asesinados por Kurapika y se ve obligado a renunciar a la oportunidad de cazar al resto para rescatar a Gon y Killua de ser capturados, pero no sin lograr sellar los poderes de su líder, Chrollo Lucilfer.

Unos días después, Gon y Killua logran su objetivo y comienzan a jugar Greed Island, un videojuego extremadamente raro y costoso con propiedades similares a las de Nen siguiendo algunas pistas sobre el paradero de Ging. Mientras exploran el juego, se revela que su escenario en realidad está ambientado en algún lugar del mundo real, creado con Nen por un equipo liderado por nada menos que el propio Ging. Superados por los desafíos del juego al principio, pronto se les une y entrena Biscuit Krueger, un experimentado maestro de Nen y maestro de kung fu. Con la ayuda de Biscuit, Gon y Killua entrenan a su Nen y aprenden a adaptar sus habilidades a sus rasgos. Killua se toma un breve descanso de Greed Island para volver a presentarse al examen de cazador, esta vez lo aprueba con éxito. Luego, el trío completa el juego juntos contra todo pronóstico y Gon obtiene el derecho a elegir los artefactos del juego necesarios para reunirse con su padre.

Gon decide que Killua lo acompañe a encontrarse con su padre usando los artefactos, pero el dúo es enviado a encontrarse con Kite. Deciden ayudar con la investigación de Kite sobre una reina de hormigas quimeras del tamaño de un hombre, un insecto que devora a otras criaturas y luego da a luz a una progenie que hereda las características de las diferentes especies que ha comido. La reina llega a una nación insular llamada Región Autónoma Neo-Vida Verde (N.G.L.), donde rápidamente desarrolla un gusto por los humanos y construye una colonia lo suficientemente poderosa como para vencer a la población, especialmente después de que su descendencia aprende el poder del Nen al consumir cazadores. Al enfrentarse a la Guardia Real de las Hormigas Quimera, Kite se sacrifica para permitir que Gon y Killua huyan y alerten a la Asociación de Cazadores. Después de semanas de preparación, la Asociación envía un equipo de algunos de sus cazadores más poderosos, incluido Netero, el propio presidente de la Asociación

para derrotar a las Hormigas y su rey Meruem, cuyos súbditos derrocaron en secreto al gobierno de la cercana República de East Gorteau (東ゴルトー共和国, Higashi Gorutō Kyouwakoku) como parte de su plan de someter a toda la humanidad. A pesar de perder ante Meruem en combate, Netero termina matándolo con una bomba implantada en su cuerpo que lo envenena hasta la muerte poco después. Mientras tanto, Gon tiene un enfrentamiento con Neferpitou, la Hormiga que mató a Kite. Después de abusar de Nen para vengarse, es hospitalizado y se encuentra en estado crítico. Después de que se resuelva el incidente de la Hormiga Quimera, los altos mandos de la Asociación de Cazadores, los Zodiacs, de los que Ging es miembro, comienzan el proceso de elección del reemplazo de Netero como Presidente, mientras que Killua regresa a casa para pedirle a su hermana menor Alluka que salve la vida de Gon. Su familia no está dispuesta a correr el riesgo de perder a Alluka o de que sus peligrosos poderes se utilicen en su contra, pero después de evadir los intentos de su hermano mayor Illumi de interceptarlo, Killua logra llevar a Alluka al lado de Gon y restaurarlo por completo. Luego intenta sellar el alter ego de Alluka que les otorga su poder (Nanika, probablemente una criatura del Continente Oscuro), pero en el último momento decide revertir el proceso en lugar de sellar a Nanika, la única otra amiga de Alluka. Killua luego se separa de Gon para viajar por el mundo con Alluka, mientras que el propio Gon finalmente conoce a su padre y aprende la verdadera naturaleza de su búsqueda.

Algún tiempo después, Beyond, el hijo de Netero, organiza una expedición al Continente Oscuro (暗黒大陸, Ankoku Tairiku), la vasta y prohibida zona fuera del mundo conocido; está patrocinado por el Reino de Kakin. Temiendo que la expedición pueda traer un desastre, al igual que en todos los intentos anteriores, las cinco mayores potencias del mundo aceptan que Kakin se una a sus filas a cambio de plena autoridad sobre sus hallazgos. Para acompañar a Beyond y asegurar su cumplimiento, los Zodiacs deciden velar por él e invitan a Kurapika y Leorio a unirse a ellos, reemplazando a Ging y al ex vicepresidente Pariston Hill, quienes reunieron sus propios equipos de exploración del Continente Oscuro por pedido de Beyond. Mientras tanto, Chrollo recupera sus poderes y cumple el deseo de Hisoka de tener un duelo con él, que termina con Hisoka derrotado y casi asesinado. Después de revivir a través de Nen, Hisoka comienza a matar a los miembros de la Brigada Fantasma uno por uno, que han abordado el barco de Kakin hacia el Continente Oscuro para robarlo. A bordo del barco, Nasubi, el rey de Kakin, inicia una batalla a muerte entre sus herederos para decidir su sucesor. Kurapika, que también se infiltró en el barco con otros cazadores, participa en la guerra de sucesión como guardaespaldas del decimocuarto príncipe Wobble, el príncipe más joven de Kakin y un niño pequeño. El objetivo personal de Kurapika, sin embargo, es recuperar el último grupo de ojos escarlata del Clan Kurta en custodia de Tserriednich, el cuarto príncipe de Kakin.

- Producción

El autor Yoshihiro Togashi explicó que uno de sus pasatiempos era coleccionar objetos de todo tipo, por lo que se inspiró para crear un manga que involucraba coleccionismo titulado "(something) Hunter". Se le ocurrió el nombre final Hunter × Hunter mientras veía el programa de televisión de variedades Downtown, en el que los presentadores a menudo repiten lo que dicen para hacer reír a la audiencia. La "×" en el título no se escribe. Al igual que con su serie anterior, YuYu Hakusho, Togashi usó tinta de dibujo y bolígrafos Kabura para sus ilustraciones, pero comenzó a usar un eMac para colorearlas. Togashi usa pocos o ningún asistente en la producción del manga; sin embargo, su compañera artista de manga y futura esposa Naoko Takeuchi ayudó a Togashi a agregar tramas a las páginas de un solo color para el primer volumen. Con el nacimiento de su primer hijo al principio de su publicación, Togashi sintió que este aspecto personal de su vida sería una gran influencia en su trabajo, particularmente el tema del manga de un niño que busca a su padre.

Ha habido varios casos en los que Togashi se ha disculpado con los lectores de la Weekly Shōnen Jump de Shueisha por las ilustraciones de baja calidad y prometió volver a dibujar partes de los capítulos para sus lanzamientos de tankōbon (volumen recopilado). Además, la historia de publicación del manga Hunter × Hunter ha estado plagada de pausas desde 2006, en las que los capítulos serializados estarían separados por períodos de tiempo prolongados. Después de regresar de una pausa de dos años en junio de 2014, y unirse a la alineación de la Weekly Shōnen Jump en idioma inglés, el manga continuó con otra publicación solo dos meses después. La serie regresó de esta pausa el 18 de abril de 2016, sin embargo, poco más de dos meses después, Hunter × Hunter comenzó otra pausa el 4 de junio de 2016. Regresó el 26 de junio de 2017, y poco más de dos meses después, el 31 de agosto, la serie volvió a hacer una pausa, planeando regresar a fines de ese año. La serie regresó el 29 de enero de 2018, antes de volver a

hacer una pausa el 9 de abril del mismo año. Después de una pausa de cinco meses, el manga reanudó su publicación del 22 de septiembre al 26 de noviembre de 2018, antes de entrar en otra pausa.

Yoshihiro Togashi

En mayo de 2022, Togashi creó una cuenta de Twitter donde se burló de que la serie reanudaría su publicación. En julio de ese mismo año, Togashi reveló que no pudo sentarse en una silla durante dos años debido a sus problemas de espalda y cadera, pero pudo volver a dibujar haciéndolo mientras estaba acostado; en agosto, Togashi publicó que decidió aumentar su personal, agregando que los efectos de fondo para el capítulo 399 se hicieron de acuerdo con su solicitud, y que el capítulo 400 seguiría una vez que hubiera entregado sus especificaciones para ello. La serie reanudó su publicación el 24 de octubre de 2022, después de una pausa de tres años y once meses; la más larga que ha tenido la serie. El 26 de diciembre de 2022, se anunció que el manga volvería a entrar en pausa. El departamento editorial de la Weekly Shōnen Jump publicó una carta en la que decía que habían consultado con Togashi y decidieron que el manga no debería seguir un formato serializado semanal en el futuro, y que una vez que supieran detalles concretos de su regreso y cómo se serializaría, revelarían los detalles en la revista. El 9 de marzo de 2023, Togashi tuiteó que el capítulo 401 estaba completo, pero la forma de publicación no se decidió en ese momento. El 1 de octubre del mismo año, Togashi hizo su primer tuit en casi siete meses, que contenía la frase "Empezar de nuevo" en inglés, así como una imagen que mostraba la esquina inferior derecha de una página con una regla debajo. El 1 de mayo de 2024, Togashi hizo otro tuit, compartiendo una foto con el número 5 en la esquina de una página, indicando que estaba trabajando en el capítulo 405; Al día siguiente, publicó una foto de dos páginas más, numeradas 6 y 7 respectivamente. El 22 de julio del mismo año, Togashi hizo publicaciones indicando que las instrucciones para los fondos estaban listas para sus asistentes para los capítulos 409 y 410; Togashi también adelantó el progreso hasta el capítulo 416 una semana antes. La serie se reanudó en Weekly Shōnen Jump del 7 de octubre al 9 de diciembre de 2024, antes de entrar en otra pausa.

En noviembre de 2023, en el programa de variedades Iwakura and Yoshizumi Showde TV Asahi, Togashi anunció que había planeado cuatro posibles escenarios para el final de la serie a través de una carta escrita a mano que se leyó en voz alta durante el programa. Solo se reveló el cuarto final abandonado ("final D"), indicando que podría considerarse el final en caso de que muera antes de terminar el manga. Este final tiene lugar después de un salto en el tiempo, años en el futuro, con la nieta de Gon, Gin. Togashi expresó su deseo de crear una conclusión lo suficientemente satisfactoria para no tener que recurrir a los finales A, B o C. Togashi declaró que las reacciones de los lectores serían 80% positivas en el final A, incluso divididas en el final B y 90% negativas en el final C. Si bien reconoció el final A como una opción "segura" y no controvertida, Togashi personalmente prefirió el final C, a pesar de esperar críticas significativas de los fanáticos.

- Medios

Manga

Hunter × Hunter, escrita e ilustrada por Yoshihiro Togashi, comenzó su serialización en la revista de manga shōnen de Shueisha, Weekly Shōnen Jump, el 3 de marzo de 1998. Shueisha ha recopilado la mayoría de los capítulos en volúmenes tankōbon individuales. El primer volumen fue lanzado el 4 de junio de 1998. Al 4 de septiembre de 2024, se han publicado 38 volúmenes. La serie también se ha publicado en una edición sōshūhen que tiene como objetivo recrear el manga tal como se serializó originalmente en Weekly Shōnen Jump en el mismo tamaño y con las páginas

a color. Se publicaron once volúmenes entre el 9 de diciembre de 2011 y el 18 de abril de 2014, cubriendo hasta el arco argumental de la Elección.

En abril de 2005, Viz Media comenzó a publicar el manga en inglés en Norteamérica. Comercializan la serie como parte de su línea "Shōnen Jump Advanced" para adolescentes mayores y adultos jóvenes. Se han publicado treinta y seis volúmenes en Norteamérica hasta el 6 de agosto de 2019. Viz incluyó los capítulos de Kurapika's Memories en los números del 17 y 24 de diciembre de 2012 de su revista digital en inglés Weekly Shōnen Jump Alpha. El 22 de abril de 2014, se anunció que Hunter × Hunter se uniría a la revista digital en inglés Weekly Shōnen Jump. En mayo de 2024, Viz Media anunció una edición 3 en 1, y el primer volumen se lanzará el 18 de febrero de 2025.

Kurapika's Memories (クラピカ追憶編, Kurapika Tsuioku-hen), también conocido como "volumen 0", un manga de dos partes que Togashi escribió para actuar como una precuela de la primera película animada, Phantom Rouge, se publicó en las ediciones del 3 y 10 de diciembre de 2012 de la Weekly Shōnen Jump. Se entregaron un millón de copias del volumen a los primeros espectadores de la película. El autor de Tokyo Ghoul, Sui Ishida, creó un guion gráfico de 69 páginas de un capítulo del manga que representa el pasado de Hisoka de Hunter × Hunter. El guion gráfico se lanzó digitalmente a través de Shōnen Jump+ el 2 de junio de 2016.

Anime

La primera adaptación al anime de Hunter × Hunter fue producida por la compañía Nippon Animation y dirigida por Kazuhiro Furuhashi, quien previamente había dirigido la serie de televisión Rurouni Kenshin. Un total de 62 episodios de Hunter × Hunter fueron transmitidos en la cadena de televisión terrestre japonesa Fuji Television desde el 16 de octubre de 1999 hasta el 31 de marzo de 2001, durante el mismo horario de los sábados por la noche que la versión anime de la serie anterior de Togashi, YuYu Hakusho. Además, Hunter × Hunter se ha emitido en la estación de televisión satelital Animax. Aunque sigue de cerca al manga, la violencia en la versión anime se reduce para el público más joven. Marvelous Entertainment ha lanzado todos los episodios de la serie en Japón en DVD en 13 volúmenes separados entre el 20 de septiembre de 2000 y el 19 de septiembre de 2001.

Viz Media licenció el anime Hunter × Hunter para su distribución en el mercado de la Región 1, con el trabajo de voz en inglés a cargo de Ocean Group en Blue Water Studios en Calgary, Alberta, Canadá. La serie fue lanzada en cuatro sets de DVD desde el 9 de diciembre de 2008 hasta el 1 de diciembre de 2009. A partir del segundo set, Viz se asoció con Warner Home Video para distribuir los DVD. Hunter × Hunter comenzó a transmitirse en los Estados Unidos en el canal Funimation en la primavera de 2009.

Cuando el anime Hunter × Hunter cubrió la mayor parte de su material original en 2001, Nippon Animation tomó la decisión de terminar la adaptación en lugar de continuarla con relleno. Debido a las reacciones insatisfechas de los fanáticos ante la conclusión de la serie de televisión, Nippon Animation produjo tres OVA posteriores. Estos continuaron la trama desde donde la transmisión se quedó durante el arco de Yorknew City y cubrieron el arco de Greed Island. La primera serie OVA fue dirigida por Satoshi Saga y duró ocho episodios en cuatro volúmenes lanzados del 17 de enero al 17 de abril de 2002. La segunda serie OVA, Hunter × Hunter: Greed Island, fue dirigida por Yukihiro Matsushita y duró ocho episodios en cuatro volúmenes lanzados del 19 de febrero al 21 de mayo de 2003. La tercera serie OVA, Hunter × Hunter: G.I. Final, fue dirigida por Makoto Sato y duró 14 episodios en siete volúmenes lanzados del 3 de marzo al 18 de agosto de 2004. Después de la ejecución inicial del anime original en Animax, los OVAs se emitieron sucesivamente. Viz no ha mostrado intención de lanzar versiones en inglés de los OVAs.

En julio de 2011 se anunció una nueva adaptación al anime de Hunter × Hunter. En lugar de continuar la historia de la serie OVA, reinicia la historia desde el principio del manga en un intento de adaptarla con mayor precisión. La serie está dirigida por Hiroshi Kōjina, producida por Madhouse, con guion de Atsushi Maekawa y los diseños de personajes fueron creados por Takahiro Yoshimatsu. La serie comenzó a transmitirse los domingos por la mañana en Nippon TV a partir del 2 de octubre de 2011. Pasó a transmitirse a la 1:29 am los martes por la noche a partir del 8 de octubre de 2013. La serie terminó el 23 de septiembre de 2014, después de 148 episodios.

Una hora después de que cada episodio saliera al aire en Japón, el sitio web estadounidense Crunchyroll proporcionó transmisiones simultáneas subtituladas en inglés en los Estados Unidos, Canadá, el Reino Unido, Irlanda, Sudáfrica, Australia y Nueva Zelanda. La serie comenzó a transmitirse en Animax Asia el 24 de abril de 2012. El 9 de octubre de 2015, Viz Media anunció su licencia para la serie en su panel en la Comic Con de Nueva York. Lanzarían el anime en DVD/Blu-ray con un doblaje en inglés. El 1 de abril de 2016, se anunció que la serie se estrenaría en el bloque de

programación Toonami de Adult Swim, que comenzó a transmitirse el 17 de abril de 2016. Madman Entertainment adquirió la serie para su distribución en Australia y Nueva Zelanda, y puso la serie a disposición en AnimeLab. Funimation comenzó a transmitir la serie en el Reino Unido e Irlanda el 17 de julio de 2020.

Berserk

Berserk (ベルセルク) es una serie escrita e ilustrada por Kentaro Miura. Ambientada en un mundo de fantasía oscura inspirado en la Europa medieval, la historia se centra en los personajes de Guts, un espadachín solitario, y Griffith, el líder de una banda de mercenarios llamada "Banda del Halcón". La serie sigue el viaje de Guts en busca de venganza contra Griffith, quien lo traicionó y sacrificó a sus camaradas para convertirse en un poderoso ser demoníaco.

Miura estrenó un prototipo de Berserk en 1988. La serie comenzó al año siguiente en la revista de manga de Hakusensha Monthly Animal House, que fue reemplazada en 1992 por la revista quincenal Young Animal, donde Berserk ha continuado su publicación. Tras la muerte de Miura en mayo de 2021, el capítulo final en el que trabajó se publicó póstumamente en septiembre del mismo año; La serie se reanudó en junio de 2022, bajo la supervisión del compañero mangaka y amigo de la infancia de Miura, Kouji Mori, y el grupo de asistentes y aprendices de Miura de Studio Gaga.

OLM adaptó Berserk a una serie de televisión de anime de 25 episodios, que cubrió el arco argumental de la Edad de Oro, y se transmitió desde octubre de 1997 hasta marzo de 1998. El arco de la Edad de Oro también se adaptó a una trilogía de películas de anime para cines; las dos primeras películas se estrenaron en 2012 y la tercera película se estrenó en 2013. Una segunda adaptación de la serie de televisión de anime de 24 episodios se transmitió durante dos temporadas en 2016 y 2017.

Para septiembre de 2023, el manga Berserk tenía más de 60 millones de copias en circulación, incluidas las versiones digitales, lo que lo convirtió en una de las series de manga más vendidas de todos los tiempos. Recibió el Premio a la Excelencia en la sexta entrega del Premio Cultural Tezuka Osamu en 2002. Berserk ha sido ampliamente aclamado, particularmente por su ambientación oscura, su narrativa, sus personajes y el trabajo artístico detallado de Miura.

- Argumento

Guts nació del cadáver ahorcado de su madre y fue criado como mercenario por su abusivo padre adoptivo, Gambino, tras la muerte de su madre adoptiva, Shisu. Tras verse obligado a matar a Gambino en defensa propia, Guts huyó de su grupo de mercenarios y se convirtió en un mercenario errante. Su estilo de lucha temerario pero poderoso atrae la atención de Griffith, el líder de un grupo de mercenarios llamado Band of the Hawk, al que hace que Guts se una después de derrotarlo. El reino de Midland contrata a Band para que los ayude en su guerra contra el Imperio Chuder, y Guts se entera del deseo de Griffith de gobernar su propio reino y del colgante que posee, llamado Behelit. Después de que el guerrero demoníaco Nosferatu Zodd los perdone, le advierte a Guts que morirá por ser amigo de Griffith.

Mientras Griffith se hace amigo de la nobleza de Midland y de la hija del rey, Charlotte, Guts comienza a desarrollar sentimientos por Casca, otra comandante de los Hawks y la única miembro femenina. Después de escuchar a Griffith confesarle a Charlotte que solo considera a alguien con su propio sueño como amigo, Guts decide abandonar el grupo para encontrar su propio sueño, una decisión que Griffith se niega a menos que Guts lo derrote en un duelo. Cuando Guts gana, Griffith desciende en una espiral descendente que culmina en su arresto después de seducir a Charlotte. Pierde el Behelit mientras es sometido a tortura, y el ejército de Midland declara a los Hawks como proscritos. Poco después, un ser misterioso conocido como el Caballero de la Calavera advierte a Guts que sus acciones han desencadenado un Eclipse y, después de enterarse de la situación de los Hawks, se reúne con ellos para rescatar a Griffith. En este momento, él y Casca consuman sus sentimientos mutuos.

Después de rescatar a Griffith, los Hawks se enteran de que su tortura lo ha dejado incapaz de liderarlos. Cuando Griffith recupera su Behelit, usa su sangre para iniciar el Eclipse, una convergencia de los reinos físico y astral. Durante el Eclipse, los Hawks se encuentran con un cuarteto de archidemonios conocidos como Godhand, quienes revelan que Griffith ha sido elegido como su quinto miembro y solo puede hacerlo si sacrifica a sus camaradas, lo cual acepta. Después de ser marcados con sigilos que los marcan para el sacrificio, los Hawks son asesinados por los Apóstoles de Godhand, antiguos humanos convertidos en demonios que, como Zodd, obtuvieron poder sacrificando a sus seres queridos, y solo Guts y Casca sobreviven. Griffith, que se ha convertido en el quinto Godhand, Femto, viola a Casca, y Guts pierde su antebrazo izquierdo y su ojo derecho mientras intenta salvarla; aunque Skull Knight los

rescata, la terrible experiencia traumatiza a Casca. Después de enterarse por el Caballero de la Calavera de que las Marcas del Sacrificio los convierten en objetivos para los seres de la oscuridad, Guts deja a Casca al cuidado del herrero Godo, su hija adoptiva Erica y Rickert, el miembro más joven de la Banda del Halcón, que sobrevivió porque no estuvo presente en el Eclipse. Después de que Godo le da a Guts una nueva espada, Dragonslayer, y Rickert le da un brazo izquierdo protésico, Guts comienza a cazar a los Apóstoles en busca de la Mano de Dios mientras es perseguido por un fantasma demoníaco, el Niño Demonio, que de hecho es su hijo no nacido y el de Casca que se deformó después de que Femto la violara.

Dos años después, después de haber matado a muchos Apóstoles y convertirse en el Espadachín Negro, Guts se une al elfo Puck, y es capturado por Farnese, el capitán de los Caballeros de la Cadena de Hierro Sagrado de la Iglesia de la Santa Sede, que cree que Guts es un presagio del apocalipsis. Guts escapa después de salvar a Farnese y regresa a casa en Godo, donde se entera de que Casca se ha alejado. Su búsqueda lo lleva a la ciudad en ruinas de St. Albion, que la Mano de Dios ha preparado como el sitio para una ceremonia para darle forma física a uno de los suyos y que se ha convertido en un refugio para los refugiados que huyen de los ejércitos invasores del Imperio Kushan. Guts salva a Casca del obispo de la Santa Sede, Mozgus, mientras las almas de los muertos atacan la ciudad, creando una Marca de Sacrificio masiva, y se le unen Farnese, su guardaespaldas Serpico y el joven ladrón Isidro. Mientras tanto, un Apóstol que vive bajo St. Albion consume al Niño Demonio y usa su cuerpo para restaurar a Griffith a su forma física.

Después de que Guts pelea con Griffith y Zodd en la casa de Godo, Griffith se da cuenta de que algunos rastros del Infante Demonio permanecen dentro de él. Con la esperanza de encontrar una tierra a salvo de los demonios y potencialmente curar a Casca, Guts decide viajar con Casca a la tierra natal de Puck, Elfhelm, en la isla de Skellig, permitiendo que Isidro, Farnese y Serpico lo sigan por temor a que pierda el control de sí mismo ante sus impulsos oscuros, que se encarnan como la Bestia de la Oscuridad dentro de su mente, y Farnese se convierte en el principal cuidador de Casca. Mientras tanto, Griffith forma una segunda Banda del Halcón con Zodd y otros Apóstoles para salvar a Midland del Imperio Kushan, que está liderado por el emperador Ganishka, un Apóstol rebelde.

El grupo de Guts se encuentra con la bruja Flora, su aprendiz Schierke y la elfa Ivalera mientras salvan una aldea de los trolls, y Flora le da la Armadura Berserker, que aumenta su poder pero corre el riesgo de llevar su cuerpo más allá de sus límites y ser consumido por su oscuridad interior. Flora es asesinada más tarde por los Apóstoles, y después de escapar, el grupo de Guts se encuentra con un ser misterioso al que llaman el Niño de la Luz de la Luna, que expresa afecto por Guts y Casca antes de desaparecer después de que pasa la luna llena. Mientras tanto, el Caballero Calavera advierte a Guts que no abuse del poder de la Armadura Berserker mientras le asegura que los habitantes de Elfhelm pueden curar la mente de Casca. Mientras Guts y su grupo aseguran un barco llamado "Seahorse", que está capitaneado por el prometido de Farnese, el Príncipe Roderick, para llegar a Elfhelm a raíz de un ataque Kushan a la ciudad portuaria en la que Guts y Zodd se alían brevemente para luchar contra Ganishka en su forma de Apóstol, Ganishka se transforma en una monstruosidad sobrenatural y hace que los reinos físico y astral se fusionen después de ser asesinado por Griffith. Con la bendición de Charlotte y la Santa Sede, Griffith establece la ciudad de Falconia para brindar refugio a la humanidad de las criaturas que se manifestaron después de que los reinos se fusionaran.

Después de reclutar a una chica sirena llamada Isma, el grupo de Guts llega a Elfhelm; su gobernante elfo, Danann, ayuda a Farnese y Schierke en su entrenamiento mágico y logra restaurar la mente de Casca. El Caballero de la Calavera le presenta a Guts al creador de la Armadura Berserker y le revela su pasado con Godhand y su líder, Void. El Niño de la Luz de la Luna reaparece más tarde; se revela que él es el Niño Demonio, que puede tomar el control del anfitrión de Griffith durante la luna llena. Griffith recupera el control de su anfitrión y secuestra a Casca mientras destruye el árbol espiritual de la isla, desatando espíritus que atacan la isla y hacen que Danann, Isma y las otras criaturas mágicas (excepto Puck e Ivalera) desaparezcan en el Reino Astral. Mientras los sobrevivientes huyen en el Caballito de Mar, Guts se derrumba en desesperación. Griffith regresa al continente con Casca, encarcelándola en Falconia en una fuga hasta que recuerda a sus compañeros e intenta escapar, solo para perder el conocimiento al ser recapturada. Guts es objeto de burlas por parte de visiones de su oscuridad interior que lo instan a ceder, pero se desmaya cuando los guerreros Kushan invaden la nave y se revela que están bajo el mando de Silat, el líder del clan guerrero Bakiraka con el que Guts había luchado anteriormente, y Daiba, un mago y ex sirviente de Ganishka. Entre los soldados se encuentra Rickert, que había escapado de Falconia junto con Erica y los desertores Kushan.

Los Kushan escoltan a Guts y al resto del grupo a su capital, donde Guts está encarcelado como medida de precaución. Daiba les informa que el ejército de Falconia ha aparecido en las fronteras del Imperio Kushan y que el ataque a Elfhelm es parte de una campaña más amplia de Falconia para que Griffith gobierne el mundo. Como tal, Daiba ordena que Guts y su grupo, Rodrick, la tripulación de los barcos y los hechiceros supervivientes de Elfhelm sean puestos bajo su mando mientras el imperio se prepara para la guerra con Falconia. Mientras se adaptan a la vida en la capital Kushan, Schierke permanece inconsciente y Guts sigue encarcelado, Rodrick asiste al kurultai, una reunión de los clanes gobernantes Kushan convocada por el nuevo emperador como invitado, junto con Silat y Daiba. Allí, Daiba informa al emperador de sus experiencias en Falconia, Silat le pide al emperador que lidere el ejército contra Griffith. Esto se interrumpe cuando Rakshas, un apóstol Kushan en la Nueva Banda del Halcón, aparece del cuerpo de un señor Kushan. Rakshas luego convoca a un ejército de trolls que comienzan a atacar la ciudad mientras Silat se enfrenta a Rakshas en un duelo.

- Producción

Mientras trabajaba brevemente como asistente de George Morikawa a los 18 años, Miura ya había planeado algunas ideas para el desarrollo de Berserk, teniendo a un guerrero oscuro con una espada gigantesca ilustrada en su portafolio que sería la primera concepción de Guts. Miura envió manuscritos a una revista de manga shōnen durante unos cuatro años antes de trabajar para Hakusensha; sin embargo, sintió que no era lo suficientemente capaz para ello y tampoco estaban interesados en publicar obras de ciencia ficción o fantasía. En 1988, mientras trabajaba con Buronson en un manga titulado King of Wolves, Miura publicó un prototipo de Berserk en Gekkan ComiComi de Hakusensha. Este prototipo de 48 páginas quedó en segundo lugar en el séptimo premio Manga-School de ComiComi. Más tarde, presentó su trabajo a una revista que, en ese momento, "estaba al borde de desaparecer", y pasó por varios editores antes de conocer a su primer editor. La serialización de Berserk comenzó en Monthly Animal House de Hakusensha en 1989. Miura comentó que consiguió la serie tan pronto como hizo su debut, por lo que nunca tuvo la oportunidad de recibir muchas críticas de los editores.

Miura afirmó que la inspiración para el título de la serie era difusa en el momento de la creación. No tenía información sobre los berserkers o la armadura Berserker (que apareció por primera vez en el capítulo 222) planificada desde el principio. Eligió la palabra, diciéndose a sí mismo que "su aspecto misterioso se quedaría bien". Miura dijo que el título estaba conectado con las imágenes de Guts, influenciadas por Mad Max, y explicó: "En resumen, comenzar desde un mundo con un héroe oscuro que arde por venganza te impulsa a imaginar un personaje rabioso. Cuando, guiado por su ira, derramará esta rabia sobre enemigos dominados, debemos insistir en su fanatismo si quieres mantener la coherencia. Por eso pensé que "Berserk" sería un título perfecto para representar mi universo". Según Miura, el escenario de fantasía oscura de la serie se inspiró en la película de 1982 Conan el Bárbaro y la serie Elric de Melniboné. Miura afirmó que no veía la fantasía oscura como un género en sí mismo, sino como un equivalente de la fantasía general. Comentó que fuera de Japón las grandes obras de fantasía, como El Señor de los Anillos, contienen elementos oscuros, y en Japón, el género de fantasía fue popularizado por videojuegos como Dragon Quest, que estaban dirigidos a niños, y por lo tanto, expurgaron los elementos oscuros, pero como recibió la influencia de las novelas antes que de esos juegos, Miura "naturalmente se volcó a la fantasía oscura".

Miura dijo que El Puño de la Estrella del Norte, de Buronson y Tetsuo Hara, fue la obra que tuvo el mayor impacto en su propio trabajo, ayudándolo también a desarrollar su estilo artístico. Miura también mencionó al animador y artista de manga Yoshikazu Yasuhiko y al artista de manga Fujihiko Hosono como influencias tempranas en su estilo artístico. Violence Jack de Go Nagai y Guin Saga de Kaoru Kurimoto inspiraron la historia y la atmósfera de la serie. Ranpo de Masatoshi Uchizaki le sirvió como referencia para sus antecedentes. Miura dijo que su serie de manga favorita era Dororo de Osamu Tezuka, y que quería crear una obra de fantasía que poseyera elementos oscuros, "turbios" y similares a los yōkai. Miura afirmó que aprendió los conceptos básicos de la narración de George Lucas, creador de la franquicia Star Wars, y llamó a la película homónima de 1977 su obra favorita. Miura comentó sobre la influencia del manga shōjo en la serie, afirmando que se trata de "expresar cada sentimiento poderosamente". En particular, mencionó la influencia de Yumiko Ōshima, y que las adaptaciones al anime de La rosa de Versalles y Aim for the Ace!, ambas dirigidas por Osamu Dezaki, lo inspiraron a leer el manga de La rosa de Versalles y las obras de Keiko Takemiya, principalmente Kaze to Ki no Uta.

Algunos aspectos de Guts (personalidad y diseño) fueron parcialmente inspirados por el amigo de la secundaria de Miura y más tarde compañero artista de manga Kouji Mori, por Max Rockatansky de Mad Max y por las actuaciones de Rutger Hauer en Flesh and Blood, Blade Runner, The Hitcher y The Blood of Heroes. La mano protésica de Guts fue inspirada por Hyakkimaru de Dororo y el protagonista epónimo de Cobra. Kurt, el protagonista de Pygmalio, de Shinji Wada, y una ilustración de un gigante empuñando una espada, que aparece en The Snow Queen (spin-off de Guin Saga), inspiró el tamaño de la espada de Guts, el Dragon Slayer, al mezclar las espadas de ambos personajes. Miura comentó que al dibujar al Dragon Slayer, quería emular el efecto del puño de Kenshiro o Raoh (Puño de la Estrella del Norte) "saliendo volando de la página", pero sintió que la espada de Guts no tenía la misma sensación de peso que un puño. Quería transmitir una sensación de "extensión de la realidad" a la espada, similar a la representación del arte marcial Hokuto Shinken del Puño de la Estrella del Norte, y hacerlo creíble para los lectores. Miura afirmó que "Black Swordsman" Guts fue lo primero en lo que se fijó, pero no tenía idea de cuál sería su historia de fondo. Se centró en el desarrollo del personaje hasta alrededor del tercer o cuarto volumen y luego pensaría en lo que lo llevó a vengarse.

Berserk es conocido por sus frecuentes y a menudo prolongadas pausas, que se remontan a finales de 2006. Después de una pausa, se publicaron tres capítulos consecutivos sobre la infancia de Guts del 8 de junio al 13 de julio de 2012; la historia principal se reanudó ocho meses después, el 12 de octubre, y la serie entró en pausa después de un capítulo publicado el 28 de diciembre del mismo año. Miura se tomó un descanso para trabajar en su miniserie de seis capítulos Giganto Maxia, y Berserk se publicó de forma intermitente del 11 de abril al 26 de septiembre de 2014. Después de una pausa de 10 meses, el manga se reanudó el 24 de julio de 2015, y se publicó mensualmente hasta el 27 de noviembre del mismo año, antes de entrar en pausa. Se publicó mensualmente del 24 de junio al 23 de septiembre de 2016, antes de entrar en otra pausa. El manga reanudó su publicación del 24 de marzo al 23 de junio de 2017, y luego se publicó mensualmente del 22 de diciembre del mismo año al 25 de mayo de 2018. Cuatro meses después, se publicó otro capítulo el 24 de agosto de 2018, antes de entrar en una pausa de ocho meses. Se publicaron dos capítulos el 26 de abril y el 23 de agosto de 2019. Se publicaron tres capítulos el 24 de abril, el 22 de julio, y el 23 de octubre de 2020, respectivamente. El último capítulo publicado en vida de Miura fue lanzado el 22 de enero de 2021.

El 20 de mayo de 2021, Hakusensha anunció que Miura murió a los 54 años debido a una disección aórtica aguda el 6 de mayo, lo que dejó sin decidir qué pasaría con la serie. El capítulo póstumo número 364 de Berserk se publicó en Young Animal el 10 de septiembre del mismo año, que fue el último trabajo de Miura, y los miembros del Studio Gaga de Miura, que consistía en él y su grupo de asistentes y aprendices, trabajaron para terminar el manuscrito del capítulo. El número de la revista fue un homenaje a Miura, con un folleto especial de "Mensajes a Kentarou Miura" y un póster de "escenas famosas" del manga. En el mismo número, Hakusensha declaró que el futuro de la serie seguía siendo incierto y que la prioridad del personal "siempre estaría puesta en él: lo que pensaría si todavía estuviera con nosotros". El epílogo del volumen 41 del manga (lanzado en diciembre de 2021) del personal editorial de Young Animal declaró que el futuro del manga aún estaba indeciso.

El 7 de junio de 2022, Hakusensha y Kouji Mori anunciaron que la serie continuaría publicándose, utilizando planes y pensamientos que le transmitió el propio Miura a Mori, así como memorandos y diseños de personajes que Miura dejó atrás. Mori contó cómo había visitado a Miura hace casi 30 años cuando este último estaba dibujando el evento "Eclipse" de Berserk y cómo su amigo completó la historia del manga hasta su último capítulo esa semana. Mori

explicó que la historia de Berserk había continuado desde entonces "exactamente como lo discutimos en ese momento, casi sin cambios". Como la única persona que conoce el final que Miura pretendía, Mori aceptó continuar la serie y prometió: "Solo escribiré los episodios de los que Miura me habló. No los desarrollaré. No escribiré episodios que no recuerde claramente. Solo escribiré las líneas e historias que Miura me describió".

En una entrevista de 2023, con motivo del lanzamiento del volumen 42, Mori comentó que Miura "era un genio del manga repleto de talento" y que "tenía un gran entusiasmo por llevar las cosas hasta el final, así como una capacidad sobresaliente para pintar, concebir historias y emplear recursos narrativos de manera efectiva". Por esta razón, Mori inicialmente concluyó que sería imposible mantener la serie sin Miura, pero cambió de opinión después de reunirse con los miembros de Studio Gaga, que habían trabajado con Miura, para perfeccionar el último capítulo inacabado de Berserk en el que Miura había trabajado. Mori recordó haber pensado: "La idea de que Miura se enojaría conmigo por no hacer nada me motivó a tomar una decisión". Sobre su toma de posesión de Miura en relación con la serie, Mori declaró que todavía tenía sentimientos encontrados: "Puede que sea imperdonable para mí hacerlo, ahora que Miura ya no está aquí", y reiteró también: "Nunca añadiré mi propio toque. Simplemente recordaré y transmitiré lo que Miura me dijo".

Berserk ha continuado con los créditos que aparecen como "obra original de Kentaro Miura, arte de Studio Gaga, supervisado por Kouji Mori". El "Arco de Fantasía/Capítulo de la Isla de los Elfos" terminó con capítulos publicados desde el 24 de junio de 2022, hasta el 26 de mayo de 2023; un nuevo arco argumental comenzó el 22 de septiembre del mismo año.

- Temática

Berserk explora una amplia gama de temas y tópicos. El libre albedrío, el destino y la causalidad se discuten dentro de la serie. La resiliencia humana es un tema recurrente, con muchos personajes que provienen de antecedentes traumáticos, luchando constantemente contra un mundo injusto. Guts lucha con el destino mismo y se resiste constantemente a la atracción de la predeterminación. Griffith también encarna esta idea de resiliencia, al perseguir su sueño de gobernar su propio reino, a pesar de sus orígenes de baja cuna, así como el libre albedrío, por su propia decisión de sacrificar la Banda del Halcón para lograr su sueño.

La serie también explora la naturaleza humana y la moralidad, ya que los personajes luchan entre convertirse en buenos seres humanos o caer en la locura y el mal. Guts, al comienzo de la historia, se presenta como un antihéroe al que no le importa matar y es indiferente a las personas que lo ayudan. Guts no actúa de acuerdo con las definiciones de lo correcto y lo incorrecto, opera dentro de una zona gris. Inicialmente, no intenta ser heroico ni proteger a los inocentes, aunque sus acciones automotivadas a veces lo hacen de manera incidental. Sin embargo, a medida que avanza la historia, se muestra que, de hecho, es una persona que tiene un profundo conflicto interno. Su pasado trágico y traumático, desarrollado en el arco de la Edad de Oro, muestra a Guts como un personaje más complejo. Anne Lauenroth de Anime News Network escribió que Griffith "no es malvado en absoluto", sino "arrogante y brutalmente realista sobre la naturaleza humana". La supresión de su propia naturaleza humana iniciaría su desaparición como Hawk y el ascenso de Femto.

La amistad, la camaradería y las relaciones humanas son otros temas explorados. Cuando era niño, Guts intentó construir algún nivel de amistad con su grupo de mercenarios, pero debido a su experiencia traumática con ellos, perdió la confianza en las personas. Sin embargo, durante el tiempo que estuvo con Griffith y el resto de la Banda del Halcón, Guts formó vínculos, amistades, animosidades y codependencias, madurando como individuo. Miura declaró que basó la Banda del Halcón en su propia experiencia de relación de amigos de la escuela secundaria. Específicamente, mencionó que su amistad con el artista de manga posterior Kouji Mori inspiró parcialmente la relación entre Guts y Griffith. Jacob Chapman de Anime News Network, escribió que a través de su amistad, las ambiciones de Guts se elevaron y las de Griffith se redujeron, lo que les permitió a ambos considerar un nuevo futuro por primera vez, uno en el que luchan lado a lado como iguales y mueren en el campo de batalla, pero rechazan este futuro por sus propios miedos personales, ya que Guts no creía que fuera "lo suficientemente bueno" para un futuro feliz y Griffith estaba aterrorizado de que su noble sueño se desmoronara en algo más mundano. Miura también dijo que el conflicto entre Guts y Griffith habla de su cambio después de haber construido sus personalidades.

El arco de la Edad de Oro ha sido comparado con una tragedia griega. Según Lauenroth, la hamartia de Griffith radica en cómo compartimenta sus sentimientos de culpa y vergüenza que se interpondrían en el camino de su sueño y cómo trata de reprimirlos. Su diálogo interno en su segundo duelo con Guts, "Si no puedo tenerlo, no me importa", marca la peripecia del arco de la Edad de Oro. Cuando Guts llega corriendo a rescatarlo durante el Eclipse, Griffith llega a su momento de anagnórisis con su pensamiento: "Eres el único... que me hizo olvidar mi sueño.

La traición y la venganza son temas importantes en la serie. Guts sufrió su primera traición cuando Gambino vendió el cuerpo de Guts a otro soldado por unas pocas monedas. Finalmente se vengaría del soldado, matándolo en el campo de batalla y luego mataría también a Gambino. Guts está en busca de venganza después de que sus compañeros fueron traicionados por Griffith y sacrificados por la Mano de Dios. Este deseo de venganza ha sido su principal razón de supervivencia.

La religión también se ha tocado en la serie, principalmente a través de los personajes de Mozgus y Farnese. Miura declaró que creó a Mozgus basándose en el concepto de personalidad rígida para crear un personaje fanático religioso sin flexibilidad. Farnese se presenta como la figura principal de los Caballeros de la Cadena de Hierro Sagrado, inquisidores encargados de quemar herejes y brujas en la hoguera. Después de su encuentro con Guts, le resulta cada vez más difícil resolver su fe con las atrocidades de las que se hizo parte, ya que Guts, a la inversa, toma medidas contra algo con lo que no está de acuerdo. Guts denuncia la idea misma de la oración, alegando que el acto de estrechar las manos solo evita que las personas luchen por sus vidas. Farnese finalmente comienza a rechazar su fe y la rigidez de sus creencias después de descubrir la verdad sobre Mozgus. Después de la batalla entre Guts y Mozgus, Farnese decide seguir a Guts, para encontrar un nuevo propósito en su vida, lejos de su posición social y la iglesia.

- Medios

Manga

Berserk, escrita e ilustrada por Kentaro Miura, debutó en la revista Monthly Animal Housede Hakusensha el 25 de agosto de 1989. Hakusensha publicó el primer volumen tankōbon de Berserk bajo su sello Jets Comics el 26 de noviembre de 1990. En 1992, Monthly Animal House fue reemplazada por Young Animal, donde la serie reanudó su publicación en octubre de ese mismo año. Miura continuó la publicación irregular de la serie en la revista quincenal hasta su muerte en mayo de 2021; la serie se reanudó en junio de 2022, bajo la supervisión del compañero artista de manga de Miura y amigo de la infancia Kouji Mori, con ilustraciones del grupo de asistentes y aprendices de Miura de Studio Gaga. En junio de 2016, el sello Jets Comics de Hakusensha fue rebautizado como Young Animal Comics, y los primeros treinta y siete volúmenes de Berserk fueron reeditados con nuevas portadas. El 41.º volumen póstumo se presentó en ediciones regulares y especiales; esta última incluyó un lienzo especial dibujado por Miura y un CD drama. El 42.º volumen fue lanzado el 29 de septiembre de 2023.

Versión Deluxe del manga

En Norteamérica, Dark Horse Comics, en conjunto con Digital Manga Publishing, anunció la licencia del manga en 2003. El primer volumen fue publicado el 22 de octubre de 2003. Al 2 de noviembre de 2022, se han publicado 41 volúmenes. En septiembre de 2018, Dark Horse Comics anunció una edición de lujo de Berserk, con tapas duras e impresiones más grandes, con el primer volumen (que recopila los volúmenes originales 1 a 3) lanzado el 27 de febrero de 2019. El decimocuarto y último volumen (que recopila los volúmenes originales 40, 41 y la Guía oficial de Berserk) se lanzó el 22 de noviembre de 2023.

Anime

Berserk fue adaptado a una serie de anime de 25 episodios, producida por Nippon Television y VAP, animada por Oriental Light and Magic y dirigida por Naohito Takahashi. El primer episodio comienza con el arco del Espadachín

Negro y luego pasa al arco de la Edad de Oro. Fue transmitido en Japón por Nippon TV del 8 de octubre de 1997 al 1 de abril de 1998.

El arco de la Edad de Oro de Berserk fue adaptado a una trilogía de películas de anime para cines por Studio 4°C. La primera película, El huevo del rey, se estrenó en Japón el 4 de febrero de 2012. La segunda película, The Battle for Doldrey, se estrenó en Japón el 23 de junio de 2012. La tercera película, The Advent, se estrenó en Japón el 1 de febrero de 2013. Una edición remasterizada para transmisión televisiva, etiquetada como "Memorial Edition", se emitió del 2 de octubre al 25 de diciembre de 2022.

Imagen promocional del anime de 2016

Una segunda adaptación de la serie de televisión de anime de Berserk fue producida por Liden Films y animada por GEMBA y Millepensee. La primera temporada de 12 episodios de la serie cubrió el arco de Convicción del manga. Se transmitió en el bloque de programación de anime Animeism de Wowow y MBS del 1 de julio al 16 de septiembre de 2016. Una segunda temporada de 12 episodios, que cubrió la primera mitad del arco del Falcon of the Millennium Empire del manga, se transmitió del 7 de abril al 23 de junio de 2017.

- Legado

Berserk es considerado como una de las obras de fantasía oscura más influyentes. Peter Fobian, en un ensayo sobre el legado y el impacto de Berserk, lo llamó un "monolito no solo para el anime y el manga, sino también para la literatura fantástica, los videojuegos, lo que sea", comparando su nivel de influencia con Blade Runner, y agregando además, "es difícil imaginar cómo se vería el mundo sin él, y las generaciones de creadores que la serie inspiró".

Según el escritor y editor Kazushi Shimada, series como Fullmetal Alchemist, Attack on Titan, Demon Slayer: Kimetsu no Yaiba o Jujutsu Kaisen no habrían existido si no fuera por Berserk. Algunos autores de manga de fantasía oscura que han declarado la influencia de Berserk incluyen a Hajime Isayama (Attack on Titan), Kazue Kato (Blue Exorcist), y Yana Toboso (Black Butler). Otros autores influenciados por Berserk incluyen a Makoto Yukimura (Vinland Saga), Yūki Tabata (Black Clover), y Ryōgo Narita (Baccano! y Durarara!!). Adi Shankar, productor de la serie animada Castlevania, dijo en una entrevista que le gustaría adaptar Berserk, llamando a la "belleza hiperdetallada" de la obra de arte de Miura una "verdadera obra maestra", mientras que Adam Deats, director asistente de Castlevania, afirmó que el programa se inspiró en Berserk.

Críticos como Gene Park de The Washington Post y Ramsey Isler de IGN afirmaron que Berserk inició una tendencia visual de personajes empuñando espadas gigantes que se extendió a Cloud Strife de Final Fantasy VII, Dante de Devil May Cry e Ichigo Kurosaki de Bleach.

Berserk también ha inspirado varios videojuegos, incluida la serie Dynasty Warriors, la serie Final Fantasy (considerablemente Final Fantasy VII y XIV), la serie Dark Souls, Bloodborne, Sekiro: Shadows Die Twice, Elden Ring, y las series Devil May Cry y Dragon's Dogma de Capcom.

La banda finlandesa de heavy metal Battle Beast ha escrito canciones sobre Berserk, incluidas varias en su álbum homónimo de 2013. Cuando el guitarrista Anton Kabanen dejó Battle Beast en 2015, formó Beast in Black y continúa escribiendo canciones sobre la serie. La banda de deathcore Brand of Sacrifice lanzó el álbum God Hand en 2019. Tanto la banda como el álbum están enormemente inspirados en Berserk. En 2021, la banda de deathcore Slaughter

to Prevail lanzó un video musical de su canción "Zavali Ebalo", que presentaba escenas de la serie de anime Berserk 1997.

Rurouni Kenshin

Rurōni Kenshin -Meiji Kenkaku Roman Tan (るろうに剣心 -明治剣客浪漫譚-) es una serie escrita e ilustrada por Nobuhiro Watsuki. La historia comienza en 1878, el undécimo año de la era Meiji en Japón, y sigue a un ex asesino de Bakumatsu, conocido como Hitokiri Battosai. Después de su trabajo contra el bakufu, se convierte en Himura Kenshin, un espadachín errante que protege a la gente de Japón con el juramento de nunca quitar otra vida. Watsuki escribió la serie basándose en su deseo de hacer un manga shōnen diferente a otros que se publicaban en ese momento, con Kenshin siendo un ex asesino y la historia tomando un tono más serio a medida que avanzaba.

El manga fue serializado en la revista Weekly Shōnen Jump de Shueisha desde abril de 1994 hasta septiembre de 1999. La serie completa originalmente constaba de 28 volúmenes tankōbon, y luego fue republicada en 22 volúmenes kanzenban. Fue adaptado en una serie de televisión de anime por Studio Gallop, Studio Deen y SPE Visual Works, que se emitió desde enero de 1996 hasta septiembre de 1998. Además de un largometraje animado, Rurouni Kenshin: The Motion Picture, también se produjeron dos series de animaciones de video originales (OVA); Rurouni Kenshin: Trust & Betrayal, que adaptó historias del manga que no aparecieron en el anime, y Rurouni Kenshin: Reflection, una secuela del manga. En 2017, Watsuki comenzó a publicar una secuela directa, Rurouni Kenshin: The Hokkaido Arc, en Jump Square. En julio de 2023 se estrenó una segunda adaptación televisiva de la serie de anime de Liden Films. Además, se han producido otros medios basados en la franquicia, incluida una serie de cinco adaptaciones cinematográficas de acción real, comenzando con Rurouni Kenshin en 2012 y terminando con Rurouni Kenshin: The Beginning en 2021, y videojuegos para PlayStation, PlayStation 2 y PlayStation Portable. Se han publicado varios dibujos y guías, y la escritora Kaoru Shizuka ha escrito tres novelas ligeras oficiales, que fueron publicadas por Shueisha.

El manga, así como la primera novela ligera y la guía, han recibido un lanzamiento completo en Norteamérica por parte de Viz Media. El manga Rurouni Kenshin tiene más de 72 millones de copias en circulación en 2019, lo que lo convierte en una de las series de manga más vendidas de todos los tiempos. La serie ha recibido elogios de varias publicaciones por manga, anime y otros medios, en particular por los diseños de los personajes y el entorno histórico.

- Argumento

La serie se desarrolla en 1878, once años después del comienzo de la era Meiji. Después de participar en la Guerra Boshin como el asesino Hitokiri Battōsai, Himura Kenshin deambula por el campo de Japón, ofreciendo protección y ayuda a los necesitados como expiación por los asesinatos que una vez cometió. Habiendo jurado no volver a matar nunca más, ahora empuña una katana de hoja invertida. Al llegar a Tokyo, conoce a una joven llamada Kamiya Kaoru, que está luchando contra un asesino que dice ser el Hitokiri Battōsai y está empañando el nombre de la escuela de esgrima que enseña. Kenshin decide ayudarla y derrota al falso Battōsai. Después de descubrir que Kenshin es el verdadero Hitokiri Battōsai, Kaoru le ofrece un lugar para quedarse en su dojo, señalando que es amante de la paz y no de corazón frío, como su reputación había implicado. Kenshin acepta y comienza a formar relaciones de por vida con otros, entre ellos Sagara Sanosuke, un antiguo miembro del Ejército Sekihō; Myōjin Yahiko, un huérfano de una familia de samuráis que también vive con Kaoru como su estudiante; y el doctor Takani Megumi, que se ha involucrado en el tráfico de opio. Sin embargo, también se enfrenta a viejos y nuevos enemigos, entre ellos el antiguo líder del Oniwabanshū, Shinomori Aoshi.

Tras varios meses viviendo en el dojo, Kenshin se enfrenta a Saitō Hajime, un rival de Bakumatsu que ahora es un oficial de policía. Este desafío resulta ser una prueba para enfrentarse a su sucesor, Shishio Makoto, que planea conquistar Japón destruyendo el Gobierno Meiji, empezando por Kyoto. Sintiendo que la facción de Shishio puede atacar a sus amigos, Kenshin se encuentra solo con Shishio para derrotarlo. Sin embargo, muchos de sus amigos, entre ellos un joven Oniwabanshū llamado Makimachi Misao, a quien conoce durante sus viajes, deciden ayudarlo en su lucha. Después de su primer encuentro con él, Kenshin se da cuenta de que debe hacerse más fuerte para derrotar a Shishio sin convertirse en el asesino frío que era en el pasado y regresa con el hombre que le enseñó kenjutsu, Hiko Seijūrō, para aprender la técnica final de la escuela. Finalmente aceptando la ayuda de sus amigos,

derrota a Shishio, quien muere después de exceder los límites de su condición corporal anormal, después de lo cual un Shinomori reformado se queda en Kyoto con el Oniwabanshū sobreviviente.

Cuando Kenshin y sus amigos regresan a Tokyo, encuentra a Yukishiro Enishi, quien planea vengarse. En este punto, se revela que, durante el Bakumatsu, Kenshin se iba a casar con Yukishiro Tomoe, quien buscaba vengar la muerte de su primer prometido, a quien había asesinado, pero en lugar de eso se enamoraron y él le propuso matrimonio. Debido a que ella estaba relacionada con los guardias de Edo que buscaban matar a Kenshin, se dieron cuenta de su engaño y la capturaron para usarla como cebo. En la pelea final contra el líder del grupo, Kenshin mató accidentalmente a Tomoe después de que ella recibiera un golpe destinado a él. Buscando venganza por la muerte de su hermana, Enishi secuestra a Kaoru y Kenshin y sus amigos se disponen a rescatarla. Se produce una batalla final entre Kenshin y Enishi, con Kenshin saliendo victorioso. Misao lleva el diario de Tomoe a Enishi, quien lo guarda en un pueblo para esconderse junto con su padre desaparecido.

Personajes principales

Cuatro años después, Kenshin se ha casado con Kaoru y tiene un hijo llamado Himura Kenji. Ahora en paz consigo mismo, Kenshin le da su espada de hoja invertida a Yahiko como regalo ceremonial.

- Producción

Una serie prototipo titulada Rurouni: Meiji Swordsman Romantic Story apareció como un par de historias cortas separadas publicadas en 1992 y 1993. La primera historia, publicada en diciembre de 1992 en la edición especial de invierno de 1993 de la Weekly Shōnen Jump, presentó una versión anterior de Kenshin impidiendo que un señor del crimen se apoderara del dojo de la familia Kamiya. Watsuki describió la primera historia de Rurouni, haciendo eco del "Arco de Megumi", como un "piloto" para Rurouni Kenshin. Según Watsuki, la serie final de Rurouni Kenshin no estuvo compuesta completamente por su libre albedrío. Al describir la creación de historias históricas como "difícil", Watsuki inicialmente quería hacer su próxima serie en un entorno contemporáneo. Un editor se acercó a Watsuki y le pidió que hiciera una nueva historia histórica. Con el concepto histórico, Watsuki tenía la intención de utilizar el período Bakumatsu de Moeyo Ken (Burn, O Sword) con una historia similar a Sanshiro Sugata. Watsuki experimentó con varios títulos, incluyendo Nishin (Dos Corazones) Kenshin, Yorozuya (Aprendiz de Todo) Kenshin, y variaciones de "Rurouni" y "Kenshin" con diferentes kanji en ese orden.

La segunda historia de Rurouni, publicada en abril de 1993 en la edición doble 21-22 de la Weekly Shōnen Jump de ese año, presentaba a Kenshin ayudando a una chica rica llamada Raikōji Chizuru. Watsuki recordó haber experimentado dificultades al condensar "todo" en 31 páginas para esa historia. Dijo que "puso toda (su) alma en ello", pero suspira cuando lo mira desde su perspectiva después de la publicación del primer volumen de Rurouni Kenshin. Watsuki dijo que la segunda historia romántica de Rurouni: Meiji Swordsman recibió críticas mediocres y alrededor de 200 cartas. Se refirió a ello como una "historia paralela".

El modelo de diseño de Hiko Seijuro, el maestro de Kenshin, en Rurouni Kenshin es el personaje del mismo nombre de su manga one-shot "Crescent Moon of the Warring States", pero Watsuki también agregó algunas influencias de Hiken Majin Hajerun en Arabian Lamp-Lamp de Takeshi Obata. En ese momento, Watsuki dijo que estaba fascinado por las imágenes de "hombría" y que Hiko fue uno de los primeros personajes en reflejar esta fascinación. Dado que el trabajo debut de Watsuki contenía un hombre alto y de cabello negro con una armadura "llamativa", quería hacer un personaje "completamente opuesto" al personaje debut; el nuevo personaje terminó "saliendo como una niña".

Según Watsuki, no utilizó "ningún motivo real" al crear a Kenshin y le colocó una cicatriz en forma de cruz en la cara "sin saber qué más hacer". Al igual que varios personajes, Kenshin fue influenciado por el Shinsengumi, y Kenshin fue afectado por Okita Sōji y Saitō Hajime para darle un aire de misterio.

Durante su infancia, Watsuki solía practicar kendo, lo que influyó en la realización de la serie. Aunque Watsuki desarrolló varios one-shots antes de la serialización oficial de la serie, al nombrar a los personajes, basó algunos de sus nombres en lugares en los que solía vivir, como "Makimachi" de Makimachi Misaos y Sanjō Tsubame, que llevan el nombre de lugares de Niigata.

Cuando la serie de manga comenzó a publicarse en Weekly Shōnen Jump, Watsuki tenía pocas esperanzas en el desarrollo de la serie. Planeaba terminar la historia en aproximadamente 30 capítulos, terminando con la partida de Kenshin de Tokyo de manera similar a la del volumen 7. Los enemigos de Kenshin habrían sido personas de Kyoto que enviarían a un asesino para matar a Kenshin. Cuando se introdujeron los Oniwabanshū durante la serialización, Watsuki notó que la serie podría ser más larga ya que había creado varios personajes principales. En ese momento, hubo una encuesta y la serie se había vuelto muy popular.

Para el séptimo volumen, el jefe de Watsuki le sugirió que era hora de hacer un arco argumental más largo, lo que resultó en la creación de las peleas entre Kenshin y Shishio Makoto. El arco solo estaba destinado a ser serializado durante un año, pero terminó teniendo una duración de un año y medio. Este arco también se hizo para desarrollar el personaje de Kenshin, ya que consideraba que no tenía un punto débil. Watsuki comentó que sus habilidades artísticas se perfeccionaron con este arco, ya que podía dibujar todo lo que quería. El último arco del manga estaba destinado a ser mucho más corto, pero resultó ser bastante largo ya que no podía presentarlo de manera simplista. Watsuki originalmente hizo este arco antes del comienzo de la serie, ya que ya había pensado en cómo se habría hecho la cicatriz de Kenshin. Debido al estilo oscuro del arco de Kyoto, Watsuki creó a la cómica Mikimachi Misao para contrastar el lado serio de Kenshin.

Captura del anime de 2023

Fascinado por el Shinsengumi, Watsuki diseñó los personajes basando sus características en las de los miembros reales del Shinsengumi y también usando representaciones ficticias de ellos y otros personajes históricos del período Bakumatsu de Japón. Los personajes históricos fueron considerados una tarea difícil por Watsuki. Debido a problemas con la caracterización de Sagara Sōzō, Watsuki decidió ilustrar a Saitō Hajime en su propio estilo, evitando la figura histórica. Se sintió muy bien con el personaje de Saitō, habiendo notado que encajaba muy bien en el manga. Sin embargo, Watsuki mencionó que muchos fanáticos japoneses del Shinsengumi se quejaron de la personalidad de Saitō, ya que lo volvieron sádico. Además, la toma final de Kenshin regresando al dojo de Kaoru se inspiró en la toma final del primer tema de apertura del anime Rurouni Kenshin, "Sobakasu", de Judy y Mary.

En el arco final del manga, Watsuki quería hacer que los cinco camaradas de esta historia fueran lo más "escoria" posible. Pero debido a que creó villanos sin ideales ni creencias, fue difícil retratarlos como una lectura agradable. La historia adquirió un tono más oscuro ya que la mayoría de los personajes creían que Kaoru fue asesinada por Yukishiro Enishi, lo que hizo que Kenshin cuestionara su propia forma de vida y escapara a un pueblo de vagabundos. Watsuki no disfrutó de la angustia en Kenshin, por lo que su amigo Myōjin Yahiko asumió el papel de protagonista de la serie hasta que Kenshin se recuperó. A pesar de que la trama de los "episodios de recuerdo" del pasado de Kenshin ya estaba establecida antes de que comenzara la serialización, lo que fue tres años y medio antes de su debut, Watsuki estaba lleno de remordimientos sobre cómo retrató a Yukishiro Tomoe por razones no especificadas.

Los villanos finales, los Sū-shin, no tenían modelos de personalidad y fueron creados simplemente para "completar los números". A medida que la historia avanzaba hacia la batalla final de Kenshin, Watsuki se dio cuenta de que los otros personajes no tendrían "glamour" y creó a Sū-shin en el acto.

Watsuki también tenía ideas para crear un "episodio de Hokkaido, una secuela", pero quería comenzar un nuevo manga, por lo que terminó Rurouni Kenshin con el último arco que hizo. Debido a la naturaleza oscura de la vida de Kenshin, Watsuki terminó el manga en el arco de Jinchu, temeroso de que si continuaba escribiendo, la serie no encajaría en la demografía del manga shōnen. En 2012, Watsuki reveló que cuando chocó con el personal editorial al final de la serie, su editor, Hisashi Sasaki, entendió sus intenciones, vio que estaba en su límite físico y lo respaldó. Dijo que fue por respeto y aprecio por los lectores que terminó la popular serie mientras aún era popular. Sin embargo, Watsuki estaba contento con la forma en que terminó Rurouni Kenshin. Sintió que era un buen lugar para terminar la narrativa. En contraste, la mayoría de las series siguen siendo impulsadas y empujadas hasta que pierden popularidad y son canceladas. Watsuki se alegró de que Rurouni Kenshin no terminara así.

Para el final de la serie, Watsuki concibió nuevos diseños con el potencial de una secuela en el futuro. Inicialmente, Watsuki había planeado hacer el cabello de Kenshin más corto antes del final; sin embargo, encontró que esto era similar al personaje Multi en To Heart. Además, Himura Kenji fue presentado en el final como el hijo de Kenshin y Kaoru; aunque el personaje era un "cliché", Watsuki sintió que Kenji tenía que aparecer. Watsuki seleccionó a un Sanosuke mayor para que apareciera en el final del manga, pero esta idea fue descartada. En el arco argumental final del manga, el diseño se usó para el padre de Sanosuke, Higashidani Kamishimoemon. El autor agregó que sentía apego por Enishi y que algún día le gustaría usar a Enishi en un trabajo futuro.

Otra idea explorada para una secuela fue el manejo de Yahiko como adolescente. Watsuki había rediseñado su apariencia. Quería que Yahiko impresionara a los lectores de manga para que pudiera ser el protagonista de una posible secuela de la serie. Dijo que este objetivo influyó en su diseño de Yahiko con la apariencia física de Kenshin, así como la personalidad de Sanosuke. Añadió el kanji de Sanosuke para "malvado" (悪, aku) en la parte trasera de su ropa y se alegró de que varios lectores lo reconocieran. Aunque sugirió que no iba a hacer una secuela, dijo que los personajes principales serían Yahiko, Sanjō Tsubame y Tsukayama Yutarō. Watsuki pensó en escribir una historia en la que Yahiko y Tsubame tendrían un hijo, Myōjin Shin'ya, que se convertiría en un hábil espadachín.

- Temática

El tema principal de la serie es la responsabilidad, como se ve a través de las acciones de Kenshin, ya que quiere expiar a todas las personas que mató durante el Bakumatsu ayudando a personas inocentes empuñando una espada no letal. Marco Olivier de la Universidad Metropolitana Nelson Mandela dijo que el sakabatō simboliza el juramento de Kenshin de no volver a matar, lo que ha sido considerado un desafío por otros guerreros que aparecen en la serie. Este tema también anima a la ex traficante de drogas Takani Megumi a convertirse en médica al enterarse del pasado y las acciones de Kenshin. Otro tema es el poder, que es visto principalmente por Sagara Sanosuke y Myojin Yahiko. Sin embargo, al igual que Megumi, estos dos personajes también están influenciados por el personaje principal, ya que desean volverse más fuertes para ayudar a Kenshin a lo largo de la trama. Además, la serie desalienta la venganza, como se ve en el arco final cuando Yukishiro Enishi cree que logró vengarse de Kenshin pero comienza a tener alucinaciones de su difunta hermana con una expresión triste en su rostro. Como una "salida" para las emociones de kendo de Watsuki, Yahiko "conoce un dolor que los héroes como Himura Kenshin y Sagara Sanosuke nunca pueden conocer". Como resultado, Yahiko se convirtió en un personaje más fuerte poco a poco para relacionarse con la demografía, finalmente dándole una caracterización más fuerte durante el arco de Kyoto, lo que sorprendió a sus lectores.

Cuando se le preguntó sobre el tema de la serie sobre la auto-redención de Kenshin, Watsuki mencionó que cuando era joven, solía leer manga shōjo y que influyó en su escritura de Rurouni Kenshin. Agregó que quería hacer que la historia fuera diferente de otros cómics, ya que considera que el personaje principal, Kenshin, no es un personaje ni bueno ni malo. Desde el volumen 7, Watsuki mencionó que la serie adquirió un tono más adulto debido a los diversos conflictos en la historia, pero comentó que estaba influenciada por el manga shōjo que leyó. A lo largo del desarrollo de la serie, Watsuki estaba decidiendo si el personaje de Kamiya Kaoru iba a morir antes del final. Sin embargo, más tarde decidió mantener viva a Kaoru cuando llegó a la conclusión de que quería un final feliz y que el manga estaba dirigido a lectores jóvenes. En The Oxford Handbook of American Folklore and Folklife Studies, Kenshin es considerado como "muy alejado" de los superhéroes estadounidenses debido a su aspecto andrógino y su

personalidad autocrítica. Sin embargo, se dice que el personaje es identificable para la audiencia oriental a través de la búsqueda de redención de Kenshin, que se llama el tema principal del manga. Además, se observa que el manga tiene un equilibrio entre el individualismo y la comunidad.

Watsuki dijo que era un tipo de persona "encaprichada" en lugar de un tipo de persona "apasionada"; Por lo tanto, Rurouni Kenshin es una "Historia de espadachines Meiji" en lugar de una "Historia de amor Meiji". Según el libro Bringing Forth a World: Engaged Pedagogy in the Japanese University, el manga refleja la confusión de la sociedad japonesa después del desencanto de la gran economía a principios de la década de 1990. Confronta las visualizaciones de la educación japonesa de una manera que contrasta con los libros escolares, especialmente debido a la demografía joven de la serie. Dado que el manga se centra en el realismo pero está dirigido a lectores jóvenes, la serie se destaca por cambiar las representaciones de los samuráis para crear una visión más optimista en comparación con los eventos de la vida real. La visión única del manejo de Kenshin le dio al manga el concepto de "neo Shōnen" debido a lo diferente que era de las series anteriores de Weekly Shōnen Jump.

- Medios

Manga

Escrito e ilustrado por Nobuhiro Watsuki, Rurouni Kenshin fue serializado en la revista de manga shōnen de Shueisha, Weekly Shōnen Jump, desde el 12 de abril de 1994, hasta el 21 de septiembre de 1999. Los 255 capítulos individuales fueron recopilados y publicados en 28 volúmenes tankōbon por Shueisha, con el primer volumen lanzado el 9 de septiembre de 1994 y el último el 4 de noviembre de 1999. Reeditaron la serie en una edición kanzenban de 22 volúmenes entre el 4 de julio de 2006 y el 2 de mayo de 2007. Shueisha publicó una edición bunkoban de 14 volúmenes entre el 18 de enero y el 18 de julio de 2012. En 2000, después de la conclusión de la serie, se publicó originalmente en la Weekly Shōnen Jump una secuela de un solo capítulo de la serie que sigue al personaje de Yahiko Myōjin, "Yahiko no Sakabato" (弥彦の逆刃刀, "Sakabatō de Yahiko"). No se incluyó en los volúmenes originales, pero se agregó como un extra al lanzamiento final de la kanzenban.

Edición japonesa del manga

En diciembre de 2011, Shueisha anunció que Watsuki pondría en espera su serie, Embalming -The Another Tale of Frankenstein-, para comenzar un "reinicio" de Rurouni Kenshin, llamado Rurouni Kenshin: Restoration, como un vínculo con la película de acción real. La serie comenzó en la edición de junio de 2012 de Jump Square, que se publicó el 2 de mayo de 2012, y terminó en la edición de julio de 2013 el 4 de junio de 2013. El reinicio muestra las batallas que se presentaron en la primera película de acción real. Otro especial, titulado "Rurouni Kenshin: Meiji Swordsman Romantic Story: Chapter 0", se publicó en Weekly Shōnen Jump en agosto de 2012 como prólogo de Restoration e incluido en su primer volumen. En 2014, Watsuki escribió un spin-off de dos capítulos titulado Rurouni Kenshin: Master of Flame para Jump SQ., que cuenta cómo Shishio conoció a Yumi y formó la Juppongatana.

Watsuki y su esposa, Kaworu Kurosaki, colaboraron en un spin-off de dos capítulos titulado Rurouni Kenshin Side Story: The Ex-Con Ashitaro para el noveno aniversario de Jump SQ en 2016. Actúa como un prólogo de Rurouni Kenshin: The Hokkaido Arc, que comenzó en septiembre de 2017 como una secuela de la serie de manga original. En 2021, Watsuki creó el manga "Sakabatō Shogeki" (逆刃刀初撃, "Reverse-Blade Katana: First Bout") que se mostró exclusivamente en una exhibición que celebraba el 25 aniversario de Rurouni Kenshin. Sirve como epílogo del capítulo 81 del manga original y muestra la primera vez que Kenshin usó su sakabatō.

Rurouni Kenshin fue licenciado para un lanzamiento en inglés en América del Norte por Viz Media. El primer volumen de la serie fue lanzado el 7 de octubre de 2003. Aunque los primeros volúmenes fueron publicados de forma irregular, desde el volumen 7, Viz ha establecido una base mensual debido a las buenas ventas y demandas de los consumidores. Por lo tanto, los siguientes volúmenes fueron publicados hasta el 5 de julio de 2006, cuando se lanzó el volumen final. "Yahiko no Sakabatō" también fue publicado en inglés en Shōnen Jump el 1 de agosto de 2006. Entre el 29 de enero de 2008 y el 16 de marzo de 2010, Viz relanzó el manga en un formato ómnibus de nueve volúmenes llamado "Viz Big Edition", que recopila tres volúmenes en uno. El noveno y último volumen incluye "Yahiko no Sakabato" y "Cherry Blossoms in Spring". Lanzaron una "Edición 3 en 1" similar en nueve volúmenes entre el 3 de enero de 2017 y el 1 de enero de 2019. Viz usa el orden real de los nombres japoneses, con el nombre de familia o apellido antes del nombre de pila, dentro de la serie para reducir la confusión y porque Rurouni Kenshin es una serie histórica.

Anime

Una adaptación televisiva de la serie de anime Rurouni Kenshin, producida por SPE Visual Works y Fuji TV, animada por Studio Gallop (episodios 1-66) y Studio Deen (episodios 67-95), y dirigida por Kazuhiro Furuhashi, se transmitió en Fuji TV desde enero de 1996 hasta septiembre de 1998.

Una segunda adaptación de la serie de anime de Liden Films se anunció en Jump Festa '22 en diciembre de 2021. La primera temporada de la serie se transmitió de julio a diciembre de 2023 en el bloque de programación Noitamina de Fuji TV. Una segunda temporada, subtitulada Kyoto Disturbance, se estrenó en octubre de 2024.

Instantánea del anime de 1996

Una película de anime con una historia original, titulada Rurouni Kenshin: The Motion Picture (るろうに剣心 -明治剣客浪漫譚- 維新志士への鎮魂歌, Rurouni Kenshin: Ishin Shishi e no Chinkonka, lit. Rurouni Kenshin: Requiem for Isshin Patriots), también conocido como Rurouni Kenshin: Requiem for Patriots, lanzado originalmente en Norteamérica como Samurai X: The Motion Picture, estrenado en diciembre de 1997.

En 1999 se estrenó una animación de video original (OVA) de 4 episodios, titulada Rurouni Kenshin: Trust & Betrayal, que sirvió como precuela de la primera serie de televisión de anime.

Entre 2001 y 2002 se estrenó una OVA de dos episodios titulada Rurouni Kenshin: Reflection, que sirvió como secuela de la primera serie de televisión de anime.

Entre 2011 y 2012 se estrenó una OVA de dos episodios, Rurouni Kenshin: New Kyoto Arc, que rehizo el arco de Kyoto de la serie.

- Impacto cultural

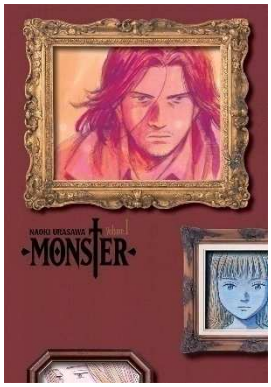
Antes de convertirse en un autor oficial de manga, el autor de Naruto, Masashi Kishimoto, decidió que debía intentar crear un manga chanbara ya que la Weekly Shōnen Jump no había publicado un título de ese género. Sin embargo, durante sus años de universidad, Kishimoto comenzó a leer Blade of the Immortal y Rurouni Kenshin de Hiroaki Samura, que usaban dicho género. Kishimoto recuerda que nunca se sorprendió por el manga desde que leyó Akira y descubrió que todavía no podía competir contra ellos. Hideaki Sorachi citó a Rurouni Kenshin como una fuente importante de inspiración para su serie de manga, Gintama. También dijo que muchos otros mangas históricos

fueron influenciados por Rurouni Kenshin, afirmando que la "razón por la que las historias históricas se tratan en todo tipo de medios de manga y juegos hoy en día, y por la que están siendo apoyadas por la generación más joven, es sin duda por "Ruroken" y que "todos son hijos del linaje "Ruroken"".

Para el 25 aniversario de la serie en enero de 2021, 15 autores de manga enviaron mensajes de felicitación: tres de los antiguos asistentes de Watsuki, Eiichiro Oda (One Piece), Hiroyuki Takei (Shaman King) y Shinya Suzuki (Mr. Fullswing); Nobuyuki Anzai (Flame of Recca); Riichiro Inagaki (Eyeshield 21); Takeshi Obata (Death Note); Masashi Kishimoto (Naruto); Mitsutoshi Shimabukuro (Toriko); Hideaki Sorachi (Gintama); Yasuhiro Nightow (Trigun); Kazuhiro Fujita (Ushio y Tora); Yūsei Matsui (Assassination Classroom); y Kentaro Yabuki (Black Cat). En una entrevista para el evento, Oda le dijo a Watsuki que Rurouni Kenshin es popular debido a su lealtad a sus fans. El protagonista de Demon Slayer: Kimetsu no Yaiba, Tanjiro Kamado, fue influenciado por el diseño de Kenshin, ya que el autor combinó el diseño andrógino del personaje con una cicatriz similar a la de Kenshin para equilibrarlo adecuadamente para la audiencia.

Watsuki sintió que Kenshin era un personaje de "Tipo Rey" similar a Monkey D. Luffy de One Piece de Eiichiro Oda como resultado de los heroicos que son. Watsuki también reflexionó sobre el pacifismo de Kenshin, que se convirtió en una tendencia común entre otros héroes de la Weekly Shōnen Jump, como Luffy y Naruto Uzumaki, que luchan pero están en contra de la idea de matar a sus enemigos, mientras que en el caso de Dragon Ball, los personajes muertos suelen revivir. Él cree que series más nuevas como Attack on Titan, Demon Slayer: Kimetsu no Yaiba y Jujutsu Kaisen exploran más el concepto de la muerte. Sin embargo, Watsuki continuó representando a Kenshin perdonando a sus enemigos en el arco de Hokkaido.

Monster



Monster es una serie escrita e ilustrada por Naoki Urasawa. Fue publicada por Shogakukan en su revista de manga seinen Big Comic Original entre diciembre de 1994 y diciembre de 2001, con sus capítulos recopilados en 18 volúmenes tankōbon. La historia gira en torno a Kenzo Tenma, un cirujano japonés que vive en Düsseldorf, Alemania, cuya vida entra en crisis después de que se involucra con Johan Liebert, uno de sus antiguos pacientes, que se revela como un asesino en serie psicópata.

Urasawa escribió e ilustró posteriormente la novela Another Monster, una historia que detalla los acontecimientos del manga desde el punto de vista de un periodista de investigación, que se publicó en 2002. El manga fue adaptado por Madhouse en una serie de televisión de anime de 74 episodios, que se emitió en Nippon TV desde abril de 2004 hasta septiembre de 2005. El manga y el anime fueron licenciados por Viz Media para lanzamientos en inglés en América del Norte, y el anime se transmitió en varios canales de televisión. En 2013, Siren Visual licenció el anime para Australia.

Monster fue el primer trabajo de Urasawa en recibir elogios y éxito internacional; el manga ha vendido más de 20 millones de copias, lo que lo convierte en una de las series de manga más vendidas de todos los tiempos. El manga ha ganado varios premios, incluido el 46.º Premio Shogakukan Manga y el Festival de Artes de los Medios de Japón. Su adaptación al anime ha sido considerada una de las mejores series de anime de su década.

- Argumento

El Dr. Kenzo Tenma es un joven neurocirujano japonés que trabaja en el Eisler Memorial Hospital de Düsseldorf, Alemania Occidental. Tenma no está satisfecho con el sesgo político del hospital a la hora de tratar a los pacientes y aprovecha la oportunidad de cambiar las cosas después de que una masacre lleve a los gemelos Johan y Anna Liebert al hospital. Johan tiene una herida de bala en la cabeza y Anna murmura sobre matar; Tenma opera a Johan en lugar del alcalde, que llegó más tarde. Johan se salva, pero el alcalde Roedecker muere; Tenma pierde su posición social. El director Heinemann y los demás médicos que se interponen en el camino de Tenma son asesinados misteriosamente y ambos niños desaparecen del hospital. La policía sospecha de Tenma, pero no tiene pruebas y solo puede interrogarlo.

Nueve años después, Tenma es jefe de cirugía en el Eisler Memorial. Después de salvar a un criminal llamado Adolf Junkers, Junkers murmura sobre un "monstruo". Tenma regresa con un reloj para Junkers, encuentra al guardia frente a la habitación de Junkers muerto y Junkers desaparecido. Siguiendo el rastro hasta el sitio de construcción de un edificio a medio terminar cerca del hospital, Tenma encuentra a Junkers a punta de pistola. Junkers le advierte que no se acerque y le ruega que huya. Tenma se niega, y se revela que el hombre que sostiene el arma es Johan Liebert. A pesar de los intentos de Tenma de razonar con él, Johan le dispara a Junkers. Le dice a Tenma que nunca podría matar al hombre que le salvó la vida, y se aleja caminando en la noche, con Tenma demasiado sorprendido para detenerlo.

La policía sospecha de Tenma, en particular el inspector de BKA Lunge, e intenta encontrar más información sobre Johan. Pronto descubre que la hermana del niño vive una vida feliz como hija adoptiva; los únicos rastros de su terrible pasado son algunas pesadillas. Tenma encuentra a Anna, a quien sus padres adoptivos posteriormente llamaron Nina, en su cumpleaños; Él la mantiene alejada de Johan, pero es demasiado tarde para evitar que asesine a sus padres adoptivos. Tenma finalmente descubre los orígenes de este "monstruo": desde el intento de la ex

Alemania del Este de utilizar un orfanato secreto conocido como "511 Kinderheim" para crear soldados perfectos a través de la reprogramación psicológica, hasta el autor de libros infantiles utilizados en un experimento de eugenesia en la ex Checoslovaquia. Tenma descubre el alcance de las atrocidades cometidas por este "monstruo" y jura reparar el error que cometió al acabar con la vida de Johan.

- Producción

Urasawa reveló que lanzó la idea de escribir un manga sobre el campo de la medicina alrededor de 1986, pero se dio cuenta de que a su editor no le gustaba la idea. Así que, en tono de broma, propuso una historia sobre el judo femenino, y eso condujo a su primer trabajo en solitario, Yawara! (1986-1993).

La idea original de Monster surgió de la serie de televisión estadounidense de los años 60 The Fugitive, que tuvo un fuerte impacto en Urasawa cuando la vio a la edad de ocho años. En la historia, un médico es condenado injustamente por asesinato, pero escapa y busca al verdadero asesino mientras huye de la policía. Dijo que su editor estaba convencido de que la serie no tendría éxito y trató de impedirle que la creara.

La industria médica japonesa estaba fuertemente influenciada por las prácticas profesionales en Alemania, por lo que al autor le pareció natural ambientar Monster en Alemania. Se eligió la Alemania de posguerra para que el movimiento neonazi pudiera incluirse en la historia. Cuando comenzó a publicar la revista quincenal Monster a finales de 1994, Urasawa ya escribía la revista semanal Happy! y continuó publicando ambas al mismo tiempo. Cuando Happy! terminó en 1999, comenzó a publicar la revista semanal 20th Century Boys. Escribir Monster y 20th Century Boys al mismo tiempo provocó que estuviera hospitalizado brevemente por agotamiento.

- Medios

Manga

Escrito e ilustrado por Naoki Urasawa, Monster fue serializado en la revista de manga seinen Big Comic Original de Shōgakukan desde diciembre de 1994 hasta diciembre de 2001. Shōgakukan recopiló sus 162 capítulos en 18 volúmenes tankōbon publicados desde el 30 de junio de 1995 hasta el 28 de febrero de 2002. Takashi Nagasaki es acreditado como "coproductor" de la historia del manga. Monster recibió una reedición kanzenban de nueve volúmenes entre el 30 de enero y el 29 de agosto de 2008.

Monster fue licenciado en Norteamérica por Viz Media, que publicó los 18 volúmenes entre el 21 de febrero de 2006 y el 16 de diciembre de 2008. Lanzaron la versión kanzenban de la serie, titulada Monster: The Perfect Edition, entre el 15 de julio de 2014 y el 19 de julio de 2016.

Anime

La serie de manga fue adaptada a un anime por Madhouse, que se emitió entre el 7 de abril de 2004 y el 28 de septiembre de 2005 en Nippon TV. Dirigida por Masayuki Kojima y escrita por Tatsuhiko Urahata, cuenta con diseños de personajes originales del animador de Studio Ghibli Kitarō Kōsaka, que fueron adaptados para el anime por Shigeru Fujita. La música fue compuesta por Kuniaki Haishima, incluido el tema de apertura "Grain".

David Sylvian fue el encargado de escribir el primer tema de cierre, "For the Love of Life", en el que colaboró con Haishima. En las notas de portada de la banda sonora oficial, dijo: "Me atrajo el material de Monster por el dilema moral que enfrenta su personaje central. La superficie tranquila de la música da paso a corrientes subterráneas más oscuras, que significan la conciencia del protagonista principal y los temas de la moralidad, el destino, la resignación

y el libre albedrío". Se utilizó para los primeros 32 episodios. El segundo tema de cierre, "Make It Home" de Fujiko Hemming, se utilizó para los 42 episodios restantes. Es la única canción que Hemming cantó en su carrera.

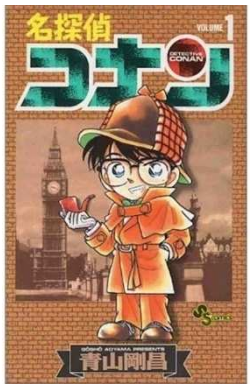
La secuencia de créditos presenta ilustraciones del libro Obluda, Která Nemá Své Jméno (El monstruo que no tenía nombre) de Emil Scherbe, que fue publicado por Shogakukan el 30 de septiembre de 2008.

Imagen promocional del anime

Un doblaje en inglés de Monster fue producido por Salami Studios para Viz Media, que tenía la licencia norteamericana del anime. El programa se emitió en Ani-Mondays de Syfy con dos episodios consecutivos cada lunes por la noche a las 11:00 pm EST, a partir del 12 de octubre de 2009, así como en su cadena hermana Chiller. El 8 de diciembre de 2009 se lanzó una caja en DVD de la serie, que contenía los primeros 15 episodios. Sin embargo, debido a las bajas ventas de la primera caja, Viz decidió no seguir lanzando los episodios restantes en DVD y luego abandonó la licencia. Monster comenzó a transmitirse en el Super Channel de Canadá el 15 de marzo de 2010, y en el canal Funimation el 3 de abril de 2010 los fines de semana a las 12:30 a.m. La serie también estaba disponible digitalmente en varios minoristas de Internet. Siren Visual licenció la serie para Australia en 2013 y la lanzó en cinco volúmenes en DVD a partir de noviembre de 2013.

Netflix comenzó a transmitir la serie internacionalmente el 1 de enero de 2023, estrenando los primeros 30 episodios; los 74 episodios completos estuvieron disponibles para el mes siguiente.

Detective Conan



Detective Conan (名探偵コナン), es una serie escrita e ilustrada por Gosho Aoyama. Se ha serializado en la revista de manga shōnen de Shogakukan, Weekly Shōnen Sunday, desde enero de 1994; sus capítulos se recopilan en 106 volúmenes tankōbon a partir de octubre de 2024. Debido a problemas legales con el nombre Detective Conan, los lanzamientos en inglés de Funimation y Viz Media pasaron a llamarse Caso Cerrado. La historia sigue al detective de secundaria Shinichi Kudo, cuyo cuerpo se transformó en el de un niño de primaria mientras investigaba una misteriosa organización. Generalmente, resuelve una multitud de casos haciéndose pasar por el padre de su mejor amigo de la infancia y varios otros personajes.

Los volúmenes tankōbon del manga tenían más de 270 millones de copias en circulación en todo el mundo en enero de 2023, lo que lo convierte en una de las series de manga más vendidas de todos los tiempos. En 2001, el manga recibió el 46.º Premio Shogakukan Manga en la categoría shōnen. La adaptación al anime ha sido bien recibida y se ubicó entre las veinte primeras en las encuestas de Animage entre 1996 y 2001. En el ranking de televisión de anime japonés, los episodios de Conan se ubicaron entre los seis primeros semanales. Tanto el manga como el anime han tenido una respuesta positiva de los críticos por su trama y casos. El manga se ha vendido en 25 países, mientras que el anime se ha transmitido en 40 países.

- Argumento

El detective juvenil más famoso de Japón, el estudiante de secundaria Shinichi Kudo, se encuentra en un parque de atracciones junto a su amiga de la infancia Ran Mouri, de la que está secretamente enamorado pero él no sabe que ese sentimiento es recíproco. Allí, después de resolver un nuevo caso de asesinato, se separa de su amiga para presenciar un intercambio sospechoso de dinero entre uno de los hombres vestidos de negro que estaba presente en el caso anterior y un hombre misterioso. Mientras los espiaba, Shinichi es atacado por la espalda por el compañero del hombre de negro y le administran un veneno experimental llamado APTX 4869 con el objetivo de matarlo. Sin embargo, el veneno tuvo un efecto inesperado: el cuerpo de Shinichi se encogió hasta parecer de siete años.

Ahora, haciéndose llamar Conan Edogawa y ocultando su verdadera identidad con tal de proteger a los suyos y a él mismo de los hombres de negro, el joven detective se traslada a casa de Ran y su padre Kogoro Mouri, un antiguo policía de pocas luces convertido en detective privado con poco prestigio. Ninguno de ellos conoce su identidad, y este utilizará el secreto a su favor para resolver los casos del propio Mouri en su nombre y sin que nadie lo sepa.

Los únicos que conocen su verdadera identidad son:

- El profesor Hiroshi Agasa, un vecino que le facilitará toda clase de inventos y consejos para sus investigaciones;
- Akemi Miyano, una miembro de la Organización que murió intentando salirse junto con su hermana Shiho Miyano de la Organización, sincerándose con Conan en sus últimos momentos;
- Heiji Hattori, un detective adolescente como Shinichi que vive en el área de Kansai en Osaka, suele ayudar a Shinichi a cubrir su identidad como Conan;
- Yusaku y Yukiko Kudo, padres de Shinichi Kudo;
- Shiho Miyano/Ai Haibara/Sherry, la investigadora del veneno APTX 4869 en la Organización de los Hombres de Negro, que lo ingiere con el fin de suicidarse, pero para su sorpresa rejuvenece, suele paralizarse cuando alguien de la Organización está cerca;
- Eisuke Hondou, un torpe chico de secundaria que llega a Tokyo en busca de su hermana, cuando esta partiendo a Estados Unidos luego de completar su objetivo Conan le revela su identidad para evitar que se le confiese a Ran;
- Vermouth, una miembro de la Organización con habilidad para el disfraz;
- Kaito Kuroba/Kaito Kid, un astuto mago ladrón y rival de Conan (Solo en anime).

Poco a poco se verán involucrados en esta apasionante historia nuevos Hombres de Negro, el FBI y la CIA teniendo como trasfondo la relación entre Ran y Shinichi y la resolución de infinitos misterios.

- Personajes

Los siguientes son los personajes principales.

Elenco de personajes

- Shinichi Kudo (工藤新一 Kudō Shinichi): es el protagonista de la historia, un adolescente de 17 años reconvertido en un niño de 6/7 años después de tomar una droga llamada APTX 4869: Conan Edogawa. Eligió este nombre por los autores Sir Arthur Conan Doyle y Rampo Edogawa. Sus padres son el escritor Yusaku Kudo y la actriz Yukiko Kudo. Él está enamorado de Ran, ahora vive en su casa junto al padre de ella, el fracasado detective Kogoro Mouri. Con su nueva identidad asiste a un colegio de primaria - donde entabla amistad con Ayumi, Genta y Mitsushiko, luego de un tiempo una nueva chica llega a la escuela con el nombre de Haibara Ai quien era parte de la organización de los hombres de negro (nombre clave Sherry) pero un suceso que le molestó hizo que llegara a tomarse la misma droga que Shinichi la cual la hizo encoger, ahora ella vive con el profesor Agasa y ella también es parte de la liga juvenil de detectives quienes resuelven casos con la ayuda de Conan. - y así Shinichi vive su día a día intentando descubrir cómo recuperar su antiguo cuerpo. Pero mientras, los casos empiezan a llamar a casa de Kogoro, Conan busca más pistas que lo guiaran a estar un paso adelante de los "hombres de negro" y gracias a los inventos del profesor Agasa puede resolver los casos fácilmente logrando que nadie sospeche, uno de los inventos es la pajarita cambia voces y el reloj con dardos anestesiantes que son los que más utiliza en la serie.
- Ran Mōri (毛利　蘭 Mōri Ran): es una joven de 17 años protagonista de la historia junto a Shinichi. Es amiga de infancia de éste y está secretamente enamorada de él. Usualmente acompaña a su padre, Kogorō Mōri, y a Conan en los diferentes casos. En varias ocasiones ha sospechado que Conan es, en realidad, Shinichi aunque siempre termina convenciéndose de que aquel solo es un niño. Es capitana de karate en su secundaria y campeona a nivel regional. Demuestra ser una persona que se preocupa profundamente por aquellos a quienes ama, además de ser paciente y amable. Cuando percibe que el peligro acecha a alguna persona de su entorno, actúa impulsivamente, intentando evitar que aquel peligro dañe a esta persona en cuestión. Ejemplo de lo anterior es cuando salva a Ai Haibara de los disparos de Calvados, un exintegrante de la Organización de los hombres de negro. Pese a ser una joven inteligente y excesivamente valiente, teme profundamente a todo lo relacionado con lo paranormal. Es capaz de reconocer si Shinichi se encuentra cerca suyo, a excepción de cuando este se encuentra como Conan, debido a la costumbre de su compañía, aunque a veces esta similitud de esencias le haga dudar de la verdadera identidad del niño. Por la capacidad anterior, Ran puede reconocer las veces que Kaito Kid se ha disfrazado de Shinichi, evitando así ser engañada por este mago.
- Kogorō Mōri (毛利小五郎 Mōri Kogorō): es un detective privado, padre de Ran y exmarido de la famosa abogada Eri Kisaki. Es adicto al tabaco, al alcohol, a las carreras de caballos y a los conciertos de Yoko Okino. Cuando Conan se traslada a su casa, su fama empieza a crecer como detective, ganándose el apodo de El detective durmiente. Aunque parece que no tiene intelecto para su faena como detective, en su pasado fue un excelente agente de policía. Ha demostrado en ocasiones ser una persona altamente inteligente, sobre todo en las resoluciones de los casos que lo conciernen directamente.
- Ai Haibara (灰原哀 Haibara Ai): científica procedente de la Organización de los Hombres de Negro y creadora del APTX 4869, su verdadero nombre es Shiho Miyano y tiene 18 años. En la organización la conocían como Sherry. Después de que Gin matara a su hermana Akemi Miyano, decide tomarse el APTX

4869 pensando que se suicidaría, puesto que la organización la había encerrado al no querer trabajar más, sin embargo, se encogió al igual que Shinichi Kudo. En algunas partes de la serie se puede presenciar que Ai Haibara está atraída por Shinichi Kudo. Vive con el profesor Agasa y desarrollan una relación bastante peculiar de padre e hija. Al igual que Conan, Haibara tiene muy buena intuición, y a menudo es capaz de "presentir" cuando alguien la observa, principalmente cuando es alguien de la Organización de los Hombres de Negro.

- Heiji Hattori (服部平次 Hattori Heiji): es un joven detective de 17 años proveniente de Osaka. En su localidad tiene la misma fama que Shinichi en Tokyo, llegando a ganarse el apodo "el gran detective del Oeste". Luego de un par de encuentros con Conan, descubre su verdadera identidad. Con el tiempo se convierte en un gran amigo suyo. Pertenece al grupo de los aliados de Conan. Su mejor amiga es Kazuha Tomaya, a quien conoce desde niño y de quien se encuentra enamorado. Cuando Kazuha se encuentra en peligro o cuando algún hombre se le acerca considerablemente, Hattori pierde rápidamente los estribos, haciendo que actúe impulsivamente. En algunas ocasiones le ha insinuado a Kazuha que tiene sentimientos por ella, pero inmediatamente se arrepiente de ello, por lo que le dice una serie de cosas que logran confundirla y convencerla de que ella ha malinterpretado sus palabras. Hattori tiene altas capacidades intelectuales, de ingenio, además de ser un gran practicante de kendo. Ha ayudado en diversas situaciones a Conan, con el fin de mantener su verdadera identidad como un secreto tanto de Ran, Kazuha como de los hombres de negro.
- Kaito Kuroba (黒羽快斗 Kuroba Kaito): es la verdadera identidad del famoso mago ladrón de joyas, Kaito Kid. Es un adolescente de 17 años que cursa el segundo año de secundaria en la escuela Ekoda. Es considerado un gran mago con múltiples talentos intelectuales y físicos, además de tener gran atractivo físico y gran capacidad para conquistar a las mujeres. Está enamorado de su amiga de infancia Aoko Nakamori. Su padre, Toichi Kuroba, el primer Kaito Kid, fue asesinado por una organización secreta. Debido a lo anterior, 8 años después de este acontecimiento, como forma de vengar la muerte de su padre, Kuroba decidió continuar con el legado de Kaito Kid. Estableció como misión encontrar y destruir una piedra preciosa que aquella organización había estado buscando por años. Se dice que aquella piedra es capaz de otorgar la vida eterna. Para identificarla, Kuroba debe ponerla, durante las noches que haya luna, a contraluz. Esto explica las peculiaridades de sus acciones como ladrón, tales como el que sólo robe piedras preciosas y el que ataque solo durante las noches de luna llena. Se aprecia que constantemente se enfrenta a Jirokichi Suzuki, tío de Sonoko Suzuki, dado que este suele hacer eventos de gran renombre en los que expone piedras preciosas exclusivas. Kuroba declaró a Conan como su gran rival.

- Medios

Manga

En 1994, el mercado del manga japonés estaba experimentando una explosión con el género de misterio después de la publicación de la serie Los archivos del caso Kindaichi (金田一少年の事件簿 Kindaichi Shōnen no Jikenbo). En ese tiempo, Gōshō Aoyama comenzó a dibujar Detective Conan; el primer capítulo de su trabajo apareció en la revista Shūkan Shōnen Sunday — de la editorial Shōgakukan — el 2 de febrero del mismo año.

Edición japonesa del manga

La obra está influenciada por las historias de Arsenio Lupin y Sherlock Holmes, así como las películas de samuráis de Akira Kurosawa. Aoyama ha declarado que pasa un promedio de cuatro horas por cada nuevo caso de manga e

incluso más de doce si es una historia «difícil de armar». Cada caso abarca varios capítulos y se resuelve al final, donde los personajes explican los detalles de sus soluciones en términos simples. En 2007 se lanzó una base de datos que consta de todos los casos del manga. Por otro lado, Aoyama intenta mantener un lenguaje simple en su obra para ayudar a los lectores a entenderla.

Anime

La serie de anime es producida por los estudios TMS Entertainment y Yomiuri TV que se transmite desde 1996 y cuenta con más de 1000 episodios y aún se sigue emitiendo hasta la fecha. Al igual que la mayoría de los animes, el de Detective Conan es una adaptación animada del manga. Las diferencias entre anime y manga son más o menos notorias y el principal cambio se da en los llamados rellenos (o fillers), aunque se han dado algunas ediciones de mayor o menor importancia durante la historia en el anime con respecto a lo acontecido en el manga. En el ranking publicado por TV Asahi de los mejores 100 animes de 2006 (sobre la base de una encuesta en línea en Japón), alcanzó el puesto 23 mientras que en la lista de celebridades alcanzó el puesto 43. En Japón es una de las series más vistas en televisión.

En Hispanoamérica la versión animada obtuvo 123 episodios divididos en dos temporadas, así como las tres primeras películas dobladas. En agosto de 2014 anunciaron por el canal chileno de paga, etc. TV el retorno del doblaje, esta vez de manos de actores chilenos. Se han estrenado, hasta el momento, un total de 288 episodios.

En España, se estrenó en 2001. En español se llegaron a emitir gracias a la autonómica andaluza Canal 2 Andalucía, Cartoon Network. Además, la serie ha sido emitida también en Animax y otras cadenas autonómicas como las de Castilla-La Mancha, Canarias, Comunidad Valenciana, Cataluña, Islas Baleares, Galicia, y País Vasco (estas cinco últimas con sus propios doblajes en sus respectivas lenguas autonómicas), etc. En España el anime es distribuido por Arait Multimedia. Se han llegado a doblar los primeros 401 episodios y las primeras 4 películas, además de otras posteriores estrenadas en cine. También ha sido doblada al catalán, contando con más de 800 episodios.

La traducción al castellano del doblaje de la serie corrió por cuenta de Salomón Doncel-Moriano Urbano y Alessandra Moura.

- Recepción

Tanto el anime como el manga han alcanzado un éxito excelente fuera y dentro de Japón, también han tenido respuestas positivas de la crítica por su trama y los casos. Detective Conan es el segundo manga más vendido de la historia, con más de 200 millones de copias, con frecuencia aparecen en las listas de best-seller del manga. En 2001, el manga fue galardonado con el Premio Shōgakukan en la categoría shōnen.

La adaptación animada de la serie es también muy popular en Japón, apareciendo en los seis primeros en la Japanese TV Rankings en varias ocasiones. La serie de televisión ha clasificado entre los veinte primeros en las encuestas realizadas por la revista de anime Animage 1996 a 2001. En el ranking publicado por TV Asahi de los mejores 100 animes de 2006 (sobre la base de una encuesta En línea en Japón) alcanzó el puesto 23. En la lista de celebridades alcanzó el puesto. Varias de las películas de la franquicia fueron nominados a los premios en su país de origen. La novena película fue nominada a la categoría de largometraje en la quinta entrega anual de Anime de Tokyo, y en los próximos cinco filmes fueron nominados para el Premio de la Academia de Japón Animación del Año en sus respectivos años de publicación.

En los Estados Unidos, Detective Conan recibió elogios de Eduardo M. Chávez de Mania.com 's Chávez cree que el manga es atractivo para los lectores de todas las edades y AE Sparrow de IGN la elogió por sus historias, los misterios y la forma que se desarrollan las investigaciones de Conan y sus amigos. Sparrow llama el estilo de la serie de una mezcla de Scooby-Doo y Sherlock Holmes. Lori Lancaster de Mania.com describió a Detective Conan como "una serie inteligente donde hay misterios en cada esquina", señalando la naturaleza de cada caso como "extraña" e "interesante".

Hay un museo dedicado a la serie situado en Hokuei, Tottori ciudad natal de Aoyama. En la localidad se encuentran también varias estatuas de bronce de Shinichi Kudo, Conan Edogawa, y Ran Mouri que se instalaron en distintos lugares de la misma.

Lupin III

Lupin III (ルパン三世), también escrito como Lupin the Third, Lupin the 3rd o Lupin the IIIrd, es una franquicia creada por Monkey Punch. La serie sigue los esfuerzos del maestro ladrón Lupin III, nieto del caballero ladrón Arsène Lupin, al que se une su banda criminal. El manga original de Lupin III comenzó en Weekly Manga Action el 10 de agosto de 1967.

Más de cincuenta años después de su creación, Lupin III sigue siendo popular, con una séptima serie de anime que se emitirá en 2021 y nuevas ONA lanzadas en 2023. La recepción crítica de la franquicia ha sido en gran medida positiva en sus diversas encarnaciones, y el atractivo de los personajes principales se destaca como el factor principal del éxito de la serie. El doblaje (tanto en la versión japonesa como en la inglesa) y las bandas sonoras (especialmente las compuestas por Yuji Ohno) de las adaptaciones al anime también han recibido elogios similares; sin embargo, varias de las entregas de la franquicia, más específicamente los especiales de televisión, han sido criticadas por ser formalistas. El manga también ha sido señalado por los fanáticos y los críticos por su tono más oscuro en comparación con el anime, con sus representaciones explícitas de sexo y violencia, así como su sentido del humor oscuro que rompe la cuarta pared, en contraste con las versiones animadas en su mayoría aptas para toda la familia. Durante varios años, los problemas relacionados con los derechos de autor de la propiedad intelectual de Maurice Leblanc hicieron que el nombre Lupin se eliminara de sus lanzamientos fuera de Japón, generalmente cambiado a "Rupan" o "Wolf". Sin embargo, los derechos de autor expiraron desde entonces, lo que permite que los lanzamientos extranjeros usen el nombre Lupin.

Muchas empresas diferentes han tenido los derechos de distribución en idioma inglés de varias propiedades de Lupin III en varios momentos. Tokyopop adquirió la licencia del manga original en 2002, y posteriormente la segunda serie en 2004. Seven Seas Entertainment licenció colecciones de manga en 2020. Funimation Entertainment dobló y lanzó varios de los especiales de televisión y películas de 2002 a 2006, y la cuarta serie de televisión en 2013. Entre 2003 y 2007, Geneon licenció y dobló los primeros 79 episodios de la segunda serie de televisión, 26 de los cuales se transmitieron en los Estados Unidos en Adult Swim en 2003 y 52 en Canadá en G4techTV en 2007. Discotek Media licenció las primeras seis series de televisión de la franquicia y la primera película de acción real; también poseen los derechos de numerosos otros títulos de Lupin, incluidos varios lanzados anteriormente por otras compañías.

Lupin III, nieto del ladrón ficticio Arsène Lupin, es considerado el ladrón más grande del mundo, conocido por anunciar sus intenciones de robar objetos valiosos enviando una tarjeta de visita a sus dueños. Su mano derecha y mejor amigo es Daisuke Jigen, un tirador experto que puede disparar con precisión a un objetivo en 0,3 segundos. Aunque Lupin y Jigen con frecuencia trabajan como un equipo de dos hombres, a menudo se les unen Goemon Ishikawa XIII, un maestro espadachín cuya espada puede cortar cualquier cosa, y Fujiko Mine, una femme fatale y el interés amoroso de Lupin. Aunque Fujiko generalmente trabaja junto con los demás, ocasionalmente explota el interés de Lupin en ella para robar el tesoro para sí misma. Lupin y su pandilla son perseguidos constantemente por el inspector de Interpol Zenigata, quien ha hecho de su vida el trabajo de arrestarlos, persiguiendo a Lupin por todo el mundo.

Los personajes más recurrentes de la franquicia

La serie fue creada en 1965 por el artista de manga japonés Kazuhiko Katō bajo el seudónimo de Monkey Punch. Su inspiración para la serie fue el ficticio ladrón francés Arsène Lupin, creado por Maurice Leblanc. Antes de crear la

serie, leyó 15 de las historias de Leblanc. El objetivo de la serie Lupin III era producir una serie de aventuras de comedia que reflejara los rasgos del personaje de Leblanc. Originalmente, la intención era mantener en secreto los lazos de sangre entre los dos personajes ficticios, sin embargo, otros lo convencieron de no hacerlo.

Monkey Punch combinó elementos de Arsène Lupin con James Bond para desarrollar el personaje de Lupin III y lo convirtió en un "tipo despreocupado". Lupin recibió una chaqueta de color rojo que Monkey Punch creía que era un color llamativo y sexy.

Como la serie iba a ser publicada en una revista dirigida a adultos, Fujiko Mine fue creada para agregar una presencia femenina y cumplir un papel de "chica Bond". Su nombre se inspiró en una imagen del monte Fuji, Monkey Punch agregó el sufijo femenino -ko para crear su primer nombre y eligió "Mine" como su apellido debido a su significado de "cumbre". Al comienzo de la serie, muchas de las mujeres que Lupin conoce se llaman Fujiko, pero se las trata como personajes diferentes de un capítulo a otro. Crear un nuevo personaje femenino cada semana era demasiado difícil para Monkey Punch, por lo que evolucionó a un solo personaje que cambia de estilo con frecuencia.

Jigen se basó en James Coburn, especialmente su papel en Los siete magníficos, y su nombre fue elegido para reflejar su personalidad poco convencional.

Goemon fue creado para darle un elemento japonés a una serie con influencia occidental. A pesar de que Lupin y Goemon originalmente eran enemigos, Monkey Punch decidió que estaban en la misma longitud de onda.

Si bien Lupin, Fujiko, Jigen y Goemon con frecuencia operan juntos por sus propios objetivos, el autor consideró que no eran un verdadero grupo ya que tienen sus propios intereses individuales. En el manga, ambos operaban de forma individual, pero en las adaptaciones de anime, el grupo tiende a trabajar en conjunto.

El inspector Zenigata fue concebido como el archirrival de Lupin para crear un "Tom y Jerry humano".

Monkey Punch (Kazuhiro Kato), su creador

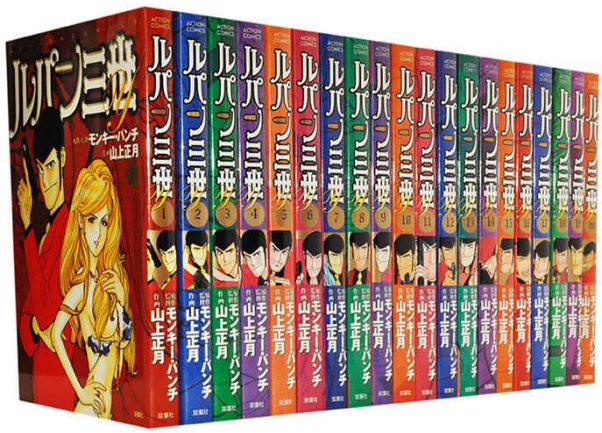
Cuando Monkey Punch comenzó Lupin III, ya estaba trabajando en otra serie, Pinky Punky. Monkey Punch disfrutaba escribiendo personajes delincuentes, y tanto Lupin III como Pinky Punky hicieron uso de delincuentes como personajes centrales. Según él, esto le facilitó escribir dos series sin mucha presión. Monkey Punch disfrutaba de los acertijos y misterios como las novelas de Columbo y Agatha Christie, y también se inspiró en Los tres mosqueteros y las películas de Alfred Hitchcock. Creía que los personajes de Lupin y Fujiko eran similares a los personajes de D'Artagnan y Milady de Winter, y los describió como "No necesariamente amantes, no necesariamente marido y mujer, sino más bien simplemente divirtiéndose como hombre y mujer entre sí". Otra influencia en el manga fue la revista Mad. Monkey Punch dijo que el atractivo de dibujar a Lupin proviene de que el personaje puede ir a cualquier lugar sin obstáculos y puede hacer lo que quiera, cuando quiera. Sin embargo, esto contrasta con el atractivo de la estricta personalidad de Zenigata. Originalmente, se esperaba que la serie solo durara tres meses, pero debido a su popularidad, Monkey Punch continuó dibujándola. Sin embargo, a pesar de su felicidad por su éxito, expresó confusión sobre su popularidad.

Monkey Punch dijo que creía que la historia nunca podría terminar, pero que si tenía que hacerlo, tanto Zenigata como Lupin tendrían que terminar como iguales. O ambos fracasarían, ambos ganarían o ambos envejecerían mucho.

- Medios

Manga

Lupin III fue escrita e ilustrada por Monkey Punch. Fue serializada por Futabasha en Weekly Manga Action en 94 capítulos desde el 10 de agosto de 1967. Capítulos adicionales conocidos como Lupin III New Adventures fueron lanzados desde el 12 de agosto de 1971. Tokyopop licenció la serie para América del Norte y lanzó los 14 volúmenes entre el 10 de diciembre de 2002 y el 6 de julio de 2004. La edición de Tokyopop es una adaptación de la edición de Chuokoron Shinsha de 1989. Si bien no ha sido rescatada desde entonces, dos mangas antológicos de Lupin III publicados en Japón después de la muerte de Monkey Punch fueron publicados en inglés por Seven Seas Entertainment.



Manga original en japonés

Monkey Punch comenzó a publicar el segundo manga de Lupin, Shin Lupin III en Weekly Manga Action el 23 de junio de 1977, hasta 1981. Tres capítulos fueron publicados en la revista británica Manga Mania entre mayo y julio de 1996. Tokyopop licenció la segunda serie y lanzó los primeros nueve volúmenes como Lupin III: World's Most Wanted entre el 7 de septiembre de 2004 y el 10 de julio de 2007. Tokyopop canceló más tarde la serie debido a las bajas ventas. Al igual que la primera serie, el lanzamiento de Tokyopop se basó en la edición Chuokoron Shinsha de 1990.

Desde 1997, varios artistas han creado varias series de manga y las han lanzado en varias revistas de Futabasha. El 27 de agosto de 2004, Futabasha lanzó Lupin III Official Magazine, una publicación trimestral del manga de Lupin III de varios autores.

Yutaka Abe y Jirō Maruden produjeron una adaptación de tres capítulos del especial de televisión Lupin III vs. Detective Conan. A partir del 25 de agosto, también crearon una adaptación manga de Lupin III vs. Detective Conan: The Movie para la revista Shōnen Super Sunday de Shogakukan.

Un manga derivado de isekai, Lupin III: Neighbor World Princess, escrito por Yōsuke Saeki e ilustrado por Keyaki Uchi-Uchi, comenzó a serializarse en la revista Weekly Shōnen Champion de Akita Shoten el 26 de agosto de 2021.

Anime

El 24 de octubre de 1971, YTV comenzó a emitir la primera serie de televisión de Lupin III. La serie se emitió durante 23 episodios, y el último se emitió el 26 de marzo de 1972. La serie fue dirigida inicialmente por Masaaki Ōsumi, quien luego fue reemplazado por Hayao Miyazaki e Isao Takahata. Discotek Media licenció y lanzó la primera serie en DVD en América del Norte el 26 de junio de 2012.

La segunda serie de televisión de Lupin III comenzó a emitirse en NTV el 3 de octubre de 1977. Esta serie se emitió durante 155 episodios, y el último se emitió el 6 de octubre de 1980. Los episodios 145 y 155 recibieron distribución estadounidense y un doblaje en inglés de Streamline Pictures, que lanzó los episodios en VHS individualmente en 1994 como Lupin III: Tales of the Wolf y juntos como Lupin III's Greatest Capers en 1995. Pioneer Entertainment comenzó a distribuir los primeros 79 episodios de la serie en América del Norte con un doblaje en inglés el 28 de enero de 2003. Los primeros 79 episodios se lanzaron en 15 DVD y 26 episodios (los primeros 27, excluyendo el tercer episodio) se emitieron en Adult Swim de Cartoon Network. El director de voz Richard Epcar declaró en 2014 que el resto de la serie no fue distribuida por Pioneer porque perdieron la licencia. En 2015, Discotek Media anunció

que había licenciado la serie para América del Norte y lanzó los 155 episodios en cuatro DVD de 2017 a 2020. El lanzamiento de Discotek utilizó el doblaje existente de Pioneer para los primeros 79 episodios y el doblaje Streamline para los episodios 145 y 155; no se creó un nuevo doblaje en inglés para los episodios restantes.

En 1982, se planeó una serie de televisión animada llamada Lupin VIII como una coproducción franco-japonesa, con los descendientes de Lupin, Goemon, Jigen y Zenigata, pero nunca se completó. Creada por DiC Audiovisuel, con la dirección de Rintaro y los diseños de personajes de Shingo Araki, se escribieron dos guiones y un episodio fue completamente animado con una pista de música y efectos de sonido, pero las voces en off nunca se grabaron. El proyecto se canceló debido a que los herederos de Leblanc querían una gran cantidad de dinero por el uso del nombre de Arsène Lupin en Francia. El episodio único de Lupin VIII se incluyó más tarde en la caja recopilatoria Lupin III Master File de 2012.

Imagen promocional del anime de 2015

La tercera serie de televisión Lupin III, llamada Lupin the 3rd Part III, comenzó a transmitirse en YTV el 3 de marzo de 1984. Esta serie se transmitió durante 50 episodios y finalizó el 6 de noviembre de 1985. En 2009, la cadena United Television Broadcasting con sede en el sur de California comenzó a transmitir episodios subtitulados de las tres series en su canal UTB Hollywood.

La cuarta serie, titulada Lupin the Third: The Woman Called Fujiko Mine, se emitió en NTV durante 13 episodios entre el 4 de abril de 2012 y el 27 de junio de 2012. Funimation Entertainment transmitió simultáneamente la serie en su sitio web y Nico Nico con subtítulos en inglés, antes de lanzarla en DVD y Blu-ray el 20 de agosto de 2013 con un doblaje en inglés. Manga Entertainment lanzó un conjunto similar en el Reino Unido el 16 de septiembre, mientras que Hanabee lanzó la serie en un conjunto combinado de dos partes en Australasia, la primera el 16 de octubre y la segunda el 20 de noviembre.

La quinta serie, Lupin the 3rd Part IV: The Italian Adventure, fue creada por Telecom Animation Film y está ambientada en Italia y San Marino. Se emitió en Italia durante 26 episodios en el canal Italia 1 entre el 30 de agosto de 2015 y el 30 de noviembre de 2015, mientras que en Japón se emitió durante 24 episodios en NTV entre el 1 de octubre de 2015 y el 17 de marzo de 2016. La serie ha sido licenciada por Anime Limited para el mercado del Reino Unido y por Discotek para los EE.UU. Se emitió en los EE.UU. en el bloque Toonami de Adult Swim a partir de junio de 2017.

La sexta serie de televisión de anime, Lupin 3.ª Parte V: Desaventuras en Francia, se emitió en 2018. Está ambientada en Francia, la casa del abuelo y homónimo del personaje principal, y se emitió en NTV del 4 de abril al 18 de septiembre de 2018. Al igual que la Parte 4, el doblaje en inglés fue emitido por Toonami. Esto incluyó 24 episodios + OVA.

La séptima serie, Lupin 3.ª Parte 6, se estrenó el 10 de octubre de 2021, coincidiendo con la celebración del 50 aniversario del anime.

- Recepción

La franquicia Lupin III ha experimentado una popularidad duradera en Japón; el manga fue incluido en el puesto 38 en la lista de las 50 mejores series de manga de la Agencia de Asuntos Culturales de Japón en 2007. En 2000, el canal de televisión satelital Animax junto con Brutus, una revista de estilo de vida masculino, y Tsutaya, la cadena de

alquiler de videos más grande de Japón, realizaron una encuesta entre 200.000 fanáticos sobre las mejores series de anime, y Lupin III quedó en segundo lugar. TV Asahi realizó dos encuestas en 2005 sobre los 100 mejores animes, Lupin III quedó en quinto lugar en la encuesta nacional realizada con múltiples grupos de edad y en duodécimo lugar en la encuesta en línea. El castillo de Cagliostro estaba en el quinto lugar en la lista de los mejores animes de la Agencia de Asuntos Culturales, mientras que la serie de televisión original estaba en el puesto 50 en la misma lista. En 2001, la revista Animage eligió a la serie original de televisión Lupin III como la novena mejor producción de anime de todos los tiempos. En 2012, el 38,7% de las personas encuestadas por la Universidad Politécnica de Tokyo nombraron a Lupin III como parte de Cool Japan.

En Manga: The Complete Guide, Jason Thompson se refirió al manga original de Monkey Punch como "un mundo loco y maravilloso de los años 60 con dinamita y puñaladas por la espalda, hippies y gánsteres", y lo consideró "un homenaje fascinante a la revista Mad y un ejemplo de cuatro estrellas de cómics como comedia pura". Calificó la serie con cuatro de cuatro estrellas. Allen Divers de Anime News Network (ANN) elogió la escritura y la acción sólidas; sin embargo, sintió que el arte era demasiado primitivo. Daryl Surat de Otaku USA también se mostró desanimado por el arte, diciendo que no podía distinguir a la mayoría de los personajes y que le costaba mucho entender lo que estaba viendo. En The Rough Guide to Manga, Jason S. Yadao destacó el ejemplo de cómo Lupin con sombrero se parece exactamente a Zenigata. Sin embargo, lo consideró un recurso argumental exitoso en un capítulo que, si bien puede llevar varios intentos entenderlo, eventualmente da sus frutos. Incluyó la serie en su lista de 50 mangas esenciales. Muchos de los primeros volúmenes de la edición en inglés del manga Lupin III publicado por Tokyopop llegaron a la lista de las 50 mejores novelas gráficas de ICv2, así como volúmenes posteriores de la serie.

En Anime Classics Zettai!, Brian Clamp y Julie Davis comparan las dos primeras adaptaciones de anime. Señalan que la primera serie tiene un estilo serio, más cercano al manga original con un tono oscuro y que se centra en las disputas entre Lupin y otros criminales. En contraste, resumen la segunda serie como una comedia de atracos con un tono y estilo más cómicos. Tanto a Chris Beveridge de Mania.com como a Mike Crandol de ANN no les gustó el doblaje de la segunda serie de televisión porque Pioneer Entertainment usó muchas referencias modernas y diálogos actualizados para una serie que se lanzó a fines de la década de 1970, aunque la serie en sí recibió una crítica general positiva de ambos críticos. Rob Lineberger de DVD Verdict escribió: "Lupin the Third es una mezcla de James Bond con Los ángeles de Charlie con sensibilidades de Scooby-Doo". Monkey Punch cree que el trabajo de voz de Yasuo Yamada fue una gran razón para la popularidad de la serie de anime.

Chris Beveridge de Mania.com le dio a El castillo de Cagliostro una "A+", aunque no le gustó el uso de lenguaje de nivel PG-13 por parte de Manga Entertainment en el doblaje en inglés. Aunque la película no fue inicialmente un éxito de taquilla, ganó popularidad a través de numerosos relanzamientos e incluso fue votada como "el mejor anime de la historia" por los lectores de Animage. La película fue el DVD de anime más vendido en mayo de 2001 y el tercero más vendido en junio. Algunos fanáticos sostienen que no es un título "verdadero" de Lupin, debido a que Miyazaki alteró al personaje principal en un héroe familiar, en lugar de su yo criminal despiadado original. Si bien admitió que Cagliostro es el más conocido, Mike Crandol de ANN citó a The Fuma Conspiracy como la mejor animación de Lupin.

Los especiales de televisión de Lupin III lanzados por Funimation han recibido críticas que varían de positivas a mixtas. El más bien recibido parece ser Island of Assassins, con Chris Beveridge de Mania.com describiéndolo como "la mejor experiencia no televisiva de Lupin... desde El castillo de Cagliostro", Missed by a Dollar recibió una calificación de ocho sobre diez por Jeremy Mullin de IGN, quien afirmó que comienza como una película de atraco aparentemente simple, pero resulta tener muchos giros. El menos bien recibido de los lanzamientos de Funimation es Secret of the Twilight Gemini, que recibió críticas mixtas debido a la animación y su trama de estilo de película B. Mania.com le dio al Episodio 0: Primer contacto de 2002 una A+ y lo aclamó como el mejor especial de televisión realizado hasta la fecha. En 500 Essential Anime Movies, Helen McCarthy llamó a Liberty su favorito personal de los especiales de televisión de Lupin. Ella lo describe como "ligero, divertido y entretenido" y "entretenimiento fantástico".

- Legado

El director de Cowboy Bebop y Samurai Champloo, Shinichirō Watanabe, reveló durante una entrevista con Newtype Japón que estaba fuertemente influenciado por el trabajo del director Masaaki Ōsumi en la primera serie de

televisión de Lupin. El animador Akihiro Kanayama ha citado la animación de la adaptación al anime como una inspiración. Numerosas series de anime han hecho referencia a la serie, incluyendo Magical Princess Minky Momo, Cat's Eye, Gunbuster, Urusei Yatsura, Cowboy Bebop, Here is Greenwood y FLCL. El diseñador de videojuegos Hideo Kojima comparó la personalidad de Lupin con Solid Snake en Metal Gear Solid, afirmando que en "MGS, Snake se convirtió en este tipo de lengua afilada, parecido a Lupin III, que coqueteaba con mujeres y contaba muchos chistes". Kojima también basaría parcialmente su personaje EVA en Fujiko Mine.

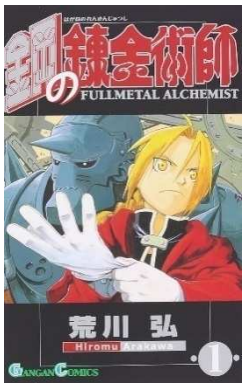
El 30 de marzo de 1984, la serie fue la última obra animada que apareció en la portada de la revista japonesa TV Guide antes de la implementación de una política que limitaba la portada a imágenes de acción en vivo. En 2006, "Touch the Sky" de Kanye West presentó al rapero Lupe Fiasco haciendo referencia a Lupin III. En 2008, la atracción temática de Lupin III "Lupin III: Labyrinth Trap", que tiene a los visitantes rastreando tesoros en un diseño similar a un laberinto, se inauguró en el parque de atracciones Tokyo Dome City Attractions.

En 2009, la banda de rock japonesa-canadiense Monkey Majik creó un video musical animado en el que sus miembros conocen al elenco de Lupin III. El video, que está ambientado en la versión de la banda de la canción principal del anime, promocionó el CD oficial de versiones y remixes de Lupin the Third Dance & Drive. Ese mismo año, NTV, TMS Entertainment, Namco Bandai Games y Heiwa, un fabricante de máquinas de pachinko, lanzaron una campaña titulada "Lupin Steal Japan". El sitio web del proyecto aceptaba sugerencias sobre objetos reales que Lupin podía robar. Un ejemplo de ello es la estatua de Moyai en Shibuya, que fue llevada a otro lugar para limpiarla el 7 de diciembre, pero fue reemplazada por la tarjeta de presentación del maestro ladrón que decía "Gracias por el Moyai".

Para celebrar el 40.º aniversario del anime, se celebró el evento "Este es el mundo de Lupin III" en la tienda Matsuya de Ginza. Del 10 al 22 de agosto de 2011, se exhibieron más de 300 artículos relacionados con Lupin III, incluidos manuscritos originales de Monkey Punch y celdas de animación de las películas. El año siguiente se realizó una exhibición similar en el museo de Kitakyushu del 3 de noviembre al 28 de diciembre, y otra en el Museo de la Ciudad de Kawasaki desde octubre hasta el 10 de noviembre de 2013. Luego, la exhibición se trasladó al centro comercial Sunroad de Aomori del 21 de diciembre de 2013 al 21 de enero de 2014.

En 2012, la Hokkaido Railway Company presentó trenes con la temática de Lupin III en su línea Hanasaki entre la estación de Kushiro y Nemuro, en honor a Monkey Punch, quien es nativo de Hokkaido. El tren originalmente iba a funcionar hasta marzo de 2015, pero luego se extendió hasta marzo de 2017. Desde el 1 de abril de 2014 hasta el 31 de marzo de 2015, la ciudad de Sakura en la prefectura de Chiba comenzó a aceptar solicitudes para matrículas de motocicletas y minicoches Lupin III. Monkey Punch era residente de la ciudad (hasta su muerte en 2019) y las placas se encargaron para el 60 aniversario de haber obtenido el estatus de ciudad. Las placas se limitaron a 3000 en cuatro categorías, con 2500 placas reservadas para vehículos de 50 cc. En 2017, uno de los peces de la serie de televisión estadounidense FishCenter Live se llamó Lupin the Third.

Fullmetal Alchemist



Fullmetal Alchemist (鋼の錬金術師, Hagane no Renkinjutsushi, lit. "Alquimista de acero") es una serie escrita e ilustrada por Hiromu Arakawa. Fue serializada en la revista antológica de manga shōnen de Square Enix, Monthly Shōnen Gangan, entre julio de 2001 y junio de 2010; la editorial luego recopiló los capítulos individuales en 27 volúmenes tankōbon. El mundo steampunk de Fullmetal Alchemist está inspirado principalmente en la Revolución Industrial europea. Ambientada en un universo ficticio en el que la alquimia es una ciencia ampliamente practicada, la serie sigue el viaje de dos hermanos alquimistas, Edward y Alphonse Elric, quienes están buscando la piedra filosofal para restaurar sus cuerpos después de un intento fallido de devolverle la vida a su madre usando la alquimia.

Fullmetal Alchemist ha sido adaptado a varios animes (dos series de televisión, estrenadas en 2003 y 2009, y dos películas, estrenadas en 2005 y 2011, todas animadas por Bones), así como novelas ligeras. La serie ha generado animaciones de video originales (OVA), videojuegos, libros complementarios, un juego de cartas coleccionables y una variedad de figuras de acción y otros productos. En 2017 se estrenó una película de acción real basada en la serie y dos secuelas en 2022. En América del Norte, el manga fue localizado y publicado en inglés por Viz Media. Yen Press tiene los derechos para el lanzamiento digital de los volúmenes desde 2014.

El manga ha vendido más de 80 millones de copias en todo el mundo, lo que lo convierte en una de las series de manga más vendidas de todos los tiempos. Recibió el 49º Premio Shogakukan Manga en la categoría shōnen en 2004, el Premio Eagle del Reino Unido al manga favorito en 2010 y 2011, y el Premio Seiun al mejor cómic de ciencia ficción en 2011. Fullmetal Alchemist ha recibido críticas muy positivas de los críticos, particularmente por su desarrollo de personajes, escenas de acción, simbolismo y referencias filosóficas.

- Argumento

Fullmetal Alchemist se desarrolla en el país ficticio de Amestris (アメストリス, Amesutorisu). En este mundo, la alquimia es una de las ciencias más practicadas; los alquimistas que trabajan para el gobierno son conocidos como Alquimistas del Estado (国家錬金術師, Kokka Renkinjutsushi) y reciben automáticamente el rango de mayor en el ejército. Los alquimistas tienen la capacidad, con la ayuda de patrones llamados círculos de transmutación, de crear casi cualquier cosa que deseen. Sin embargo, cuando lo hacen, deben proporcionar algo de igual valor de acuerdo con la Ley de Intercambio Equivalente. Las únicas cosas que los alquimistas tienen prohibido transmutar son humanos y oro. Nunca ha habido una transmutación humana exitosa; aquellos que lo intentan pierden una parte de su cuerpo y el resultado es una masa inhumana. Los que intentan la transmutación humana también son arrojados a la Puerta de la Verdad (真理の扉, Shinri no Tobira), donde reciben una dosis abrumadora de información, pero también les permite transmutar sin un círculo. Todos los seres vivos poseen su propia Puerta de la Verdad, y según la hipótesis de Gea, los cuerpos celestes como los planetas también tienen sus propias Puertas de la Verdad. Es posible eludir la Ley del Intercambio Equivalente utilizando una Piedra Filosofal, una sustancia roja y enigmática. Las Piedras Filosofales se utilizan para crear Homúnculos, humanos artificiales de naturaleza orgullosa que reciben el nombre de los siete pecados capitales y los encarnan; Los homúnculos tienen numerosas habilidades sobrehumanas que son únicas entre sí y desprecian a toda la humanidad. Con la excepción de uno, no envejecen y solo pueden ser asesinados mediante la destrucción de sus piedras filosofales.

Hay varias ciudades en Amestris. El escenario principal es la capital de Central City (セントラルシティ, Sentoraru Shiti), junto con otras ciudades militares como la ciudad norteña de Briggs (ブリッグズ, Burigguzu). Las ciudades que aparecen incluyen Resembool (リゼンブール, Rizenbūru), la ciudad rural natal de los Elric; Liore (リオール, Riōru), una ciudad engañada para seguir un culto; Rush Valley (ラッシュバレー, Rasshu Barē), una ciudad que se especializa en la fabricación de automail; e Ishbal, una región de religión conservadora que rechaza la alquimia y fue destruida en la Guerra Civil de Ishbalan instigada después de que un soldado le disparara a un niño de Ishbalan. Fuera de Amestris, hay pocos países nombrados, y ninguno se ve en la historia principal. El principal país extranjero es Xing. Muy similar a China, Xing tiene un sistema complejo de clanes y emperadores, a diferencia de la elección de un Führer controlada por el gobierno de Amestris. También tiene su propio sistema de alquimia, llamado alkahestry (錬丹術, rentanjutsu), que es más médico y se puede bilocar usando kunai; a su vez, se da a entender que todos los países tienen diferentes formas de alquimia.

Edward y Alphonse Elric viven en Resembool con su madre Trisha y su padre Van Hohenheim. Por razones desconocidas, Hohenheim los abandona y Trisha muere pronto de una enfermedad. Después de terminar su entrenamiento de alquimia con Izumi Curtis, los Elric intentan traer a su madre de vuelta con la alquimia. Sin embargo, la transmutación fracasa y Edward pierde su pierna izquierda mientras que Alphonse queda completamente deconstruido. Edward sacrifica su brazo derecho para recuperar el alma de Alphonse, uniéndola a una armadura. Roy Mustang invita a Edward a convertirse en un Alquimista Estatal e investigar una forma de restaurar sus cuerpos, sometiéndose a un doloroso procedimiento médico que le otorga extremidades protésicas de automail. Edward se convierte en un Alquimista Estatal, con el título de Alquimista de Acero. Los Elric pasan los siguientes tres años buscando la Piedra Filosofal para lograr sus objetivos.

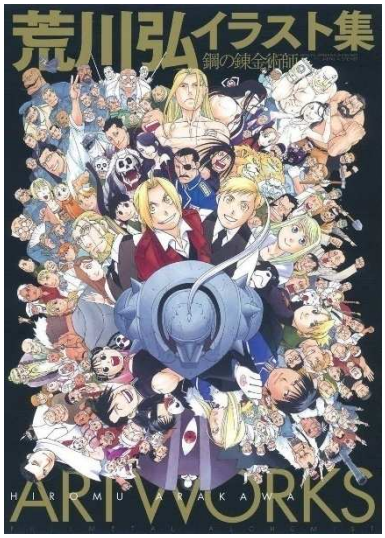


Ilustración que muestra 140 personajes de la serie

Los Elric son finalmente atacados por un asesino en serie de Ishbalan conocido como Scar, que tiene como objetivo a los Alquimistas del Estado en venganza por el genocidio de su pueblo en la guerra civil de Ishbalan. Al regresar a Resembool para que su amigo de la infancia y mecánico, Winry Rockbell, repare las extremidades de Edward, los Elric conocen al Dr. Marcoh, quien les proporciona pistas para descubrir que la Piedra Filosofal se crea a partir de almas humanas. Investigan un laboratorio en el que se crearon las Piedras, pero los Homúnculos se lo impiden. Los Elric deciden visitar a Izumi, con la esperanza de mejorar su alquimia. El amigo de Mustang, Maes Hughes, continúa la investigación de los Elric y se entera de una conspiración del gobierno, pero es asesinado por el homúnculo Envy. Los Elric se enteran de que Izumi también realizó transmutaciones humanas, después de haber intentado usar la alquimia para revivir a su hijo muerto. Alphonse es capturado por el homúnculo Greed, pero es rescatado por el líder de Amestris, King Bradley. Bradley se revela como el homúnculo Wrath y lleva a Greed capturado al creador de los Homúnculos, Father. Cuando Greed se niega a reunirse con sus compañeros Homúnculos, Father lo reabsorbe.

Después de conocer al príncipe Xingese Lin Yao, que busca una Piedra Filosofal para cimentar su posición como heredero al trono de su país, los Elric regresan a Central City, donde se enteran del asesinato de Hughes. La teniente Maria Ross es incriminada por el asesinato de Hughes, por lo que Mustang finge la muerte de Ross y la saca del país de contrabando. En los encuentros con los Homúnculos, Mustang mata a Lujuria. Lin captura a Gluttony, quien se traga a Lin, Edward y Envy en su estómago vacío. Escapan del estómago de Gluttony después de que lleva a Alphonse a encontrarse con Father, quien convierte a Lin en el recipiente de Greed. Mustang intenta exponer a Bradley ante el gobierno, pero descubre que los altos funcionarios son cómplices de los planes de Father. Los Elric y Mustang son liberados, pero se les advierte que no se opongan a Padre, quien busca usarlos como "sacrificios humanos". Mientras tanto, Scar se dirige al norte con la princesa Xingese May Chang, el ex oficial corrupto Yoki y un secuestrado Dr. Marcoh.

Los Elric también se dirigen al norte y llegan a Fort Briggs, comandado por el general Olivier Armstrong. Se enfrentan al homúnculo Sloth y descubren que Padre fundó Amestris para amasar suficiente población para crear una enorme Piedra Filosofal. Con ella, puede alcanzar la divinidad absorbiendo al ser más allá de la Puerta de la Verdad en el "Día Prometido". Obligados a trabajar con Solf Kimblee, un ex Alquimista Estatal asesino y aliado de los Homúnculos, los Elric se vuelven contra él y se separan, uniéndose a Scar reformado, su grupo, los subordinados quimera de Kimblee y más tarde Lin/Greed. Riza Hawkeye descubre que el hijo del Rey Bradley, Selim, es el homúnculo Pride. Hohenheim

revela que se convirtió en inmortal cuando Padre organizó la caída de Cselkcess (クセルクセス, Kuserukusesu) hace cuatro siglos y que había estado trabajando desde entonces para detener a Padre.

Llega el Día Prometido, con Padre planeando usar un eclipse y 'sacrificios humanos' (alquimistas que han realizado transmutaciones humanas) para desencadenar su propia transmutación. Wrath y Pride obligan a Mustang a realizar la transmutación humana, cegándolo. Los Elric y sus camaradas luchan contra los secuaces de Padre, lo que resulta en que Pride se reduzca a un bebé, Greed se sacrifique para salvar a Lin y los otros homúnculos, así como Kimblee, mueran. Sin embargo, Padre logra activar el círculo de transmutación a nivel nacional y absorbe al ser superior. Hohenheim y Scar activan contramedidas, drenando gran parte de las almas absorbidas de Padre y volviéndolo inestable. Los Elric y sus camaradas se enfrentan a Padre, quien casi destruye la armadura de Alphonse. Alphonse sacrifica su alma para restaurar el brazo derecho de Edward. Edward derrota a Padre, quien es arrastrado hacia la Puerta de la Verdad. Edward sacrifica su habilidad para realizar alquimia para restaurar completamente a Alphonse, mientras que Lin recibe una Piedra Filosofal. Hohenheim va a visitar la tumba de Trisha, donde muere en paz. Los Elric regresan a casa y se separan dos años después para seguir investigando la alquimia. Años después, Edward y Winry se casan y tienen dos hijos.

- Producción

Después de leer sobre el concepto de la Piedra Filosofal, Arakawa se sintió atraída por la idea de que sus personajes usaran la alquimia en el manga. Comenzó a leer libros sobre alquimia, que le resultaron complicados porque algunos libros contradecían a otros. Arakawa se sintió más atraída por los aspectos filosóficos que por los prácticos. Para el concepto de Intercambio Equivalente (等価交換, Tōka Kōkan), se inspiró en el trabajo de sus padres, que tenían una granja en Hokkaido y trabajaban duro para ganar el dinero para comer.

Arakawa quería integrar los problemas sociales en la historia. Su investigación implicó ver programas de noticias de televisión y hablar con refugiados, veteranos de guerra y ex yakuza. Varios elementos de la trama, como Pinako Rockbell cuidando a los hermanos Elric después de que muere su madre, y los hermanos ayudando a las personas a comprender el significado de la familia, amplían estos temas. Al crear el mundo ficticio de Fullmetal Alchemist, Arakawa se inspiró después de leer sobre la Revolución Industrial en Europa; Arakawa se sorprendió por las diferencias en la cultura, la arquitectura y la vestimenta de la época y las de su propia cultura. Estaba especialmente interesada en Inglaterra durante este período e incorporó estas ideas al manga. La serie tiene un entorno steampunk. La región de Ishbal tiene similitudes con Medio Oriente, con la trama anticipando elementos de la Guerra de Irak que luego ocurrió en el mundo real.

Cuando el manga comenzó a serializarse, Arakawa estaba considerando varios puntos importantes de la trama, incluido el final. Quería que los hermanos Elric recuperaran sus cuerpos, al menos en parte. A medida que avanzaba la trama, pensó que algunos personajes estaban madurando y decidió cambiar algunas escenas. Arakawa dijo que los autores del manga Suihō Tagawa y Hiroyuki Eto son sus principales inspiraciones para sus diseños de personajes; ella describe su obra de arte como una mezcla de ambos. Descubrió que los personajes más fáciles de dibujar de la serie eran Alex Louis Armstrong y los pequeños animales. A Arakawa le gustan los perros, por lo que incluyó a varios de ellos en la historia. Arakawa hizo de la comedia un elemento central de la historia del manga porque cree que está destinada al entretenimiento, y trató de minimizar las escenas tristes.

Cuando se habían publicado alrededor de cuarenta capítulos del manga, Arakawa dijo que, a medida que la serie se acercaba a su final, intentaría aumentar el ritmo de la narrativa. Para evitar que algunos capítulos fueran menos entretenidos que otros, se eliminaron detalles innecesarios de cada uno de ellos y se desarrolló un clímax. La eliminación de detalles menores también fue necesaria porque Arakawa tenía muy pocas páginas en Monthly Shōnen Gangan para incluir todo el contenido de la historia que quería agregar. Las apariciones de algunos personajes fueron limitadas en algunos capítulos. Al principio, Arakawa pensó que la serie duraría 21 volúmenes, pero la duración aumentó a 27. La serialización terminó después de nueve años, y Arakawa estaba satisfecha con su trabajo porque había contado todo lo que quería con el manga.

Durante el desarrollo del primer anime, Arakawa permitió que el personal del anime trabajara independientemente de ella y solicitó un final diferente al del manga. Dijo que no le gustaría repetir el mismo final en ambos medios y quería hacer el manga más largo para poder desarrollar los personajes. Al ver el final del anime, se sorprendió de lo diferentes que eran las criaturas homúnculos del manga y disfrutó de cómo el personal especuló sobre los orígenes

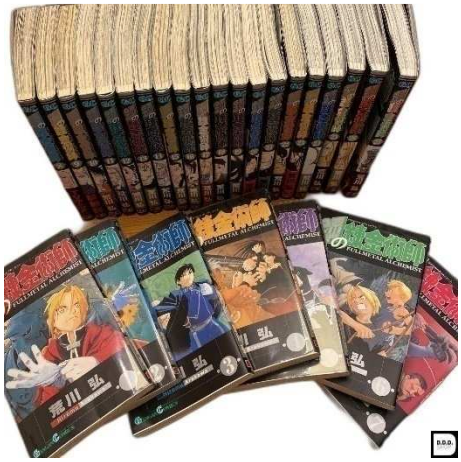
de los villanos. Debido a que Arakawa ayudó al personal de Bones en la realización de la serie, se le impidió concentrarse en las ilustraciones de la portada del manga y tuvo poco tiempo para hacerlas.

La serie explora problemas sociales, incluida la discriminación, el avance científico, la codicia política, la hermandad, la familia y la guerra. La historia de fondo de Scar y su odio hacia el ejército estatal hacen referencia al pueblo ainu, a quien otras personas le quitaron sus tierras. Esto incluye las consecuencias de la guerra de guerrillas y la cantidad de soldados violentos que puede tener un ejército. Algunas de las personas que tomaron la tierra de los ainus eran originalmente ainu; Esta ironía se ve reflejada en el uso que hace Scar de la alquimia para matar a los alquimistas a pesar de que estaba prohibido en su propia religión. El hecho de que los Elric sean huérfanos y sean adoptados por Pinako Rockbell refleja las creencias de Arakawa sobre las formas en que la sociedad debe tratar a los huérfanos. La dedicación de los personajes a sus ocupaciones hace referencia a la necesidad de trabajar para conseguir comida. La serie también explora el concepto de intercambio equivalente; para obtener algo nuevo, uno debe pagar con algo de igual valor. Esto lo aplican los alquimistas al crear nuevos materiales y también es una creencia filosófica que siguen los hermanos Elric.

- Medios

Manga

Fullmetal Alchemist, escrita y dibujada por Hiromu Arakawa, fue serializada en la revista mensual de manga de Square Enix, Monthly Shōnen Gangan. Su primera entrega fue publicada en la edición de agosto de 2001 de la revista el 12 de julio de 2001. La serie terminó con la entrega número 108 en la edición de julio de 2010 de Monthly Shōnen Gangan, publicada el 11 de junio de 2010. Una historia paralela fue publicada en la misma revista el 11 de septiembre de 2010. En la edición de julio de 2011 de la misma revista, se publicó la versión prototipo del manga. Square Enix recopiló los capítulos en 27 volúmenes tankōbon, publicados desde el 22 de enero de 2002 hasta el 22 de noviembre de 2010. Algunos capítulos han sido reeditados en Japón en dos revistas "Extra number" y en Fullmetal Alchemist, The First Attack, que incluye los primeros nueve capítulos del manga y otras historias paralelas. Square Enix volvió a publicar la serie en 18 volúmenes kanzenban, desde el 22 de junio de 2011 hasta el 22 de septiembre de 2012.



Edición japonesa

En Norteamérica, Viz Media licenció la serie para un lanzamiento en inglés en Norteamérica y publicó los 27 volúmenes entre el 3 de mayo de 2005 y el 20 de diciembre de 2011. Desde el 7 de junio de 2011 hasta el 11 de noviembre de 2014, Viz Media publicó la serie en un formato ómnibus, con tres volúmenes en uno. En abril de 2014, Yen Press anunció los derechos para el lanzamiento digital de los volúmenes en América del Norte, y el 12 de diciembre de 2016, lanzó la serie en el sitio web de ComiXology. Viz Media publicó la edición kanzenban de 18 volúmenes, como Fullmetal Alchemist: Fullmetal Edition, del 8 de mayo de 2018, al 23 de agosto de 2022.

Otras localizaciones en inglés fueron realizadas por Madman Entertainment para Australasia y Chuang Yi en Singapur. La serie también ha sido localizada en polaco, francés, portugués, italiano y coreano.

Anime

Fullmetal Alchemist fue adaptado en dos series de anime independientes para televisión: una adaptación de anime libre con una historia mayoritariamente original titulada Fullmetal Alchemist en 2003-2004, y un recuento que adapta fielmente el manga original en 2009-2010 titulado Fullmetal Alchemist: Brotherhood.

Hokuto no Ken

El Puño de la Estrella del Norte (北斗の拳, lit. "El Puño de la Osa Mayor") es una serie escrita por Buronson e ilustrada por Tetsuo Hara. Fue serializada en la revista de manga shōnen de Shueisha Weekly Shōnen Jump durante 245 números publicados entre 1983 y 1988 e inicialmente recopilada en 27 volúmenes tankōbon bajo el sello Jump Comics. Ambientada en una Tierra postapocalíptica después de una guerra nuclear, la historia se centra en un guerrero llamado Kenshiro, el sucesor de un arte marcial mortal conocido como Hokuto Shinken, que le da la capacidad de matar a sus oponentes golpeando sus puntos vitales secretos, lo que a menudo resulta en una muerte excepcionalmente violenta y sangrienta. Kenshiro dedica su vida a luchar contra las distintas bandas, bandidos y señores de la guerra que amenazan la vida de los indefensos e inocentes, así como contra los artistas marciales rivales.

El Puño de la Estrella del Norte fue adaptado en dos series de televisión de anime producidas por Toei Animation, que juntas se emitieron en Fuji TV y sus filiales desde 1984 hasta 1988, con un total combinado de 152 episodios. Desde entonces se ha expandido hasta convertirse en una franquicia de medios, que incluye varias películas de anime, una película de acción real, animaciones de video originales (OVA), videojuegos y una serie de spin-offs centrados en otros personajes de la historia original. También cuenta con varios videojuegos y máquinas de pachinko producidas por Sega Sammy. Se anunció una nueva adaptación al anime en septiembre de 2023.

Las adaptaciones en inglés del manga fueron publicadas por Viz Communications como un cómic mensual, y más tarde por Gutsoon! Entertainment como una serie de novelas gráficas coloreadas, aunque ninguna de las traducciones se completó. En octubre de 2020, Viz Media anunció que publicaría el título como una serie de ediciones de tapa dura a partir de junio de 2021. Las adaptaciones en inglés de otros medios de El Puño de la Estrella del Norte han sido licenciadas a otras compañías, incluida la serie de televisión y la película de 1986.

El manga ha vendido más de 100 millones de copias, lo que lo convierte en una de las series de manga más vendidas de todos los tiempos.

- Argumento

Una guerra nuclear mundial en algún momento de la década de 1990 ha provocado la destrucción de la mayor parte de la civilización, convirtiendo el mundo en un páramo desértico. Los restos de la humanidad luchan por los suministros de alimentos y agua no contaminada que aún quedan mientras los fuertes se aprovechan de los débiles. Kenshiro es el sucesor de Hokuto Shinken, un antiguo arte marcial de asesinato que entrena a sus practicantes para matar desde dentro del cuerpo de un oponente mediante el uso de puntos meridianos ocultos. Kenshiro desea vivir su vida en paz, pero después de que un rival celoso lo separe de su prometida Yuria, comienza su viaje para convertirse en el salvador del mundo postapocalíptico, defendiendo a los débiles e inocentes de las muchas pandillas y organizaciones que amenazan su supervivencia. En el camino, Kenshiro conoce a un joven ladrón llamado Bat y a una niña huérfana llamada Lin, quienes se unen a él como sus compañeros de viaje y son testigos de las muchas batallas de Ken.

El manga nos muestra mucha brutalidad en sus combates y un dibujo bastante detallado, dándole ápices de realismo

Los numerosos rivales y aliados de Kenshiro incluyen a los seis grandes maestros de Nanto Seiken, un arte de asesinos rival que se dividió en dos facciones después de la guerra nuclear, así como a sus propios "Hermanos de Hokuto" que entrenaron junto a él para la sucesión de Hokuto Shinken. El némesis definitivo de Kenshiro es su hermano mayor en entrenamiento Raoh, un guerrero que rompió la ley de Hokuto Shinken al negarse a permitir que sus puños fueran "sellados", matando a su maestro Ryuken y negándose a entregar la sucesión a Kenshiro. Raoh busca conquistar el mundo postapocalíptico como un señor de la guerra bajo el manto de Ken-oh, el Rey del Puño, desafiando a todos los artistas marciales que ve como una amenaza. Después de una larga serie de batallas, Kenshiro emerge victorioso sobre Raoh, quien muere pacíficamente, y la paz llega al mundo postapocalíptico, concluyendo la primera mitad de la historia.

La segunda mitad comienza varios años después, cuando un imperio tiránico bajo el nombre de la Emperatriz Celestial ha llegado al poder, oprimiendo a cualquiera que se atreva a oponerse a ellos. Kenshiro regresa de su reclusión y se une a Bat y Lin, ahora ya adultos, bajo el estandarte del Ejército Hokuto. Mientras luchan para llegar a la capital del Imperio, descubren que el Virrey Jakoh, un usurpador que mantiene cautiva a la verdadera Emperatriz Celestial en su mazmorra, se ha apoderado del Imperio. El Ejército Hokuto libera a la Emperatriz y Jakoh es derrotado poco después.

Sin embargo, Lin es capturada por los restos de las fuerzas de Jakoh y enviada al misterioso Reino de Shura, una tierra brutal de guerreros gobernada por tres señores supremos que han dominado los caminos del Hokuto Ryūken, un arte marcial que se ramificó del mismo clan junto con el Hokuto Shinken hacia los caminos de la oscuridad. Kaioh, el líder de los tres señores supremos, planea conquistar el mundo postapocalíptico en nombre del mal eliminando a los seguidores del Hokuto Shinken. Kenshiro descubre el testamento sellado del fundador del Hokuto Shinken, Shuken, que contiene el secreto para superar la técnica definitiva de Kaioh. Kenshiro emerge victorioso sobre Kaioh y rescata a Lin, dejándola bajo el cuidado de Bat. Durante los capítulos finales, Kenshiro emprende un viaje con el hijo huérfano de Raoh, Ryu, para guiarlo en el camino para convertirse en el próximo sucesor del Hokuto Shinken, encontrando y luchando contra varios oponentes en el camino, antes de regresar con Bat y Lin para protegerlos de un enemigo pasado.

- Producción

En 1982, el artista de manga Tetsuo Hara, de 21 años, estaba luchando con su carrera. Su primer manga serializado para Jump, Iron Don Quijote, con temática de carreras de motocross, fue descontinuado con solo 10 números. Fanático del artista marcial y actor chino Bruce Lee y del actor de películas de acción japonés Yūsaku Matsuda cuando era adolescente en la década de 1970, a menudo dibujaba versiones de ellos de memoria. Hara había presentado previamente la idea de un manga de artes marciales con un protagonista que combinara las apariencias y los rasgos de carácter de los dos actores a su editor Nobuhiko Horie. Pero Horie en cambio convenció a Hara para crear Iron Don Quijote. Ahora, al revisar el tema de las artes marciales, los dos se dieron cuenta de que necesitaban una técnica de firma secreta, pero se quedaron sin ideas hasta que Horie navegó por una librería china usada en la calle Suzuran en Jinbōchō, Tokyo. Horie encontró una anécdota de un estudiante de medicina en China, que, después de sobreestimular un punto de acupresión para ayudar a un problema ocular, había empeorado la condición. Horie creía que destruir cuerpos atacando puntos de presión era perfecto para un manga shōnen, ya que permitía a alguien pequeño eliminar a un oponente mucho más grande. Derivó el título del manga y el nombre de la técnica de un mito de constelación chino que presenta a dos sabios, Hokuto y Nanto, los dioses de la muerte y la vida respectivamente. El editor imaginó al protagonista del manga, Kenshiro, como el hijo de Hokuto.

Una versión prototipo de El Puño de la Estrella del Norte se publicó como una historia única en la edición de abril de 1983 de Fresh Jump. Fue elegida por los lectores como la mejor historia de la revista y presentó muchos de los elementos que luego aparecerían en la versión serializada, incluida la frase característica de Kenshiro; "¡Ya estás muerto!". Fue seguido por El Puño de la Estrella del Norte II, un segundo one-shot publicado en la edición de junio de 1983. Ambas historias fueron recopiladas más tarde en el segundo volumen tankōbon de Iron Don Quijote (aunque las ediciones ampliadas de 1995 mueven la primera parte del piloto de El Puño de la Estrella del Norte al primer volumen, dejando el segundo volumen solo con el segundo piloto).

La versión serializada de El Puño de la Estrella del Norte comenzó en Weekly Shōnen Jump el 13 de septiembre de 1983. El autor de manga Buronson fue asignado para trabajar con Hara como escritor de la serie. Se le dio el trabajo después de que Weekly Shōnen Jump no pudiera llegar a un acuerdo con la primera opción de Horie. A Buronson le

gustó la versión one-shot de Hara, pero insistió en que un entorno moderno no funcionaría con una historia de artes marciales, por lo que optaron por uno futurista debido a la popularidad de la serie de películas Mad Max. La historia fue renovada, con el escenario actual de la década de 1980 de la versión original reemplazado por un mundo futuro postapocalíptico, y el protagonista Kenshiro, originalmente un adolescente incriminado por un asesinato que no cometió en la historia prototipo de Hara, se convirtió en un héroe mayor y más estoico con un pasado trágico. Para el nuevo escenario, Hara se inspiró en la película postapocalíptica Mad Max 2 (1981), la película cyberpunk Blade Runner (1982), el manga cyberpunk japonés postapocalíptico Akira (1982) de Katsuhiro Otomo y las ilustraciones de los artistas Syd Mead y Frank Frazetta. La serie de manga Violence Jack (debut en 1973) de Go Nagai, que de manera similar tenía un escenario de desierto postapocalíptico con bandas de motociclistas, violencia anárquica, edificios en ruinas, civiles inocentes, jefes tribales y pequeñas aldeas abandonadas, podría haber sido otra influencia; Se ha argumentado que el propio Mad Max puede haber sido influenciado por Violence Jack.

Los padres de la obra

Buronson se sorprendió por lo bueno que era el arte de Hara desde el primer capítulo. Le había pedido al artista que le diera a Kenshiro siete cicatrices en forma de la Osa Mayor sin ninguna otra razón más que su estética genial. Pero cuando comenzaron a pensar en la historia de fondo de Kenshiro y la razón por la que deambula por el páramo, Buronson ideó que provenían del tipo que robó a la mujer que amaba. La historia de Fist of the North Star se planeó solo con dos o tres capítulos de anticipación, con Horie atento a los comentarios de los lectores. Buronson agregó tres hermanos mayores para Kenshiro. Con Jagi representando la crueldad, hizo a Raoh el más fuerte porque es el mayor, e hizo a Toki el opuesto de Raoh; un hombre débil y compasivo que usa sus habilidades para curar. Buronson había visto anteriormente escribir manga como solo una forma de llegar a fin de mes, pero Fist of the North Star cambió eso. Antes de que comenzara la serialización, había hecho un viaje a Camboya, donde recientemente había caído el régimen genocida de Pol Pot. Impactado por los restos humanos que vio amontonados por todas partes, influyó en sus personajes y en el diálogo que escribió para ellos; este último se convirtió en una firma de la serie. Hara se inspiró en la serie Ultraman y Tiger Mask para crear diseños de enemigos interesantes. El Puño de la Estrella del Norte es conocido por los gritos de muerte únicos que lanzan los enemigos al morir, como "Abeshi", "Hidebu" y "Tawaba". Estos fueron acuñados por Hara, quien, con total libertad para dibujar las escenas de acción, explicó que los usó para tratar de agregar un poco de comedia para hacer que las escenas de muerte fueran más fáciles de digerir. Había crecido con las extrañas palabras utilizadas en el manga de Fujio Akatsuka, pero los editores de copias de El Puño de la Estrella del Norte a menudo "corrigían" sus propias palabras inventadas, lo que lo molestaba.

Hara y Buronson no se veían mucho durante la serialización y nunca tuvieron reuniones directas sobre el trabajo. En cambio, Horie actuó como intermediario entre los dos. Hara luchó por dibujar 20 páginas a la semana y describió estar tan "agotado" que no se bañó durante tres o cuatro días. Dijo que veía a Horie como el "diablo", ya que el editor no lo elogió y, en cambio, le entregaba el guion del siguiente capítulo inmediatamente después de completar el anterior. Del mismo modo, Buronson dijo que Horie nunca se compromete y que sintió ganas de golpear al editor muchas veces. Sin embargo, Hara admitió que al no elogiarlo, Horie lo ayudó a tener éxito como artista, ya que personalmente es el tipo de persona que necesita que alguien le grite. Originalmente, Hara y Buronson fueron contratados para hacer El Puño de la Estrella del Norte por un período de tres años, pero debido a su popularidad y la demanda de la editorial, se extendió a un período de cinco años.

- Medios

Manga

El puño de la Estrella del Norte, escrita por Buronson e ilustrada por Tetsuo Hara, se estrenó en la revista de manga shōnen de Shueisha, Weekly Shōnen Jump, el 13 de septiembre de 1983, y fue serializada hasta el 8 de agosto de 1988, con una duración de 245 números. Sus capítulos fueron recopilados en 27 volúmenes tankōbon, publicados bajo el sello Jump Comics de Shueisha desde el 9 de marzo de 1984, hasta el 10 de marzo de 1989. Durante la década de 1990, Shueisha reimprimió la serie en una edición aizōban de tapa dura de 15 volúmenes de 1991 a 1992, así como una edición bunkoban de 15 volúmenes de 1997 a 1998. Los derechos de autor de El Puño de la Estrella del Norte serían transferidos a Coamix, una compañía fundada en junio de 2000 por Nobuhiko Horie después de que dejara Shueisha. Una edición kanzenban de 14 volúmenes fue publicada por Shogakukan en 2006, bajo el sello Big Comics Selection, presentando la obra de arte original en acuarela de la serialización Weekly Shōnen Jump, así como casi todas las páginas iniciales originales que se omitieron en ediciones anteriores, aunque carecía de la obra de arte agregada que aparece en ediciones recopiladas anteriores que se dibujaron para reemplazar los espacios publicitarios. Para celebrar el 30 aniversario de la serie, Tokuma Shoten volvió a publicar la serie en una "Ultimate Edition", que comprende dieciocho volúmenes que se publicaron del 20 de septiembre de 2013 al 19 de julio de 2014. Esta edición presenta nuevas ilustraciones de portada de Hara e incluye un capítulo adicional en el undécimo volumen.

Anime

El puño de la Estrella del Norte fue adaptado por primera vez en una serie de televisión de anime por Toei Animation. Se emitió en Fuji Television del 11 de octubre de 1984 al 5 de marzo de 1987, con una duración de 109 episodios. Fue seguida inmediatamente por una serie secuela, titulada El puño de la Estrella del Norte 2, que se emitió del 13 de marzo de 1987 al 18 de febrero de 1988, con una duración de 43 episodios adicionales (un total combinado de 152 episodios entre ambas series).

La serie completa nunca fue lanzada en VHS en Japón, aunque Toei Video produjo películas recopilatorias de tres horas de duración que cubrían los arcos de la primera, segunda y cuarta historia en ese orden. El 24 de julio de 2002, Universal Music lanzó una caja de DVD de la Región 2 que contenía los 152 episodios distribuidos en 26 discos. Estos discos fueron lanzados posteriormente como volúmenes individuales desde el 21 de mayo de 2003 hasta el 21 de enero de 2004. También se lanzaron tres recopilaciones en DVD de "lo mejor de" en 2005, cada una con siete episodios clave de la serie. El 28 de marzo de 2008, Avex lanzó una caja de edición del 25.º aniversario con nuevas transferencias de video de los 152 episodios remasterizados en alta definición, una vez más distribuidos en 26 discos. Este conjunto también incluye dos discos adicionales de contenido adicional (incluidas las películas recopilatorias antes mencionadas).

Promocional del anime clásico

Este programa se emitió con subtítulos en inglés en Nippon Golden Network a fines de la década de 1980. Los primeros 36 episodios de la primera serie fueron traducidos y doblados por Manga Entertainment en 1999, aunque solo 24 episodios fueron lanzados en VHS (repartidos en ocho cintas). Los 36 episodios de la versión doblada se emitieron en Showtime Beyond en los Estados Unidos y en Sci-Fi Channel en el Reino Unido, y luego se lanzaron en DVD en 2003 (repartidos en seis volúmenes individuales). En 2008, la subsidiaria estadounidense de Toei Animation

produjo una traducción oficial solo con subtítulos de los 152 episodios, que se lanzaron en varios sitios web pagos de descarga y transmisión disponibles solo para clientes de América del Norte. Discotek Media anunció el 2 de octubre de 2009 que habían licenciado toda la serie de televisión Fist of the North Star. Los dos primeros boxsets se lanzaron ese año y los dos últimos en 2011. Los episodios usan las mismas transferencias del boxset de DVD de 2008 en Japón, aunque no contenía ninguna de las características especiales. El primer set presentó los primeros 36 episodios junto con el doblaje en inglés de Manga Entertainment y una opción de audio en japonés con subtítulos en inglés; estos subtítulos se ajustaron a partir de la traducción de los episodios en streaming de Toei. Discotek luego lanzó todos los discos de los cuatro boxsets (un total de 21 discos) juntos en un solo set, Fist of the North Star: The Series - The Complete Series Collection, el 25 de marzo de 2014. Discotek lanzó la serie completa como un set Blu-ray de definición estándar el 31 de octubre de 2017.

En 2009, William Winckler Productions produjo seis películas recopilatorias con voces en inglés. Las películas cubren los arcos argumentales más importantes de la serie de televisión, cada uno centrado en un personaje específico (Shin, Rei, Toki, Souzer, Raoh y Kaioh). Estas películas recopilatorias aún no se habían lanzado oficialmente en América del Norte y Europa, pero se distribuyeron en sitios web de transmisión de video en Japón en 2012.

Se anunció una nueva adaptación al anime el 13 de septiembre de 2023.

Jojo’s Bizarre Adventure

JoJo's Bizarre Adventure (ジョジョの奇妙な冒険) es una serie escrita e ilustrada por Hirohiko Araki. Originalmente se serializó en la revista de manga shōnen Weekly Shōnen Jump de Shueisha de 1987 a 2004, y se transfirió a la revista mensual de manga seinen Ultra Jump en 2005. La serie se divide en un total de nueve arcos argumentales, cada uno de los cuales sigue a un nuevo protagonista que lleva el Apodo "JoJo". JoJo's Bizarre Adventure es la serie de manga en curso más grande publicada por Shueisha por número de volúmenes, con sus capítulos recopilados en 134 volúmenes tankōbon a partir de abril de 2024.

Una serie de animación en video original de 13 episodios que adapta la tercera parte del manga, Stardust Crusaders, fue producida por A.P.P.P. y se estrenó entre 1993 y 2002. Posteriormente, el estudio produjo una película de anime adaptando la primera parte, Phantom Blood, que se estrenó en los cines de Japón en 2007. En octubre de 2012, una serie de televisión de anime producida por David Production adaptando Phantom Blood y Battle Tendency comenzó a transmitirse en Tokyo MX. A diciembre de 2022, el estudio ha producido cinco temporadas que constan de 190 episodios en total, adaptando la sexta parte del manga, Stone Ocean. En 2017, se estrenó en Japón una película de acción real basada en la cuarta parte, Diamond Is Unbreakable.

JoJo's Bizarre Adventure es conocida por su estilo artístico y sus poses, sus frecuentes referencias a la música y la moda populares occidentales y sus batallas centradas en los Stands., manifestaciones psicoespirituales con habilidades sobrenaturales únicas. La serie tenía más de 120 millones de copias en circulación en agosto de 2023, lo que la convierte en una de las series de manga más vendidas de la historia, y ha generado una franquicia de medios que incluye manga one-shot, manga ligero novelas y videojuegos. El manga, el anime para televisión y la película de acción real están autorizados en Norteamérica por Viz Media, que ha producido varios lanzamientos de la serie en inglés desde 2005.

- Argumento

El universo de JoJo's Bizarre Adventure es un reflejo del mundo real con la existencia añadida de fuerzas y seres sobrenaturales. En este entorno, algunas personas son capaces de transformar su poder espiritual interior en un Stand (スタンド, Sutando); otra forma significativa de energía es Hamon (波紋, "Ondulación"), una técnica de artes marciales que permite a su usuario concentrar la energía corporal en la luz solar a través de la respiración controlada. La narrativa de JoJo's Bizarre Adventure se divide en partes con historias independientes y personajes diferentes. Cada uno de los protagonistas de la serie es un miembro de la familia Joestar, cuyos descendientes principales poseen una marca de nacimiento en forma de estrella sobre su omóplato izquierdo y un nombre que puede abreviarse como el titular "JoJo". Las primeras seis partes tienen lugar dentro de una única continuidad cuyo conflicto generacional se deriva de la rivalidad entre Jonathan Joestar y Dio Brando, mientras que las últimas tres partes tienen lugar en un universo alternativo donde el árbol genealógico de los Joestar está muy alterado.

Parte 1: Phantom Blood (ファントムブラッド, Fantomu Buraddo)

Volúmenes 1 a 5, 44 capítulos. A finales del siglo XIX en Inglaterra, Jonathan Joestar, el joven hijo de un rico terrateniente, conoce a su nuevo hermano adoptivo Dio Brando, quien lo detesta y planea usurpar su posición como heredero de la familia Joestar. Cuando los intentos de Dio se ven frustrados, se transforma en un vampiro usando una antigua Máscara de Piedra y destruye la propiedad de Joestar. Jonathan se embarca en un viaje, conoce nuevos

aliados y domina la técnica de artes marciales Hamon (波紋, "Ripple") para detener a Dio, quien ha hecho de la dominación mundial su nuevo objetivo.

Parte 2: Battle Tendency (戦闘潮流, Sentō Chōryū)

Volúmenes 5 a 12, 69 capítulos. En 1938, investigadores alemanes descubren tres formas de vida llamadas Hombres del Pilar, poderosos humanoides responsables de la creación de la Máscara de Piedra. Los Hombres del Pilar despiertan y escapan en busca de la Piedra Roja de Aja, que los convertirá en superseres invencibles. Joseph Joestar, el nieto de Jonathan, se une a nuevos aliados y maestros Hamon para derrotar a los Hombres del Pilar y a su líder Kars.

Parte 3: Stardust Crusaders (スターダストクルセイダース, Sutādasuto Kuruseidāsu)

Volúmenes 13–28, 152 capítulos. En 1989, Dio Brando (ahora conocido solo como "DIO") despierta después de que su ataúd es rescatado del océano. Debido a que Dio había logrado apoderarse del cuerpo de Jonathan, Stands (スタンド, Sutando) despierta en los descendientes de Jonathan, incluidos Joseph, su hija Holy Kujo y su nieto Jotaro Kujo. Holy, sin embargo, no puede controlar su propio Stand, que comienza a matarla lentamente. Jotaro, Joseph y sus aliados se propusieron derrotar a Dio antes de que Holy's Stand le quitara la vida, luchando contra los secuaces de Dio en el camino.

Parte 4: El diamante es irrompible (ダイヤモンドは砕けない, Daiyamondo wa Kudakenai)

Volúmenes 29 a 47, 174 capítulos. En 1999, la familia Joestar se entera de que Joseph tiene un hijo ilegítimo, Josuke Higashikata, que vive en la ficticia ciudad japonesa de Morioh. Mientras visita Morioh, Jotaro se entera de un arco y una flecha místicos que otorgan Stands a quienes son golpeados por ellos. Mientras buscan el arco y la flecha, Josuke, Jotaro y sus aliados son atacados por el asesino en serie que usa Stands Yoshikage Kira y su padre Yoshihiro, quienes los ven como una amenaza para la paz y la tranquilidad del primero.

Parte 5: Viento dorado (黄金の風, Ōgon no Kaze)

Volúmenes 47–63, 155 capítulos. Giorno Giovanna es el hijo de Dio, concebido mientras el vampiro estaba en posesión del cuerpo de Jonathan Joestar. En 2001, en Nápoles, Italia, Giorno busca convertirse en un jefe de la mafia para eliminar a los traficantes de drogas que venden sus productos a los niños. Giorno y el equipo de Bucciarati encuentran un poderoso aliado en Bruno Bucciarati y se rebelan contra el jefe de la mafia para proteger a su hija, Trish Una, a quien pretende matar para ocultar su identidad.

Parte 6: Stone Ocean (ストーンオーシャン, Sutōn Ōshan)

Volúmenes 64-80, 158 capítulos. En 2011, cerca de Port St. Lucie, Florida, la hija de Jotaro Kujo, Jolyne Cujoh, es acusada de asesinato y enviada a prisión. Ella trabaja junto con varios aliados para dar caza al responsable de su incriminación: el capellán de la prisión Enrico Pucci, un leal a Dio que busca la creación de un nuevo universo moldeado según la voluntad del vampiro fallecido. Parte 7: Steel Ball Run (スティール・ボール・ラン, Sutīru Bōru Ran)

Volúmenes 81–104, 95 capítulos. En 1890, en un universo alternativo, el presidente de los Estados Unidos, Funny Valentine, organiza una carrera de caballos a campo traviesa con una recompensa de 50 millones de dólares para el ganador. Valentine pretende en secreto utilizar la carrera para reunir las partes dispersas de un cadáver sagrado para sus propios fines nacionalistas. Los corredores Gyro Zeppeli y Johnny Joestar descubren la estratagema de Valentine y deben defenderse tanto de otros corredores como de asesinos a sueldo.

Parte 8: JoJolion (ジョジョリオン, Jojorion)

Volúmenes 105–131, 110 capítulos. En 2011, en el mismo universo que Steel Ball Run, la ciudad de Morioh es devastada por el terremoto y tsunami de Tōhoku de 2011. El estudiante universitario local Yasuho Hirose descubre a un joven amnésico enterrado entre los escombros y lo pone al cuidado de la familia Higashikata, quienes le dan el apodo de "Josuke". Mientras Josuke intenta descubrir el secreto de su pasado, también se enfrenta a un sindicato criminal local de seres inhumanos apodados Rock Humans, cuyo líder, Toru, busca usar la misteriosa fruta Locacaca para ascender a la cima de la sociedad.

Parte 9: Las JoJoLands

Volúmenes 132 en adelante. En la actualidad, los hermanos Jodio y Dragona Joestar trabajan juntos en una actividad ilegal en la isla de Oahu, Hawái, para cuidar y proteger a su madre. A los dos se les unen el cleptómano Paco Laburantes y la suspicaz Usagi Alohaoe en una misión para robar un diamante a un rico turista japonés, pero la misión se ve frustrada cuando el grupo descubre algo aún más valioso.

- Producción

Para JoJo's Bizarre Adventure, Araki quería utilizar un método clásico como base antes de introducir elementos modernos. Como ejemplo, a menudo dibuja en un estilo realista pero utiliza colores surrealistas. Araki ha tenido como objetivo dibujar espíritus reales en JoJo, lo que le llevó a ir al río Kappa en Tōno, Iwate, para comprender mejor el concepto. Araki afirma estar inspirado en el arte de la década de 1980, las técnicas de sombreado del arte occidental y las pinturas clásicas; el coloreado del manga se basa en cálculos en lugar de en la consistencia, y Araki cita a artistas como Paul Gauguin como inspiración. También afirma que el misterio es el tema central del manga, ya que le fascinaba cuando era niño. Además, Araki quería explorar los superpoderes y la energía en JoJo's Bizarre Adventure, lo que resultó en varios conceptos como Hamon y Stands. Dijo que la base sobrenatural de las peleas en su serie igualaba el campo de batalla para que las mujeres y los niños se enfrentaran a los hombres fuertes. En particular, para Stardust Crusaders, Araki se vio influenciado por los juegos de rol al diseñar las habilidades de los personajes. Al crear la historia generacional del manga, Araki pensó mucho en la muerte y el legado que las personas dejan en sus vidas para sus descendientes, después de la muerte de su abuelo. Se inspiró en Roots: The Saga of an American Family y East of Eden. Araki se centró en Roots por su historia centrada en la familia, y tomó la idea del destino entrelazado y la rivalidad entre dos familias de East of Eden. Pensó muy bien en las historias que fueron bien recibidas después de cambiar de protagonistas, lo que influyó en la decisión de Araki de matar a Jonathan Joestar y escribir una historia generacional, transmitiendo su "Espíritu" a sus propios descendientes.

Los personajes no tenían modelos, excepto Jotaro Kujo, que se basó en Clint Eastwood. Araki declaró que quería probar un tipo diferente de personaje principal para cada parte; Por ejemplo, Jonathan Joestar de la Parte 1 era una persona seria y honesta, mientras que Joseph Joestar de la Parte 2 era un embaucador. Aunque sus personalidades son diferentes, los dos comparten un parecido físico para tener cierta continuidad porque era inaudito en la década de 1980 que un personaje principal muriera en una serie de la Weekly Shōnen Jump. El enfoque constante de Araki en la familia Joestar tenía la intención de dar una sensación de orgullo, así como la maravilla y el misterio que rodeaba al linaje.

Araki originalmente planeó la serie como una trilogía, con la confrontación final teniendo lugar en el Japón actual. Sin embargo, Araki no quería que la Parte 3 fuera un asunto de torneo, que era popular en la Weekly Shōnen Jump en ese momento, y por lo tanto decidió convertirla en una "road movie" inspirada en La vuelta al mundo en ochenta días. Con la Parte 4, Araki dijo que se alejó de los "hombres musculosos" ya que perdieron popularidad entre los lectores y quería centrarse más en la moda. Al diseñar los atuendos de sus personajes, Araki considera tanto la moda cotidiana como "ropa caricaturesca y extraña que sería poco práctica en la vida real". Para la Parte 6, Araki escribió una protagonista femenina por primera vez, lo que le pareció complicado, pero también interesante debido a la humanidad que podía poseer. Más tarde describió al personaje secundario mucho más temprano de la Parte 2, Lisa Lisa, como fresco e "inaudito" tanto en el manga como en la sociedad en general para su época, y dijo que era

emocionante desafiar las expectativas de la gente con el tipo de guerrera femenina. Al no haber propuesto específicamente la creación de un personaje discapacitado, Araki explicó que el parapléjico Johnny Joestar de la Parte 7 fue un resultado natural de querer mostrar un personaje que pudiera crecer, tanto física como mentalmente, durante una carrera en la que "se vería obligado no solo a depender de otras personas, sino también de los caballos".

Araki usa onomatopeyas y poses únicas en la serie, que atribuye a su amor por el heavy metal y las películas de terror. Las poses, conocidas en Japón como JoJo-dachi (ジョジョ立ち, lit. "JoJo de pie"), son icónicas en las portadas y paneles de sus libros, y se inspiraron en el viaje de Araki a Italia cuando tenía 20 años y en sus estudios de las esculturas de Miguel Ángel.

- Medios

Manga

JoJo's Bizarre Adventure, escrita e ilustrada por Hirohiko Araki, comenzó a serializarse en la antología semanal de manga shōnen Weekly Shōnen Jump, en el número combinado #1-2 de 1987, publicada por Shueisha el 1 de enero de 1987. La serie está dividida en ocho arcos argumentales, cada uno de los cuales sigue las aventuras de un nuevo protagonista con el apodo de "JoJo". La primera parte, titulada Phantom Blood, se serializó hasta octubre de 1987 y se recopiló en cinco volúmenes tankōbon; la segunda, Battle Tendency, se serializó de noviembre de 1987 a marzo de 1989 y se recopiló en siete volúmenes. Stardust Crusaders, la tercera parte, se serializó de marzo de 1989 a abril de 1992 y se recopiló en 16 volúmenes. Diamond Is Unbreakable, la cuarta parte, se serializó de abril de 1992 a noviembre de 1995 y se recopiló en 18 volúmenes; Fue seguida por la quinta parte, Golden Wind, que fue serializada desde noviembre de 1995 hasta abril de 1999 y recopilada en 17 volúmenes.

Después del volumen 63 (el último volumen de Golden Wind), la numeración de tankōbon para cada parte subsiguiente se reinicia desde uno. Stone Ocean, la sexta parte, fue serializada desde diciembre de 1999 hasta abril de 2003 y recopilada en 17 volúmenes. Los primeros 23 capítulos de la séptima parte, Steel Ball Run, fueron serializados en Weekly Shōnen Jump desde enero hasta octubre de 2004; en marzo de 2005, la serie fue transferida a la revista mensual de manga seinen Ultra Jump. Se emitió hasta abril de 2011 y se recopiló en 24 volúmenes. JoJolion, la octava parte, fue serializada desde mayo de 2011 hasta agosto de 2021 y se recopiló en 27 volúmenes. En la edición de septiembre de 2021 de Ultra Jump, Araki declaró en las notas del autor que la parte 9 de la serie, titulada provisionalmente "JoJoLands" y luego finalizada como The JoJoLands, comenzaría después de una breve pausa. Comenzó el 19 de febrero de 2023.

Edición japonesa de Steel Ball Run

Entre 2002 y 2009, Shueisha relanzó las primeras seis partes de la serie en formato bunkoban; Steel Ball Run fue relanzado en el formato en 2017 y 2018. Una serie ómnibus sōshūhen que recrea las primeras cuatro partes tal como aparecieron originalmente en Weekly Shōnen Jump (incluyendo páginas a color, texto promocional y avances del próximo capítulo) se publicó entre 2012 y 2016. Desde 2012, las ocho partes de la serie han sido coloreadas digitalmente y distribuidas por Shueisha para teléfonos inteligentes y tabletas bajo la marca "JOJO-D". Una edición premium de tapa dura de las primeras tres partes se publicó bajo la marca "JoJonium" entre 2013 y 2015.

A principios de la década de 1990, Viz Media supuestamente tenía planes para un lanzamiento en inglés de JoJo's Bizarre Adventure en América del Norte como The Strange Adventures of Jojo; en 2002, la serie fue considerada sin

éxito para su lanzamiento como cómics mensuales. Entre noviembre de 2005 y diciembre de 2010, Viz publicó Stardust Crusaders, la parte más conocida de la serie, en 16 volúmenes. Sin embargo, la compañía cambió los nombres de varios personajes y Stands debido a preocupaciones legales y censuró ciertas escenas, incluidas escenas de violencia animal redibujadas por el propio Araki. En 2013, Viz expresó un mayor interés en localizar la serie, pero explicó sus dificultades para hacerlo debido a las numerosas referencias de Araki a músicos y diseñadores de moda reales. Viz comenzó a publicar la versión JoJonium de Phantom Blood digitalmente en septiembre de 2014, con una edición impresa de tapa dura de tres volúmenes a lo largo de 2015. Battle Tendency se publicó en cuatro volúmenes en 2015 y 2016, y Stardust Crusaders se publicó en diez volúmenes de 2016 a 2019. Viz continúa publicando la serie en sus propias ediciones digitales y de tapa dura que emulan la edición JoJonium; Diamond Is Unbreakable se publicó en nueve volúmenes de 2019 a 2021, mientras que Golden Wind comenzó en agosto de 2021. En enero de 2022, Viz Media comenzó a lanzar Stone Ocean digitalmente. Steel Ball Run se publicará en versión impresa a partir de 2025.

Araki también ha escrito varios manga spin-offs de JoJo's Bizarre Adventure. El primero, "Episodio 16: En un confesionario", fue publicado como un one-shot en la Weekly Shōnen Jump en julio de 1997. Sigue a Rohan Kishibe de Diamond Is Unbreakable, y es la primera entrada en la serie Thus Spoke Rohan Kishibe. Dead Man's Questions sigue a Yoshikage Kira de Diamond Is Unbreakable; fue publicado como tres capítulos en la revista Allman en junio y julio de 1999. Ambos one-shots fueron publicados más tarde en Under Execution, Under Jailbreak, una colección de manga de cuentos cortos de Araki publicada en 1999. En octubre de 2002 se publicó "Oingo Boingo Brothers Adventure", un one-shot con los personajes principales de Stardust Crusaders; está dibujado al estilo de Stand Tohth de Boingo, un cómic de adivinación. Entre enero de 2008 y febrero de 2018, se publicaron seis capítulos de Thus Spoke Rohan Kishibe en varias revistas. Shueisha publicó un volumen tankōbon en noviembre de 2013, que recopilaba las historias "At a Confessional", "Mutsu-kabe Hill", "Millionaire Village", "Poaching Seashore" y "Rohan Kishibe Goes to Gucci". "The Harvest Moon" se publicó digitalmente en septiembre de 2014 durante el debut del sitio web Shōnen Jump+ de Shueisha; un segundo volumen tankōbon que recopila el episodio y las historias "A Rainy Monday", "D·N·A" y "The Run" se publicó en julio de 2018.

En la edición de septiembre de 2021 de Ultra Jump, se anunció que JoJo's Bizarre Adventure recibiría un manga spin-off escrito por Kouhei Kadono e ilustrado por el autor de No Guns Life, Tasuku Karasuma. El spin-off Shining Diamond's Demonic Heartbreak comenzó a publicarse en la edición de enero de 2022 de Ultra Jump publicada el 18 de diciembre de 2021. El spin-off está protagonizado por Hol Horse y Josuke Higashikata en Morioh y tiene lugar entre los eventos de Stardust Crusaders y Diamond is Unbreakable.

Anime

Una adaptación de animación en video original de 13 episodios de la Parte 3, Stardust Crusaders, fue producida por A.P.P.P. El primer conjunto de seis episodios, que comienzan durante la mitad del arco, fue lanzado por Pony Canyon en VHS y Laserdisc de 1993 a 1994. La serie fue lanzada por Klock Worx en DVD y VHS de 2000 a 2002, comenzando con siete episodios de precuela de nueva producción que adaptaban el comienzo del arco. Super Techno Arts produjo un doblaje en inglés de los trece episodios en América del Norte como una serie de DVD de seis volúmenes entre 2003 y 2005, con los episodios también organizados en orden cronológico. A.P.P.P. también produjo JoJo's Bizarre Adventure: Phantom Blood, una adaptación cinematográfica del primer arco del manga; se estrenó en cines en Japón el 17 de febrero de 2007.

Captura del anime de Stardust Crusaders

En una conferencia de prensa de julio de 2012 para celebrar el 25 aniversario de la serie, Araki anunció que una adaptación al anime de JoJo's Bizarre Adventure estaba en producción y se estrenaría en octubre de 2012. La primera temporada de 26 episodios, que cubre los arcos Phantom Blood y Battle Tendency, se emitió semanalmente en Tokyo MX entre octubre de 2012 y abril de 2013. Aunque se insinuó en las escenas post-créditos del final, una segunda temporada adaptando Stardust Crusaders se anunció oficialmente en octubre de 2013. Se emitió en Tokyo MX en dos mitades para un total de 48 episodios; La primera temporada se estrenó de abril a septiembre de 2014, y la segunda de enero a junio de 2015. En un evento para el anime en octubre de 2015, se anunció una tercera temporada adaptando Diamond Is Unbreakable. Se estrenó en abril de 2016 y terminó en diciembre de 2016, para un total de 39 episodios. Una cuarta temporada del anime adaptando Golden Wind se anunció en una exposición de arte de Araki en junio de 2018. El primer episodio debutó en Anime Expo en julio, y la temporada se emitió en 39 episodios desde octubre de 2018 hasta julio de 2019 en Tokyo MX. En un evento especial para la serie de anime el 4 de abril de 2021, se anunció una adaptación de Stone Ocean. A diferencia de las temporadas anteriores, debutó a nivel mundial en Netflix en diciembre de 2021, antes de recibir una transmisión de televisión japonesa en enero de 2022.

En 2017 se distribuyó una animación de video original (OVA) basada en el episodio "Millionaire Village" del manga spin-off Thus Spoke de Rohan Kishibe a quienes compraron todos los volúmenes en DVD o Blu-ray de Diamond Is Unbreakable. Se lanzó un segundo OVA que adapta el episodio "Mutsu-kabe Hill" con una edición especial del segundo volumen del manga en julio de 2018. Dos episodios OVA más que adaptan los episodios "At a Confessional" y "The Run" se proyectaron en cines japoneses en diciembre de 2019 y se lanzaron en DVD y Blu-ray en marzo de 2020.

Con el estreno en 2014 de Stardust Crusaders, el sitio web estadounidense Crunchyroll comenzó a transmitir la serie de anime para espectadores fuera de Japón una hora después de que se emitieran los episodios. Warner Bros. Home Entertainment, que posee los derechos en DVD de la serie, lanzó la primera temporada del anime en septiembre de 2015, con un doblaje en inglés incluido. En julio de 2016, Viz Media anunció que adquirió los derechos en Blu-ray de la serie; lanzó las primeras tres temporadas con doblajes entre agosto de 2017 y enero de 2020. En octubre de 2016, el bloque de cable estadounidense Adult Swim comenzó a transmitir el anime en su bloque Toonami.

Naruto

Naruto (ナルト) es una serie escrita e ilustrada por Masashi Kishimoto. Cuenta la historia de Naruto Uzumaki, un joven ninja que busca el reconocimiento de sus compañeros y sueña con convertirse en el Hokage, el líder de su aldea. La historia se cuenta en dos partes: la primera se desarrolla en los años preadolescentes de Naruto (volúmenes 1-27), y la segunda en su adolescencia (volúmenes 28-72). La serie está basada en dos mangas one-shot de Kishimoto: Karakuri (1995), que le valió a Kishimoto una mención honorífica en el premio mensual Hop Step Award de Shueisha al año siguiente, y Naruto (1997).

Naruto fue serializado en la revista de manga shōnen de Shueisha, Weekly Shōnen Jump, desde septiembre de 1999 hasta noviembre de 2014, con sus capítulos recopilados en 72 volúmenes tankōbon. Viz Media licenció el manga para producción norteamericana y serializó Naruto en su revista digital Weekly Shōnen Jump. La primera parte del manga fue adaptada a una serie de televisión de anime por Pierrot y Aniplex, que duró 220 episodios desde octubre de 2002 hasta febrero de 2007 en TV Tokyo. Una segunda serie, que adapta material de la segunda parte del manga, se titula Naruto: Shippuden y se emitió en TV Tokyo durante 500 episodios desde febrero de 2007 hasta marzo de 2017. Pierrot también desarrolló 11 películas animadas y 12 animaciones de video originales (OVA). La franquicia incluye novelas ligeras, videojuegos y tarjetas coleccionables desarrolladas por varias empresas. La historia de Naruto continúa en Boruto, donde el hijo de Naruto, Boruto Uzumaki, crea su propio camino ninja en lugar de seguir el de su padre.

Naruto es una de las series de manga más vendidas de todos los tiempos, con 250 millones de copias en circulación en todo el mundo en 47 países y regiones, con 153 millones de copias solo en Japón y 97 millones de copias restantes en otros lugares. Se ha convertido en una de las series de manga más vendidas de Viz Media; Las traducciones al inglés de los volúmenes han aparecido en las listas de los más vendidos de USA Today y The New York Times varias veces, y el séptimo volumen ganó un premio Quill en 2006. Los críticos elogiaron el desarrollo de los personajes, las tramas y las secuencias de acción del manga, aunque algunos sintieron que esto último ralentizaba la historia. Los críticos señalaron que el manga, que tiene un tema de mayoría de edad, hace uso de referencias culturales de la mitología japonesa y el confucianismo.

- Argumento

Un poderoso zorro conocido como el Nueve Colas ataca Konoha, la aldea oculta de la hoja en el País del Fuego, uno de los Cinco Grandes Países Shinobi en el Mundo Ninja. En respuesta, el líder de Konoha y el Cuarto Hokage, Minato Namikaze, a costa de su vida, sella al zorro dentro del cuerpo de su hijo recién nacido, Naruto Uzumaki, convirtiéndolo en un anfitrión de la bestia. El Tercer Hokage regresa de su retiro para convertirse nuevamente en el líder de Konoha. Naruto a menudo es despreciado por los aldeanos de Konoha por ser el anfitrión del Nueve Colas. Debido a un decreto del Tercer Hokage que prohíbe cualquier mención de estos eventos, Naruto no aprende nada sobre el Nueve Colas hasta 12 años después, cuando Mizuki, un ninja renegado, le revela la verdad. Naruto derrota a Mizuki en combate, ganándose el respeto de su maestro, Iruka Umino.

Los protagonistas en la primera parte de la serie

Poco después, Naruto se convierte en ninja y se une a Sasuke Uchiha, contra quien a menudo compite, y a Sakura Haruno, de quien está enamorado, para formar el Equipo 7, bajo la dirección de un sensei experimentado, el ninja de

élite Kakashi Hatake. Como todos los equipos ninja de cada aldea, el Equipo 7 completa misiones solicitadas por los aldeanos, que van desde hacer tareas domésticas y ser guardaespaldas hasta realizar asesinatos.

Después de varias misiones, incluida una importante en el País de las Olas, Kakashi permite que el Equipo 7 tome un examen ninja, lo que les permite avanzar a un rango más alto y asumir misiones más difíciles, conocidas como Exámenes Chunin. Durante los exámenes, Orochimaru, un criminal buscado, invade Konoha y mata al Tercer Hokage para vengarse. Jiraiya, uno de los tres ninjas legendarios, rechaza el título de Quinto Hokage y busca con Naruto a Tsunade, a quien elige para convertirse en el Quinto Hokage en su lugar.

Durante la búsqueda, se revela que Orochimaru desea entrenar a Sasuke debido a su poderosa herencia genética, el Sharingan. Después de que Sasuke intenta y falla en matar a su hermano mayor Itachi, quien había aparecido en Konoha para secuestrar a Naruto, se une a Orochimaru, con la esperanza de obtener de él la fuerza necesaria para matar a Itachi. La historia da un giro cuando Sasuke abandona la aldea: Tsunade envía un grupo de ninjas, incluido Naruto, para recuperar a Sasuke, pero Naruto no puede persuadirlo ni obligarlo a regresar. Naruto y Sakura no se dan por vencidos con Sasuke; Naruto deja Konoha para recibir entrenamiento de Jiraiya para prepararse para la próxima vez que se encuentre con Sasuke, mientras que Sakura se convierte en la aprendiz de Tsunade.

Dos años y medio después, Naruto regresa de su entrenamiento con Jiraiya. Akatsuki comienza a secuestrar a los anfitriones de las poderosas Bestias con Cola. El Equipo 7 y otros ninjas de la Hoja luchan contra ellos y buscan a su compañero de equipo Sasuke. Akatsuki logra capturar y extraer siete de las nueve Bestias con Cola, matando a todos los anfitriones excepto a Gaara, quien ahora es el Kazekage. Mientras tanto, Sasuke traiciona a Orochimaru y se enfrenta a Itachi para vengarse. Después de que Itachi muere en batalla, Sasuke se entera del fundador de Akatsuki, Tobi, que los superiores de Konoha le habían ordenado a Itachi que destruyera su clan para evitar un golpe de estado; aceptó, con la condición de que Sasuke se salvara. Devastado por esta revelación, Sasuke se une a Akatsuki para destruir Konoha en venganza. Mientras los ninjas de Konoha derrotan a varios miembros de Akatsuki, el líder de Akatsuki, Nagato, mata a Jiraiya y devasta Konoha, pero Naruto lo derrota y lo redime, ganándose el respeto y la admiración de la aldea.

Los protagonistas, ya más crecidos, en la segunda y última parte de la serie

Con la muerte de Nagato, Tobi, disfrazado de Madara Uchiha (uno de los padres fundadores de Konoha), anuncia que quiere capturar a las nueve Bestias con Cola para crear una ilusión lo suficientemente poderosa como para controlar a toda la humanidad y lograr la paz mundial. Los líderes de las cinco aldeas ninja se niegan a ayudarlo y, en cambio, unen fuerzas para enfrentarse a su facción y sus aliados. Esa decisión da como resultado una Cuarta Guerra Mundial Shinobi entre los ejércitos combinados de los Cinco Grandes Países (conocidos como las Fuerzas Aliadas Shinobi) y las fuerzas de Akatsuki de ninjas con apariencia de zombis. Los Cinco Kages intentan mantener a Naruto, sin saber de la guerra, en una isla tortuga secreta cerca de Kumogakure (Aldea de la Nube Oculta), pero Naruto se entera y escapa de la isla con Killer Bee, el anfitrión del Ocho Colas. En ese momento, Naruto, junto con la ayuda de Killer Bee, obtiene el control de su Bestia con Cola y los dos se dirigen al campo de batalla.

Durante el conflicto, se revela que Tobi es Obito Uchiha, un ex compañero de equipo de Kakashi que se creía muerto. El verdadero Madara salvó la vida de Obito, y desde entonces han colaborado. A medida que Sasuke aprende la historia de Konoha, incluidas las circunstancias que llevaron a la caída de su clan, decide proteger la aldea y se reúne con Naruto y Sakura para frustrar los planes de Madara y Obito. Sin embargo, el cuerpo de Madara termina poseído por Kaguya Otsutsuki, una antigua princesa que tiene la intención de someter a toda la humanidad. Un Obito reformado se sacrifica para ayudar al Equipo 7 a detenerla. Una vez que Kaguya está sellada, Madara también muere. Sasuke se aprovecha de la situación y toma el control de todas las Bestias con Cola, mientras revela su objetivo de terminar con el sistema de aldeas actual. Naruto se enfrenta a Sasuke para disuadirlo de su plan, y después de que casi se matan entre sí en una batalla final, Sasuke admite la derrota y se reforma. Después de la guerra, Kakashi se convierte en el Sexto Hokage y perdona a Sasuke por sus crímenes. Años más tarde, Kakashi dimite mientras Naruto se casa con Hinata Hyuga y se convierte en el Séptimo Hokage, criando a la siguiente generación.

- Concepción

Cuando Masashi Kishimoto estaba creando originalmente la serie Naruto, buscó inspiración en otros mangas shōnen mientras intentaba hacer que sus personajes fueran lo más únicos posible. Kishimoto cita la serie Dragon Ball de Akira Toriyama como una de estas influencias, y señala que Goku, el protagonista de Dragon Ball, fue un factor clave a la hora de crear a Naruto Uzumaki debido a su personalidad enérgica y traviesa. Para complementar a Naruto, Kishimoto trabajó en la creación de un rival que fuera un "genio genial", ya que creía que este era "el personaje rival arquetípico". Después de revisar diferentes mangas en busca de ideas, finalmente desarrolló a Sasuke Uchiha. Al crear a la heroína principal, Kishimoto admitió: "No tengo una imagen definida de lo que debería ser una heroína". Finalmente creó a Sakura Haruno, enfatizando "su energía y espíritu coqueto" como sus características principales. Estos tres personajes serían el molde para los otros tres equipos principales de Naruto.

La separación de los personajes en diferentes equipos tenía como objetivo dar a cada grupo un sabor específico. Kishimoto deseaba que cada miembro del equipo fuera "extremo", con una gran cantidad de aptitud en un atributo determinado, pero sin talento en otro. Este enfoque se utilizó para hacer que cada equipo rindiera mejor cuando los miembros individuales trabajaran juntos para superar sus debilidades. Habiendo visto dramas tokusatsu cuando era niño, Kishimoto deseaba que sus equipos fueran diferentes de los equipos de superhéroes en estos dramas, descartando el valor de un equipo en el que todos los compañeros fueran "fuertes hasta el punto de la perfección". Kishimoto señala que los diferentes roles que asumen los personajes son similares a muchos juegos de rol, y "cada personaje se destaca mejor de esa manera".

Kishimoto insertó villanos en la historia para contrarrestar los valores morales de los personajes principales. Afirmó que este enfoque en ilustrar la diferencia de valores es fundamental para su creación de villanos hasta el punto de que "realmente no pienso en ellos en combate". Las apariencias físicas de los villanos también fueron embellecidas para diferenciarlos de otros personajes, lo que hace que sea más fácil para el lector seguir la historia e identificar a los villanos, incluso en escenas de batalla acaloradas. Kishimoto señaló que hacer que los villanos sean "extravagantes" con un "traje llamativo" es "uno de mis principios rectores", además de hacerlos "más memorables".

Al dibujar los personajes, Kishimoto sigue constantemente un proceso de cinco pasos: concepto y boceto preliminar, borrador, entintado, sombreado y coloreado. Estos pasos se siguen cuando dibuja el manga y hace las ilustraciones en color que comúnmente adornan la portada de tankōbon, la portada de la Weekly Shōnen Jump u otros medios, pero el conjunto de herramientas que usa cambia ocasionalmente. Por ejemplo, usó un aerógrafo para una ilustración para una portada de la Weekly Shōnen Jump, pero decidió no usarlo para dibujos futuros en gran parte debido a la limpieza requerida.

- Producción

Kishimoto hizo uso de la tradición del zodíaco chino, que tenía una larga presencia en Japón; los signos de las manos del zodíaco se originaron a partir de esto. Cuando Kishimoto estaba creando el escenario principal del manga de Naruto, se concentró inicialmente en los diseños para la aldea de Konoha. La idea del escenario le llegó "bastante espontáneamente sin pensarlo mucho", pero admite que el escenario se basó en su hogar en la prefectura japonesa de Okayama. Dado que la historia no especifica cuándo se desarrolla, pudo incluir elementos modernos en la serie,

como tiendas de conveniencia. Consideró incluir automóviles, aviones y computadoras simples, pero excluyó las armas de proyectiles y los vehículos de la trama.

La casa de Masashi Kishimoto estaba cerca de Hiroshima, donde vivía su abuelo. A menudo le contaba a su nieto historias de guerra y cómo se relacionaba con los rencores. Sin embargo, Kishimoto comentó que no se puede mirar el estado actual y criticar la guerra como "simplemente incorrecta", y agregó que cada pequeña cosa en la historia provoca la acumulación hacia la guerra, y cuando llega a su límite, "estalla". Por esa razón, Kishimoto sintió que la guerra no sería creíble en su manga a menos que hubiera elaborado cuidadosamente su trasfondo. Tras investigar más, Kishimoto decidió crear un arco argumental de guerra mundial para el final del manga. Sin embargo, a diferencia de las historias que escuchó de su abuelo, Kishimoto quería darle a la guerra cubierta en Naruto una sensación más esperanzadora. El arco de Nagato allanó el camino para que ocurriera el final de Naruto. Nagato se destacó como un villano debido a que sufrió la guerra y mató al mentor de Naruto, Jiraiya. Al comprender los miedos de la guerra, la caracterización de Naruto se hizo más compleja para que experimentara la Cuarta Gran Guerra Shinobi. Estos eventos terminan con Naruto perdonando a Sasuke como había perdonado a Nagato en la batalla final.

Debido a problemas desconocidos, el final de la serie se retrasó. Una vez que se lanzó el volumen 66, Kishimoto comentó que llegó a un momento de la narrativa que involucraba algo que siempre quiso dibujar. Cuando comenzó la serialización, Kishimoto decidió que el final presentaría una pelea entre dos personajes: Naruto y Sasuke. Sin embargo, el escritor sintió que los dos no eran iguales ya que el primero no fue víctima de la guerra como el segundo cuya familia fue asesinada para detener una posible guerra civil.

Kishimoto eligió a Hinata Hyuga como la pareja romántica de Naruto desde las primeras etapas del manga, ya que Hinata siempre había respetado y admirado a Naruto incluso antes del comienzo de la serie, y Kishimoto sintió que esto significaba que los dos podrían construir una relación. Cuando Hinata apareció por primera vez, Kishimoto pensó en expandir las tramas románticas pero decidió dejar la maduración de Naruto a través del romance como una idea para la película de 2014 The Last: Naruto the Movie donde trabajó junto al guionista Maruo Kyozuka, un escritor más hábil en el tema del romance. De manera similar, la relación del personaje principal con su primer hijo, Boruto, se exploró más en la película de 2015 Boruto: Naruto the Movie para terminar el crecimiento de Naruto ya que el personaje se había convertido en un adulto, pero se mostró brevemente en el final del manga.

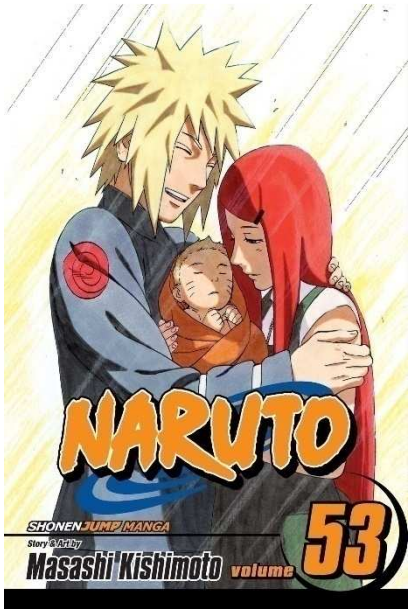
- Medios

Manga

Naruto, escrita e ilustrada por Masashi Kishimoto, fue serializada durante 15 años en la revista de Shueisha, Weekly Shōnen Jump, desde el 21 de septiembre de 1999, hasta el 10 de noviembre de 2014. Shueisha recopiló sus capítulos en 72 volúmenes tankōbon: 27 para la Parte I y el resto para la Parte II; fueron lanzados entre el 3 de marzo de 2000, y el 4 de febrero de 2015. Los primeros 238 capítulos son la Parte I y constituyen la primera sección de la historia de Naruto. Los capítulos 239 a 244 incluyen un gaiden (historia paralela) centrado en los antecedentes de Kakashi Hatake. Los capítulos restantes (245 a 700) pertenecen a la Parte II, que continúa la historia después de una brecha de 2 años y medio en la línea de tiempo interna. Shueisha también ha lanzado varios tankōbon ani-manga, cada uno basado en una de las películas de Naruto, y ha lanzado la serie en japonés para descarga en teléfonos celulares en su sitio web Shueisha Manga Capsule. Una miniserie titulada Naruto: El Séptimo Hokage y la Primavera Escarlata, centrada en los hijos de los personajes principales, comenzó a serializarse en las ediciones japonesa e inglesa de Weekly Shōnen Jump el 27 de abril de 2015 y terminó después de diez capítulos el 6 de julio del mismo año.

Naruto fue escaneado (traducido por fanáticos) y estuvo disponible en línea antes de que se lanzara una versión con licencia en América del Norte; los derechos fueron adquiridos por Viz Media, que comenzó a serializar Naruto en su revista de cómics antológicos Shōnen Jump, comenzando con la edición de enero de 2003. El calendario se aceleró a finales de 2007 para ponerse al día con la versión japonesa, y de nuevo a principios de 2009, con 11 volúmenes (del 34 al 44) que aparecieron en tres meses, después de lo cual volvió a un calendario trimestral. Los 27 volúmenes de la Parte I fueron lanzados en un box set el 13 de noviembre de 2007. El 3 de mayo de 2011, Viz comenzó a vender el manga en un formato ómnibus con cada libro conteniendo tres volúmenes.

La franquicia ha sido licenciada en 90 países, y el manga se ha serializado en 35 países. Madman Entertainment comenzó a publicar volúmenes de Naruto en Australia y Nueva Zelanda en marzo de 2008 después de llegar a un acuerdo de distribución con Viz Media.



Edición inglesa del volumen 53. En portada, de izquierda a derecha, Minato Namikaze, Naruto Uzumaki y Kushina Uzumaki

Un manga cómico spin-off de Kenji Taira, titulado Naruto SD: Rock Lee no Seishun Full-Power Ninden, se centra en el personaje Rock Lee, un personaje que aspira a ser fuerte como un ninja pero no tiene habilidades mágicas. Se publicó en la revista Saikyō Jump de Shueisha del 3 de diciembre de 2010 al 4 de julio de 2014, y se convirtió en una serie de anime, producida por Studio Pierrot, y se estrenó en TV Tokyo el 3 de abril de 2012. Crunchyroll transmitió simultáneamente el estreno de la serie en su sitio web y transmitió los siguientes episodios. Taira también escribió Uchiha Sasuke no Sharingan Den, que se lanzó el 3 de octubre de 2014, que se publica en la misma revista y presenta a Sasuke.

Una serie secuela mensual titulada Boruto: Naruto Next Generations comenzó en las ediciones japonesa e inglesa de Weekly Shōnen Jump a principios de 2016, ilustrada por Mikio Ikemoto y escrita por Ukyō Kodachi, con la supervisión de Kishimoto. Ikemoto fue el asistente principal de Kishimoto durante la ejecución de la serie original de Naruto, y Kodachi fue su compañero de escritura en el guión de la película Boruto: Naruto the Movie. La serie mensual fue precedida por un one-shot, titulado Naruto: The Path Lit by the Full Moon (NARUTO-ナルト-外伝～満ちた月が照らす道～, Naruto Gaiden ~Michita Tsuki ga Terasu Michi~), escrito e ilustrado por Kishimoto, y publicado el 25 de abril de ese mismo año. El personal de Shueisha le preguntó a Kishimoto si escribiría una secuela de Naruto. Sin embargo, Kishimoto rechazó la oferta y ofreció a su ex asistente Mikio Ikemoto y al escritor Ukyō Kodachi escribir Boruto: Naruto Next Generations como la secuela de Naruto.

Otro capítulo one-shot de Kishimoto, titulado Naruto: The Whorl Within the Spiral (NARUTO-ナルト-外伝～渦の中のつむじ風～, Naruto Gaiden ~Uzu no Naka no Tsumujikaze~), centrado en el padre de Naruto, Minato Namikaze, se publicó en Weekly Shōnen Jump en julio. 18, 2023.

Un cómic crossover con las Tortugas Ninja, titulado Teenage Mutant Ninja Turtles × Naruto, se publicará en cuatro números a partir del 13 de noviembre de 2024. El cómic está escrito por Caleb Goellner, con dibujos de Hendry Prasetya, coloreado por Raúl Angulo y rotulación de Ed Dukeshire. Jorge Jiménez y Prasetya dibujaron la portada del primer número.

Anime

La primera serie de anime de Naruto, dirigida por Hayato Date y producida por Pierrot y Aniplex, se estrenó en TV Tokyo en Japón el 3 de octubre de 2002 y concluyó el 8 de febrero de 2007, después de 220 episodios. Los primeros 135 episodios fueron adaptados de la Parte I del manga; los 85 episodios restantes son originales y usan elementos de la trama que no están en el manga. Tetsuya Nishio fue el diseñador de personajes de Naruto cuando el manga fue adaptado a un anime; Kishimoto había solicitado que se le diera este papel a Nishio.

La segunda serie de anime de televisión, titulada Naruto: Shippuden, también fue producida por Pierrot y dirigida por Hayato Date, y sirve como una secuela directa de la primera serie de anime de Naruto; corresponde a la Parte II del manga. Se estrenó en la televisión japonesa el 15 de febrero de 2007, en TV Tokyo, y concluyó el 23 de marzo de 2017.

Una serie de cuatro episodios "completamente nuevos", para conmemorar el 20 aniversario del anime original, originalmente estaban programados para estrenarse el 3 de septiembre de 2023; sin embargo, en agosto de ese mismo año, se anunció que los episodios se pospondrían para una fecha posterior.

Imagen promocional de la parte final del anime

La serie fue adaptada en 11 películas teatrales y 12 animaciones de video originales (OVA). Las primeras tres películas corresponden a la primera serie y las ocho restantes corresponden a la segunda. En julio de 2015, Lionsgate anunció el desarrollo de una película de acción real con Avi Arad a través de su productora Arad Productions. La película será dirigida por Michael Gracey. El 17 de diciembre de 2016, Kishimoto anunció que se le había pedido que co-desarrollara la película. El 27 de noviembre de 2023, se anunció que Tasha Huo trabajaría en el guion de la película.

El 23 de febrero de 2024, Gracey abandonó el proyecto y Destin Daniel Cretton fue contratado para dirigir y coescribir la película. Cretton recibió su bendición de Kishimoto, después de una visita a Tokyo, y Kishimoto declaró que cuando escuchó que Cretton dirigiría, pensó que era la elección perfecta.

Bleach

Bleach es una serie escrita e ilustrada por Tite Kubo. Sigue las aventuras de un adolescente, Ichigo Kurosaki, que obtiene los poderes de un Soul Reaper (una personificación de la muerte similar a un Grim Reaper) de otro Soul Reaper, Rukia Kuchiki. Sus nuevos poderes le permiten asumir las tareas de defender a los humanos de los espíritus malignos y guiar a las almas de los difuntos al más allá, y lo llevan a viajes a varios reinos fantasmales de la existencia.

Bleach fue serializado en la revista de manga shōnen de Shueisha, Weekly Shōnen Jump, desde agosto de 2001 hasta agosto de 2016, con sus capítulos recopilados en 74 volúmenes tankōbon. La serie ha generado una franquicia de medios que incluye una adaptación a serie de televisión de anime producida por el estudio Pierrot entre 2004 y 2012, dos episodios de animación de video original (OVA), cuatro largometrajes animados, diez musicales de teatro y numerosos videojuegos, así como muchos tipos de productos relacionados con Bleach. En 2018, Warner Bros produjo una adaptación cinematográfica japonesa en formato live-action. En 2022, se estrenó una secuela de la serie de televisión de anime, que adapta el arco argumental final del manga.

En Norteamérica, Viz Media obtuvo la licencia para su lanzamiento en inglés en 2004. Lanzaron los volúmenes recopilados y publicaron sus capítulos en su revista Shōnen Jump desde noviembre de 2007 hasta el último número de la revista en abril de 2012.

Bleach recibió el 50.º premio Shogakukan Manga Award en la categoría shōnen en 2005. El manga tenía más de 130 millones de volúmenes tankōbon en circulación en todo el mundo en 2022, lo que lo convierte en uno de los mangas más vendidos de la historia.

- Argumento

Ichigo Kurosaki es un adolescente de la ciudad de Karakura que puede ver fantasmas, un talento que le permite conocer a Rukia Kuchiki, una Soul Reaper que ingresa a la ciudad en busca de un Hollow, una especie de alma monstruosa perdida que puede dañar tanto a fantasmas como a humanos. Rukia es una de los Soul Reapers (死神, Shinigami, literalmente 'Dioses de la Muerte'), soldados a quienes se les confía llevar las almas de los muertos desde el Mundo de los Vivos a la Sociedad de Almas (尸魂界ソウル・ソサエティ, Sōru Sosaeti, lit. "Mundo de los Espíritus Muertos"), el reino de la otra vida del que ella proviene y con la lucha contra los Hollows. Cuando es gravemente herida defendiendo a Ichigo de un Hollow que ella persigue, Rukia transfiere sus poderes a Ichigo, para que pueda luchar en su lugar mientras ella se recupera. Rukia queda atrapada en un cuerpo humano común y corriente, y debe aconsejar a Ichigo mientras equilibra las demandas de sus deberes de sustituto de Soul Reaper y asistir a la escuela secundaria. Para obtener ayuda en la caza de los Hollows, la pareja se alía con un trío de otros aliados espiritualmente empoderados: la compañera de clase de Ichigo en la escuela secundaria Orihime Inoue, el mejor amigo Yasutora "Chad" Sado y Uryū Ishida, un compañero de clase de Quincy con la capacidad de controlar partículas espirituales.

Finalmente, Rukia es arrestada por sus superiores Soul Reaper y sentenciada a muerte por el acto ilegal de transferir sus poderes a un humano. Ichigo y sus amigos solicitan la ayuda del ex científico Soul Reaper Kisuke Urahara, quien

entrena a Ichigo para acceder a sus propios poderes Soul Reaper, para ingresar a la Sociedad de Almas y rescatar a Rukia. Poco después de la llegada del grupo a la Sociedad de Almas, surge un conflicto entre los capitanes de los Trece Escuadrones de la Corte cuando el capitán de la quinta compañía, Sōsuke Aizen, aparentemente es asesinado; los capitanes creyeron que los intrusos podrían haber sido los responsables, lo que hace que los Soul Reapers comiencen a pelear entre ellos. Posteriormente, el capitán comandante Genryusai Shigekuni Yamamoto, envía a los Soul Reapers para arrestar a Ichigo y sus amigos como sospechosos. Sin embargo, Ichigo salva a Rukia y logra detener la guerra contra la Sociedad de Almas. Aizen reaparece y revela su intención de obtener el Hōgyoku (崩玉, lit. "Orbe desmoronado"), un orbe de inmenso poder que Urahara plantó dentro de Rukia, fingiendo su muerte y organizando la ejecución. Aizen acompaña a sus compañeros conspiradores, Gin Ichimaru y Kaname Tōsen, que son los capitanes de la tercera y novena compañía, mientras usan Hollows para cubrir su escape al reino de los Hollows, Hueco Mundo (虚圏ウェコムンド, Weko Mundo, lit. "Mundo Hueco"). Después, Ichigo y Rukia se reconcilian con los Soul Reapers, quienes ven al primero como un poderoso aliado y le designan un título oficial como Soul Reaper sustituto.

Ichigo pronto se encuentra a sí mismo y a sus amigos en escaramuzas cada vez mayores con el ejército de Hollows humanoides de Aizen, los Arrancar, ya que se les unen los Vizards, Soul Reapers que fueron víctimas de los experimentos de Aizen en la creación de los Arrancar. Cuando Ulquiorra, uno de los Espada (los diez Arrancar más poderosos de Aizen) secuestra a Orihime, Ichigo y sus aliados ingresan a Hueco Mundo para invadir Las Noches. Sin embargo, mientras Ichigo rescata a Orihime, Aizen revela que su secuestro fue una distracción mientras lanza un ataque a la ciudad de Karakura, con el fin de sacrificar a todos y crear una llave para el Palacio del Rey de las Almas, para poder matar al Rey de las Almas que reina sobre la Sociedad de Almas. Anticipándose al ataque de Aizen, los Trece Escuadrones de la Corte ya lo habían estado esperando moviendo toda la ciudad de Karakura a la Sociedad de Almas antes de su ataque. Cuando los Vizards se unen a los Soul Reapers restantes, Gin revela su plan de matar a Aizen. Este último usa el Hōgyoku para convertirse en un ser divino antes de matar a Gin. Sin embargo, Ichigo se sacrifica y pierde todo su poder para derrotar a Aizen y vuelve a ser un humano normal. Posteriormente, Aizen es arrestado por la Sociedad de Almas.

Meses después, preparándose para la vida después de la escuela secundaria, Ichigo es llamado de nuevo a la acción cuando Xcution, un grupo de Fullbringers (humanos con conciencia sobrenatural como Chad) lo manipulan a él y a sus seres queridos en un plan para desviar sus habilidades de Fullbring. Después de que sus aliados de la Sociedad de Almas le devuelvan sus poderes de Soul Reaper, Ichigo se entera de que el líder de Xcution, Kugo Ginjo, fue su predecesor. Se revela que la Sociedad de Almas no confiaba en los Soul Reapers sustitutos, por lo que utilizaron la insignia que se le dio al Soul Reaper sustituto para monitorear y restringir su producción de poder. Ginjo se sintió traicionado y juró vengarse de todos los Soul Reapers. A pesar de saber la verdad, Ichigo decide confiar en sus amigos Soul Reaper y derrota y mata a Ginjo. Con su poder restaurado, Ichigo es reinstalado una vez más como Soul Reaper sustituto.

- Producción

Bleach fue concebido por primera vez a partir del deseo de Tite Kubo de dibujar un shinigami (Soul Reaper) con un kimono, que formó la base para el diseño de los Soul Reapers en la serie. Al principio, Kubo pensó que los Soul Reapers deberían usar armas, por lo que el primer título de la serie fue "Snipe" (como en "francotirador"); sin embargo, esto se cambió con la inclusión de espadas. Después de eso, la serie estaba destinada a llamarse "Black" debido al color de la ropa de los Soul Reapers, pero Kubo pensó que el título era demasiado genérico. Más tarde probó el nombre de "White", pero llegó a gustarle más "Bleach" por su asociación con el color blanco y porque no lo encontró demasiado obvio. El concepto de la historia original fue enviado a Weekly Shōnen Jump poco después de la cancelación del manga anterior de Kubo, Zombiepowder, pero al principio fue rechazado. El artista de manga Akira Toriyama vio la historia y le escribió una carta de aliento a Kubo. Bleach fue aceptada para su publicación poco tiempo después en 2001, y en un principio se pretendía que fuera una serie más corta, con una duración máxima de serialización de cinco años. Los primeros planes para la historia no incluían la estructura jerárquica de la Sociedad de Almas, pero sí algunos personajes y elementos que no se introdujeron en la trama hasta el arco de Arrancar, como la ascendencia de Ichigo como Soul Reaper.

Kubo ha citado influencias para elementos de Bleach que van desde otras series de manga hasta música, lengua extranjera, arquitectura y cine. Atribuyó su interés en dibujar lo sobrenatural y los monstruos a GeGeGe no Kitaro de Shigeru Mizuki y el enfoque de Bleach en armas interesantes y escenas de batalla a Saint Seiya de Masami

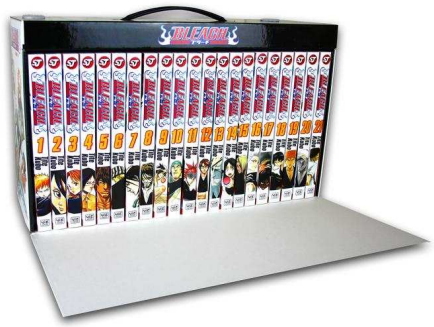
Kurumada, manga que Kubo disfrutó cuando era niño. El último se basa en la mitología griega y Kubo también la consideró como una fuente para su enfoque en los mitos, los monstruos y el más allá. El estilo de acción y la narración que se encuentran en Bleach están inspirados en el cine, aunque Kubo no ha revelado ninguna película específica como influencia para las escenas de lucha. Cuando se le presionó, dijo a los entrevistadores que le gustaba Snatch, pero que no la usó como modelo. La coreografía de lucha de Bleach, en cambio, se construye con la ayuda de música rock, que el autor escucha mientras imagina las peleas para darle una sensación de ritmo para los cortes de panel y el cambio de ángulos a través de las escenas. Kubo prefiere dibujar heridas realistas para hacer que la pelea sea más impactante, al hacer que los lectores sientan el dolor que sienten los personajes. Las escenas de lucha de Bleach a menudo se interrumpen con breves gags, que el autor inserta cuando se aburre durante el proceso de ilustración.

El proceso de trazado de Bleach se centra en el diseño de personajes. Al escribir tramas o tener dificultades para generar nuevo material, Kubo comienza pensando en nuevos personajes, a menudo en masa, y releyendo volúmenes anteriores de Bleach. Kubo ha dicho que le gusta crear personajes que tienen apariencias externas que no coinciden con su verdadera naturaleza, un elemento que se puede encontrar en muchos personajes de Bleach, ya que se siente "atraído por personas con esa aparente contradicción" y encuentra un "impulso de dibujar personas así" cuando trabaja. La terminología utilizada en Bleach tiene una variedad de inspiraciones, y cada categoría de personajes tiene un tema lingüístico diferente. Muchos de los nombres de espadas y hechizos utilizados por Soul Reapers se inspiraron en la literatura japonesa antigua. Los Hollows y Arrancars usan términos españoles. Los Fullbringers usan vocabulario inglés, con nombres que hacen referencia a la música rock y, finalmente, tanto Quincy como Bounts recurren al idioma alemán. Esta terminología multilingüe, junto con la variedad en las etnias aparentes de los personajes, enfatiza la naturaleza internacional de los escenarios de Bleach.

- Medios

Manga

Bleach, escrita e ilustrada por Tite Kubo, fue serializada durante 15 años en la revista de manga shōnen de Shueisha, Weekly Shōnen Jump, desde el 7 de agosto de 2001, hasta el 22 de agosto de 2016. Sus 698 capítulos individuales fueron recopilados en 74 volúmenes tankōbon publicados entre el 5 de enero de 2002 y el 4 de noviembre de 2016. Shueisha publicó los primeros 21 volúmenes compilados en seis colecciones ómnibus bajo el nombre de Resurrected Souls, para celebrar el décimo aniversario de la serie. La primera colección fue lanzada el 22 de agosto de 2011; la última colección fue publicada el 23 de enero de 2012.



Box con los primeros 21 volúmenes

La licenciante norteamericana Viz Media serializó los primeros capítulos en la revista impresa Shōnen Jump desde sus números de noviembre de 2007 hasta abril de 2012. La serie se trasladó a la antología digital Weekly Shōnen Jump Alpha en enero de 2012 y Viz Media la lanzó digitalmente mientras Shueisha publicaba nuevos capítulos en Japón. Los 74 volúmenes se lanzaron desde el 6 de julio de 2004 hasta el 2 de octubre de 2018. Viz Media también lanzó una "edición de coleccionista" de tapa dura del primer volumen que venía con una sobrecubierta, dos cajas, y veinticinco volúmenes 3 en 1 entre el 7 de junio de 2011 y el 5 de marzo de 2019.

Un capítulo de 73 páginas, titulado "Nuevos alientos del infierno" (獄頤鳴鳴篇, Gokui Meimei-hen), fue publicado en Weekly Shōnen Jump, para conmemorar el 20 aniversario del debut del manga en la revista, el 10 de agosto de 2021.

Fue publicado en inglés por la revista en línea Shōnen Jump de Viz Media y en la plataforma en línea Manga Plus de Shueisha. El one-shot termina aparentemente en un suspenso; el carácter para "hen" (篇), utilizado en el título japonés del capítulo, generalmente se usa para denotar el título de un arco argumental. El capítulo fue lanzado digitalmente como un volumen recopilado el 3 de diciembre de 2021. Una versión a todo color del capítulo se publicó digitalmente el 4 de septiembre de 2023.

Anime

Bleach fue adaptado por el estudio Pierrot en una serie de televisión de anime dirigida por Noriyuki Abe y transmitida durante 366 episodios en TV Tokyo desde octubre de 2004 hasta marzo de 2012.

En marzo de 2020, se anunció que el arco argumental final del manga, "Thousand-Year Blood War", recibiría un nuevo proyecto de anime. En noviembre de 2021, se anunció que el nuevo proyecto sería una serie de televisión de anime. Está dirigida por Tomohisa Taguchi y se estrenó en octubre de 2022.

La serie ha generado cuatro películas animadas: Bleach: Memories of Nobody, estrenada el 16 de diciembre de 2006; Bleach: The DiamondDust Rebellion, estrenada el 22 de diciembre de 2007; Bleach: Fade to Black, estrenada el 13 de diciembre de 2008; y Bleach: Hell Verse, estrenada el 4 de diciembre de 2010. Una adaptación cinematográfica de acción real se estrenó en Japón el 20 de julio de 2018.

Shingeki no Kyojin

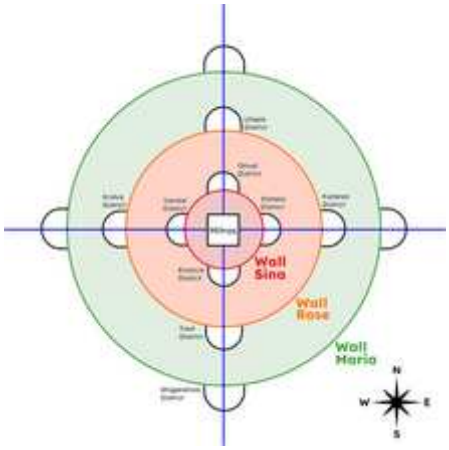
Shingeki no Kyojin (進撃の巨人, 'El gigante que avanza') es una serie escrita e ilustrada por Hajime Isayama. Se desarrolla en un mundo en el que la humanidad se ve obligada a vivir en ciudades rodeadas por tres enormes muros que los protegen de gigantescos humanoides devoradores de hombres conocidos como Titanes; la historia sigue a Eren Yeager, quien jura exterminar a los Titanes después de que provoquen la destrucción de su ciudad natal y la muerte de su madre. Se publicó en la revista mensual Bessatsu Shōnen Magazine de Kodansha desde septiembre de 2009 hasta abril de 2021, con sus capítulos recopilados en 34 volúmenes tankōbon.

Una serie de televisión de anime fue producida por Wit Studio (temporadas 1 a 3) y MAPPA (temporada 4). La primera temporada de 25 episodios se emitió de abril a septiembre de 2013, seguida de una segunda temporada de 12 episodios que se emitió de abril a junio de 2017. Una tercera temporada de 22 episodios se emitió en dos partes, con los primeros 12 episodios que se emitieron de julio a octubre de 2018 y los últimos 10 episodios que se emitieron de abril a julio de 2019. Una cuarta y última temporada se estrenó en diciembre de 2020, emitiendo 16 episodios en su primera parte. Una segunda parte que consta de 12 episodios se emitió de enero a abril de 2022, y la tercera y cuarta partes se emitieron en dos especiales; el primero se estrenó en marzo de 2023 y el segundo se estrenó en noviembre de 2023.

Attack on Titan se ha convertido en un éxito crítico y comercial. Para noviembre de 2023, el manga tenía más de 140 millones de copias en circulación, lo que lo convirtió en una de las series de manga más vendidas de todos los tiempos. Ha ganado varios premios, incluido el Kodansha Manga Award, el Attilio Micheluzzi Award y el Harvey Award.

- Argumento

La historia de Attack on Titan se centra en una civilización dentro de tres muros circulares. Según el conocimiento propagado localmente, es el último vestigio sobreviviente de la civilización humana. Sus habitantes, conocidos como Eldianos, han sido inducidos a creer que hace más de cien años, la humanidad estuvo al borde de la extinción después de la aparición de gigantes humanoides llamados Titanes, que atacan y se comen a los humanos a la vista. Los últimos restos de la humanidad se retiraron detrás de tres muros concéntricos y disfrutaron de aproximadamente un siglo de paz. Dentro de los muros, la idea de aventurarse al exterior está fuertemente mal vista y desaconsejada. Para combatir a los Titanes, el ejército del país emplea Equipos de Maniobra Vertical (VME), también llamados Equipos de Maniobra Omnidireccionales (ODM Gear): un conjunto de ganchos de agarre montados en la cintura y propulsión a gas que permite la movilidad en tres dimensiones. Se utilizan espadas hechas de acero ultraduro junto con el equipo, y finalmente se desarrollan armas similares a lanzacohetes llamadas Lanzas Trueno.



Un mapa de Walls y sus distritos. María (verde), Rose (naranja) y Sina (rojo)

Hay diferentes tipos de Titanes. Los Titanes Puros son los más débiles y genéricos, cuyo comportamiento es fácil de predecir, lo que los hace fáciles de matar. Los Titanes Anormales son Titanes Puros cuyo comportamiento es más difícil de predecir, lo que los hace mucho más peligrosos. Los Nueve Titanes, también conocidos como Titanes Cambiantes (Ataque, Colosal, Blindado, Femenino, Bestia, Mandíbula, Carro, Martillo de Guerra y Fundador), son los

Titanes más fuertes; cada uno puede cambiar de forma entre humana y titán para acceder a las habilidades de su Titán. Muchos Titanes Cambiantes poseen la capacidad de endurecer ciertas partes de su cuerpo a voluntad, generalmente para hacerlos virtualmente impenetrables, o para fortalecer sus golpes durante el combate.

Los Titanes Puros se crean inyectando líquido cefalorraquídeo de Titán a los Eldianos. Si un Titán Puro se come el cuerpo humano de una persona que posee uno de los Nueve Titanes, dicho Eldiano volverá a la forma humana y obtendrá los poderes de ese Cambiante, con lo cual será maldecido a vivir solo 13 años más. Si sus poderes no son heredados por otro eldiano antes de su muerte, sus poderes serán heredados por un bebé eldiano que nazca poco después, sin importar la distancia o los lazos de sangre. A medida que avanza la historia, se revela la verdadera naturaleza de los Titanes y la existencia de una civilización fuera de los muros.

Eren Yeager es un niño que vive en la ciudad de Shiganshina, ubicada en la más externa de las tres murallas circulares que protegen a sus habitantes de los Titanes. En el año 845, la primera muralla, la Muralla María, es violada por dos nuevos tipos de Titanes, el Titán Colosal y el Titán Acorazado. Durante el incidente, la madre de Eren es devorada por un Titán Sonriente mientras Eren escapa. Jura vengarse de todos los Titanes y se alista en el ejército junto con sus amigos de la infancia Mikasa Ackerman y Armin Arlert.

Cinco años después de la caída de Shiganshina, el Titán Colosal ataca la ciudad de Trost, ubicada en la segunda muralla más interna, la Muralla Rosa. Eren ayuda a defender con éxito la ciudad después de descubrir una misteriosa habilidad para convertirse en un Titán de Ataque consciente. Además, recupera recuerdos de su padre Grisha Yeager, quien le dio esta habilidad poco después de la caída de la Muralla María y le dice que la verdad sobre su mundo se puede encontrar en su sótano en Shiganshina. Estos eventos llaman la atención del Cuerpo de Inspección y su comandante, Erwin Smith, quienes pretenden usar su poder para recuperar el Muro María y llegar al sótano de los Yeager. Eren, Mikasa y Armin son transferidos al Escuadrón de Operaciones Especiales, bajo el cuidado de Levi Ackerman y Hange Zoë. Durante una expedición al bosque entre los muros, Eren y sus compañeros se encuentran con una Titán Hembra consciente, a quien luego revelan como su compañera militar Annie Leonhart. Con la ayuda de sus amigos, Eren lucha y derrota a Annie, quien se encierra en un cristal y es puesta bajo custodia. Después de la pelea, se descubre que hay Titanes que yacen inactivos dentro de los muros, conocidos como Titanes del Muro.

Mapa del mundo de Shingeki. Se asemeja a nuestro mundo, pero invertido verticalmente

Poco después, los Titanes Puros aparecen misteriosamente dentro del Muro Rose sin evidencia de cómo ingresaron, acompañados por el Titán Bestia consciente. Ymir, una de las nuevas graduadas del Cuerpo de Inspección, revela que puede transformarse en el sensible Titán Mandíbula, mientras que la amiga íntima de Ymir, Krista Lenz, se revela como Historia Reiss, miembro de la familia real. Otros dos miembros del Cuerpo de Inspección, Reiner Braun y Bertholt Hoover, se revelan como el Titán Blindado y Colosal respectivamente. Intentan secuestrar a Eren e Ymir, pero fallan. En la batalla que sigue, Eren descubre otro poder dentro de sí mismo llamado "la Coordenada", que le permite controlar a otros Titanes, que usa para matar al Titán Sonriente y enviar una horda de Titanes Puros para atacar a Reiner y Bertholt. Esto obliga a los dos a escapar, tras lo cual Ymir huye voluntariamente con ellos, ofreciéndose como sacrificio para evitar que Historia sea el objetivo del enemigo. A raíz de estos eventos, se determina que los Titanes Puros que aparecieron repentinamente dentro de Wall Rose eran los habitantes de varias aldeas dentro de Wall Rose, que de alguna manera se habían transformado en Titanes. Esto lleva a los personajes a la conclusión de que todos los Titanes Puros son, de hecho, seres humanos transformados.

Eren y sus amigos se unen al Escuadrón Levi mientras el Cuerpo de Inspección es atacado por la Policía Militar liderada por Kenny Ackerman, el tío de Levi. En la ocasión, descubren que al transformarse en un Titán Puro a través de un suero hecho de líquido cefalorraquídeo de Titán y comer otro cambiaformas Titán, una persona puede obtener sus habilidades, y que Historia y su padre, Rod Reiss, son los únicos miembros sobrevivientes del linaje real. Rod

secuestra a Eren porque está en posesión del Titán Fundador, obtenido por su padre Grisha al comerse a Frieda Reiss (la media hermana de Historia), y por Eren al comerse a su padre. Rod intenta convencer a Historia de que se deje transformar en un Titán, para poder comerse a Eren y recuperar el poder del Fundador. Después de que Historia se niega y rompe el frasco de líquido cefalorraquídeo de Rod, Rod intenta consumir el suero él mismo, transformándose en un Titán Anormal monstruosamente grande y matando inadvertidamente a Kenny; Luego es asesinado por Historia (con la ayuda del Cuerpo de Inspección), quien posteriormente es declarada Reina.

Habiendo resuelto el malestar político, el Cuerpo de Inspección lidera una operación exitosa para recuperar Shiganshina, luchando contra los Titanes Bestia, Colosal, Blindado y Cart, pero sufriendo bajas masivas, donde Erwin muere en una carrera suicida contra el Titán Bestia, y Armin obtiene la propiedad del Titán Colosal cuando Levi le inyecta un suero dado por Kenny, lo que hace que Armin se coma a Bertholt. Eren y sus compañeros regresan a la casa de su infancia, donde descubren la verdad de su mundo: en realidad son Eldianos, enemigos jurados de los conquistadores Marleyanos que fueron encerrados dentro de los muros después de que el Rey original Karl Fritz huyera de la guerra. No son los últimos humanos como se les dijo, sino más bien una secta cerrada de Eldianos en una isla aislada llamada Paradis. Debido a que son "Súbditos de Ymir" que pueden convertirse en Titanes al ser inyectados con líquido cefalorraquídeo Titán, los Eldianos continúan siendo oprimidos por Marley. En el año posterior a la batalla de Shiganshina, el Cuerpo de Inspección mata a todos los Titanes Puros que quedan en la isla.

Tres años después, el Cuerpo de Inspección lanza un ataque contra la capital marleyana de Liberio, orquestado por Eren y su medio hermano Zeke, quien es el dueño del Titán Bestia. Eren mata a Willy Tybur, un eldiano que (junto con su familia) había estado controlando a Marley desde las sombras y obtiene la propiedad del Titán Martillo de Guerra después de comerse a su dueño anterior, la hermana de Willy, Lara. Eren es encarcelado por actuar en contra de las órdenes, pero escapa con una facción de soldados extremistas de Paradis llamados los Yeagerists. Zeke se mantiene bajo la custodia de Levi, pero logra escapar, hiriéndolo gravemente, pero no matándolo. La flota aérea de Marley, liderada por Reiner, lanza una invasión de Paradis, y el caos estalla en la batalla resultante. Eren y Zeke se reúnen, lo que los lleva a los Senderos, una serie de portales atemporales que conectan a todos los eldianos a través del tiempo y el espacio. Allí, conocen la conciencia de Ymir Fritz, la Titán original, cuyo pasado tortuoso la llevó a ser encarcelada dentro de los Senderos durante miles de años. Zeke intenta convencer a Ymir de que cumpla su deseo de evitar que los súbditos de Ymir se reproduzcan mediante la esterilización masiva. Eren convence a Ymir de usar su poder para provocar el Retumbar, liberando a miles de Titanes del Muro mantenidos dentro de los muros de Paradis y llevándolos a una marcha genocida para matar a todos los que están fuera de la isla.

El Cuerpo de Inspección se alía con las fuerzas marleyanas restantes, incluidos Reiner y Annie, ahora liberada, para detener a Eren, y derrotan a los Yeageristas antes de enfrentarse a Eren, aunque muchos mueren, incluida Hange. Levi mata a Zeke y Mikasa mata a Eren, lo que hace que la misteriosa criatura que es la fuente de los poderes de todos los Titanes muera y el poder de los Titanes desaparezca, volviendo a todos los Titanes a la forma humana y despojando a los Titanes Cambiantes de sus poderes, liberando así a todos los Eldianos de la maldición. Su muerte también libera los bloqueos de memoria que puso en sus amigos, revelando que lo que sucedió fue parte del plan de Eren para salvar al veinte por ciento de la humanidad, con Armin, Levi, Mikasa y los demás siendo reconocidos como héroes a los ojos del mundo por matarlo y detener el Retumbar. Tres años después, mientras Paradis y el resto del mundo se reconstruyen, Armin y sus aliados comienzan las negociaciones de paz lideradas por la Reina Historia. Mikasa entierra a Eren debajo de un árbol en una colina cerca del Distrito Shiganshina. El árbol crece con el tiempo para parecerse a aquel donde vivía el organismo que le otorgó a Ymir su poder de Titán. Un tiempo no especificado después de la muerte de Mikasa por vejez, una Shiganshina modernizada queda reducida a escombros en una guerra. La serie termina con un niño y su perro acercándose al árbol, que ahora está rodeado de naturaleza.

- Producción

Hajime Isayama creó una versión one-shot de 65 páginas de Attack on Titan en 2006. Originalmente, ofreció su trabajo al departamento de Weekly Shōnen Jump en Shueisha, donde el editor del departamento le pidió que modificara algunos detalles en la historia y el arte, a lo que Isayama se negó. En su lugar, llevó el manga al departamento de Weekly Shōnen Magazine en Kodansha. Antes de que comenzara la serialización en 2009, ya había pensado en ideas para los giros, aunque se desarrollaron a medida que avanza la serie. El autor inicialmente basó el escenario del manga en el de su ciudad natal de Hita, Ōita, que está rodeada de montañas. Mientras trabajaba en un cibercafé, Isayama se encontró con un cliente borracho que lo agarró del cuello. Fue este incidente el que le mostró

"el miedo de encontrarme con una persona con la que no puedo comunicarme", que es el sentimiento que transmite a través de los Titanes. Al diseñar las apariencias de los Titanes, utiliza varios modelos como el artista marcial Yushin Okami para la forma de Titán de Eren Yeager, así como Brock Lesnar para el Titán Acorazado. George Wada, el productor del anime, afirmó que el "Muro del Miedo" fue influenciado por la naturaleza aislada y cerrada de la cultura japonesa. También dijo que los sentimientos internos de cada individuo son uno de los temas principales de la serie. Isayama más tarde confirmaría que Attack on Titan se inspiró en parte en Muv-Luv Alternative, la segunda novela visual de la serie de novelas visuales Muv-Luv. Isayama también señaló que su imagen de titanes carnívoros se inspiró en Gyaos de la franquicia Gamera, The War of the Gargantuas, Man-eating Mona Lisa de la serie Jigoku Sensei Nūbē y dinosaurios de la serie Jurassic Park.

Isayama estimó que su cronograma mensual básico era de una semana para hacer el guion gráfico y tres semanas para dibujar el capítulo. La historia se planeó con anticipación, incluso marcando en qué volúmenes recopilados se revelaría una "verdad" específica. En septiembre de 2013, declaró que su objetivo era terminar la serie en 20 volúmenes recopilados. Originalmente, Isayama planeó darle a la serie una conclusión trágica similar a la de la adaptación cinematográfica de The Mist de Stephen King, donde todos los personajes mueren. La respuesta positiva al manga y al anime hizo que el autor considerara cambiar el final debido al impacto que podría tener en los fanáticos. En noviembre de 2018, el programa documental japonés Jōnetsu Tairiku emitió un episodio sobre las luchas de Isayama para completar el manga, en el que confirmó que Attack on Titan había entrado en su arco argumental final. En diciembre de 2019, Isayama dijo que planeaba terminar el manga en 2020. En junio de 2020, Isayama declaró que solo quedaba el 5% del manga y que esperaba terminarlo el próximo año, cerrando la línea argumental original de la serie y llevando finalmente la trama a su conclusión. En noviembre de 2020, Isayama declaró que el manga estaba entre un 1% y un 2% de completarse y declaró que planeaba terminarlo el mismo año. En enero de 2021, se anunció que la serie estaría terminada después de una publicación de once años el 9 de abril de 2021.

- Medios

Manga

Attack on Titan está escrito e ilustrado por Hajime Isayama. La serie comenzó en el primer número de la publicación mensual de Kodansha, Bessatsu Shōnen Magazine, lanzado el 9 de septiembre de 2009. El manga se terminó después de una publicación de once años con el lanzamiento de su capítulo 139 el 9 de abril de 2021. El 8 de noviembre de 2020, se anunció que el manga obtendría una serialización a todo color. Kodansha recopiló sus capítulos en 34 volúmenes tankōbon, publicados desde el 17 de marzo de 2010 hasta el 9 de junio de 2021.

Edición japonesa completa

Un spin-off de parodia chibi basado en la serie, titulado Attack on Titan: Junior High (進撃！巨人中学校, Shingeki! Kyojin Chūgakkō) y escrito por Saki Nakagawa, comenzó a serializarse en la edición de mayo de 2012 de la revista Bessatsu Shōnen. Sigue a los personajes principales mientras luchan contra los Titanes mientras están en la escuela secundaria. Otra serie de manga basada en las novelas ligeras precuelas Attack on Titan: Before the Fall comenzó a publicarse en Monthly Shōnen Sirius de Kodansha a partir de agosto de 2013, dibujada por Satoshi Shiki. Un spin-off

adicional basado en la novela visual No Regrets fue serializado en la revista manga Aria, titulado Attack on Titan: No Regrets (進撃の巨人悔いなき選択, Shingeki no Kyojin: Kuinaki Sentaku). Fue escrito por Gun Snark e ilustrado por Hikaru Suruga. Se centra en los orígenes del Capitán Levi, uno de los personajes más destacados de la serie principal. Un spin-off de Yonkoma, llamado Spoof on Titan (寸劇の巨人, Sungeki no Kyojin, "Titan Short Skits") y dibujado por Hounori, se lanzó en la aplicación para teléfonos inteligentes y tabletas Manga Box de Kodansha desde diciembre de 2013 hasta el 30 de diciembre de 2014, tanto en japonés como en inglés. Una adaptación al manga de la novela Attack on Titan: Lost Girls de Hiroshi Seko, escrita e ilustrada por Ryōsuke Fuji, comenzó a publicarse en la revista Bessatsu Shōnen el 9 de agosto de 2015.

Los primeros tres mangas derivados también fueron licenciados por Kodansha USA, que publicó el primer volumen de cada uno entre marzo y junio de 2014. La editorial anunció en la Comic Con de Nueva York en octubre de 2015 que había licenciado Spoof on Titan, y en marzo de 2016 anunció la licencia de Lost Girls.

Anime

En Japón se ha emitido una serie de televisión de anime basada en el manga. Producida por Wit Studio y dirigida por Tetsurō Araki, la primera temporada se emitió entre el 7 de abril de 2013 y el 29 de septiembre de 2013, originalmente en Mainichi Broadcasting System (MBS). La segunda y la tercera temporada, dirigidas por Masashi Koizuka, se emitieron por primera vez del 1 de abril al 17 de junio de 2017, y entre el 23 de julio de 2018 y el 1 de julio de 2019, respectivamente, en MBS y NHK General TV. Tras la emisión del episodio final de la tercera temporada el 1 de julio de 2019, se anunció que la cuarta y última temporada de la serie de anime está programada para estrenarse en otoño de 2020 en NHK General. El 23 de septiembre de 2020, NHK incluyó la temporada final en su calendario de transmisión. Comenzó a transmitirse el 7 de diciembre de 2020. Se anunció que la temporada final había cambiado de estudio, y que la producción estaba a cargo de MAPPA. El productor Toshihiro Maeda dijo que Wit Studio "se negó" a producir la temporada final "debido a problemas de programación". El personal principal de la temporada final incluye a los directores Yuichiro Hayashi y Jun Shishido (jefe), el diseñador de personajes Tomohiro Kishi, el director de arte Kazuo Ogura, el director de 3D CG Takahiro Uezono, el guionista Hiroshi Seko y los compositores musicales Hiroyuki Sawano y Kohta Yamamoto. Para la temporada final, el ex director de 3DCG Shuuhei Yabuta fue el único miembro del personal que regresó de Wit Studio. Los primeros 16 episodios de la temporada 4 se emitieron hasta el 29 de marzo de 2021, y la segunda parte, compuesta por 12 episodios, se emitió del 10 de enero al 4 de abril de 2022. La tercera y cuarta parte se emitieron inicialmente como dos especiales de televisión; la primera se estrenó el 4 de marzo de 2023, mientras que la segunda se estrenó el 5 de noviembre de ese mismo año.

Promocional del anime

Otros mangas o novelas ligeras relacionadas con Attack on Titan también fueron adaptados al anime. Dos episodios de DVD de animación original (OAD), basados en el manga precuela Attack on Titan: No Regrets, se incluyeron con los volúmenes 15 y 16 de la serie principal, lanzados el 9 de diciembre de 2014 y el 9 de abril de 2015, respectivamente. Una adaptación televisiva al anime de Attack on Titan: Junior High comenzó a transmitirse en octubre de 2015. La serie fue dirigida por Yoshihide Ibata en Production I.G. Una miniserie OAD de tres partes de Attack on Titan: Lost Girls se lanzó en 2017 y 2018 con las ediciones limitadas de los volúmenes 24, 25 y 26.

Captain Tsubasa

Captain Tsubasa (キャプテン翼) es una serie escrita e ilustrada por Yōichi Takahashi. La serie gira principalmente en torno al deporte del fútbol, centrándose en Tsubasa Oozora y su relación con sus amigos, las rivalidades con sus oponentes, el entrenamiento, la competición y la acción y el resultado de cada partido de fútbol. A lo largo de las múltiples series de Captain Tsubasa, la trama muestra el crecimiento de Tsubasa y sus amigos a medida que se enfrentan a nuevos rivales.

La serie de manga Captain Tsubasa se publicó originalmente en la revista de manga shōnen de Shueisha, Weekly Shōnen Jump, entre 1981 y 1988, con los capítulos recopilados en 37 volúmenes tankōbon. Le siguieron varias secuelas de manga. La serie de manga original fue adaptada a una serie de televisión de anime por Tsuchida Production y transmitida por TV Tokyo de 1983 a 1986. Numerosas películas y series de televisión le siguieron, y la última se emitió entre 2018 y 2019; una segunda temporada se estrenó en 2023.

En 2023, el manga en general tenía más de 90 millones de copias en circulación en todo el mundo, lo que lo convirtió en una de las series de manga más vendidas de todos los tiempos. Captain Tsubasa se convirtió en una de las series de manga y anime más populares en todo el mundo, sobre todo en Japón debido a cómo popularizó el fútbol de asociación. Varios jugadores de la vida real se han inspirado para convertirse en profesionales después de ver la serie. En una encuesta realizada por TV Asahi en 2005, la serie de anime Captain Tsubasa ocupó el puesto 41 en una lista de las 100 mejores series de anime.

- Argumento

Tsubasa Oozora es un estudiante de primaria de 11 años que está profundamente enamorado del fútbol y sueña con ganar algún día la Copa Mundial de la FIFA para Japón. Vive con su madre en Japón, mientras que su padre es un capitán de barco que viaja por todo el mundo. Tsubasa es conocido como Soccer no Moshigo, que se traduce como "niño enviado del cielo del fútbol". Cuando apenas tenía un año, casi fue atropellado por un autobús que iba a toda velocidad mientras jugaba con una pelota. Sin embargo, Tsubasa sostuvo la pelota frente a él, lo que sirvió como amortiguador durante la mayor parte del impacto. La fuerza del golpe lo hizo volar, pero pudo enderezarse con la pelota. De ahí el lema de Tsubasa: "La pelota es mi amiga". Desde que era pequeño, siempre salía con una pelota. Su madre concluye que, de hecho, nació solo para jugar al fútbol. A una edad muy temprana, Tsubasa ya tenía una velocidad, resistencia, habilidad para regatear y potencia de tiro asombrosas; asombraba a cualquiera que lo viera jugar.

La primera etapa de Ozora en el Nankatsu

Al comienzo de la historia, Tsubasa y su madre se mudan a la ciudad de Nankatsu, una ciudad ficticia en la prefectura de Shizuoka conocida por sus talentosos equipos de fútbol de la escuela primaria y donde Tsubasa conoce a Ryo Ishizaki, un joven estudiante amante del fútbol que a menudo se escapa de los baños públicos de su madre y de sus tareas para jugar al fútbol. Conoce a Sanae Nakazawa (también conocida como Anego), una chica entusiasta que también ama el fútbol y ayuda a animar al equipo de la escuela secundaria de Nankatsu y a Genzo Wakabayashi, un joven portero muy talentoso al que pronto desafía a un partido en el festival deportivo anual de Nankatsu. También conoce a Roberto Hongo, uno de los mejores futbolistas brasileños del mundo, que es amigo del padre de Tsubasa y

que comienza a vivir con Tsubasa y su madre para entrenar a Tsubasa. Roberto se convierte en mentor de Tsubasa y lo ayuda a aprovechar sus habilidades futbolísticas, convenciéndolo de unirse a la Escuela Primaria Nankatsu y a su equipo de fútbol de escuela primaria, que Roberto luego entrena y transmite sus técnicas a Tsubasa.

Tsubasa conoce a Taro Misaki, quien ha viajado por Japón debido al trabajo de su padre y pronto se une a Nankatsu. Los dos se convierten en los mejores amigos en el campo de juego y en la vida real, formando una asociación que pronto será conocida como el "Dúo Dorado" o "dúo dinámico" de Nankatsu. Pronto Tsubasa y su equipo de Nankatsu comienzan a enfrentarse a los mejores del fútbol de la escuela primaria, conociendo a jugadores tan talentosos como Kojiro Hyuga, Ken Wakashimazu, Jun Misugi, Hikaru Matsuyama y muchos otros. El equipo Nankatsu de Tsubasa gana numerosos campeonatos nacionales juveniles y gana el Campeonato Mundial Sub-17 para Japón al derrotar a Italia 2-1, Argentina 5-4 en la fase de grupos, Francia 4-4 (5-4 p) en las semifinales y finalmente derrotar a Alemania Occidental 3-2 en la final antes de dejar el país para jugar en Brasil.

Tsubasa deja Japón para Brasil y comienza a jugar, con su mentor Roberto como entrenador, para São Paulo (F.C. Brancos en el anime), en la principal liga profesional de Brasil, Campeonato Brasileiro Série A, ganando la final contra Flamengo (F.C. Domingos en el anime) 4-3. Mientras está en Brasil, Tsubasa conoce a varios jugadores brasileños talentosos, como su compañero de equipo y compañero de habitación Pepe, que proviene de un entorno humilde, así como al delantero estrella de Flamengo Carlos Santana, un talento prodigioso pero sin emociones.

Shingo Aoi, un joven entusiasta del fútbol contra el que jugó Tsubasa en el campeonato nacional de instituto, deja Japón para jugar al fútbol en Italia, donde espera jugar en un importante equipo profesional italiano. Sin embargo, tras llegar a Italia, Shingo es engañado por un hombre que le hace promesas fraudulentas de que lo seleccionarán para un equipo italiano. Después de que Shingo es llevado a un campo mal equipado, el hombre huye robándole todo su dinero. Shingo se da cuenta de que le han estafado y se esfuerza por recuperar su dinero, haciendo trabajos como lustrabotas, hasta que su actitud entusiasta llama la atención de uno de los entrenadores del Inter de Milán (Intina en el anime), que lo ficha para jugar en su equipo como centrocampista ofensivo.

La selección juvenil de Japón juega la primera fase del Campeonato Juvenil de la AFC sin Taro Misaki, Makoto Soda, Hiroshi Jito, Shun Nitta, los hermanos Tachibana Masao y Kazuo y Kojiro Hyuga. Tras la incorporación de Tsubasa, Wakabayashi y Shingo, el equipo vence a Tailandia por 5-4 tras ir perdiendo 4-1 en un primer momento. En la segunda fase, Japón vence a Uzbekistán por 8-1, a China por 6-3 y a Arabia Saudí por 4-1. En semifinales, Japón vence a Irak por 3-0. Los japoneses ganan el título juvenil de Asia al vencer a Corea del Sur por 2-0 y se clasifican para el Campeonato Mundial Juvenil de la FIFA.

En la primera fase, Japón vence a México 2-1, Uruguay 6-5 e Italia 4-0. En cuartos de final, vence a Suecia 1-0 y a Holanda 1-0 en semifinales. Los japoneses ganan en la "Gran Final" el Campeonato Mundial Juvenil, derrotando a Brasil 3-2 tras la prórroga con un triplete de Tsubasa y el gol de oro a pesar de que Brasil utilizó a un nuevo jugador en la prórroga llamado Natureza, que se convirtió en la tercera persona en marcar un gol sobre Wakabayashi desde fuera del área de portería; el primero fue Karl Heinz Schneider de Alemania y el segundo Sho Shunko de China.

Tsubasa en su etapa en el F.C. Barcelona, en Golden Dream

Tsubasa se muda de São Paulo al FC Barcelona (FC Catalunya en el anime), en la Liga española, después del final de la final del Campeonato Mundial Juvenil de la FIFA, llevándose a su amiga de la infancia y ahora esposa, Sanae. La invitó a salir antes de mudarse a Brasil y la pareja mantuvo una relación a larga distancia antes de que él le propusiera matrimonio después del Campeonato Mundial Juvenil.

Mientras Tsubasa se muda de São Paulo (Brancos en el anime) a Barcelona (Catalunya en el anime), Kojiro Hyuga es comprado por la Juventus FC (F.C. Piemonte en el anime). Tsubasa juega muy bien en los entrenamientos, mostrando todas sus habilidades, pero el entrenador holandés Van Saal (Edward en el anime, inspirado en Louis van Gaal, quien entrenaba al Barcelona en ese momento) lo degrada al FC Barcelona B, el equipo de reserva que juega en la segunda división, porque Tsubasa y Rivaul (inspirado en Rivaldo) no pueden jugar juntos mientras que Rivaul ocupa una posición clave para la creación de juego.

Mientras tanto, Kojiro Hyuga juega su primer partido con la Juventus (Piemonte en el anime) contra el Parma en la Serie A italiana, pero no marca porque su desequilibrio físico es expuesto por el defensa del Parma Thoram (inspirado en Lilian Thuram). El entrenador de la Juventus, Carlo Monetti, lo reemplaza por David Trezeguet (David Tresaga en el anime), quien marca el gol de la victoria y la Juventus vence al Parma por 1-0.

En Alemania, Genzo Wakabayashi y su equipo de la Bundesliga, el Hamburger SV (Grunwald en la versión anime), juegan contra el FC Bayern Munich (Routburg en la versión anime), liderado por Karl Heinz Schneider. Wakabayashi hace muchas paradas geniales, impresionando a los jugadores y entrenadores de ambos equipos, pero en un intento de ganar en el último momento a pesar de la decisión del entrenador de buscar el empate, Wakabayashi salió del área de portería para lanzar un tiro libre que fue detenido en el último segundo, lo que le dio al Bayern la oportunidad de contraatacar en una portería desprotegida, lo que les permitió ganar 2-1.

En España, comienza la Liga y el partido entre el Barcelona (liderado por Rivaul) y el Valencia CF (San José en el anime) (que acaba de comprar al antiguo rival de Tsubasa, Carlos Santana) termina 2-2. Tsubasa observa el partido desde la tribuna (en la versión anime, Tsubasa juega como suplente en el partido y marca un gol).

En la segunda etapa de la J.League japonesa, Júbilo Iwata, liderado por Misaki, Gon Nakayama (inspirado en el jugador real Masashi Nakayama), Ishizaki y Urabe, derrotan a los Urawa Red Diamonds liderados por Hayato Igawa y Sawada, por 2-1. En otros partidos de la J.League, el FC Tokyo, liderado por Misugi, empata 1-1 con el Consadole Sapporo, liderado por Matsuyama. En Italia, Hyuga y Aoi son comprados respectivamente por A.C. Reggiana y A.S.D. Albese.

En España, Tsubasa juega tres partidos con el FC Barcelona B y registra 12 goles y 11 asistencias en tres partidos. Tsubasa entra en la alineación del Barcelona debido a la lesión de su rival Rivaul así como a los desastrosos resultados del Barcelona (un punto en cuatro partidos) y juega el Súper Clásico contra el Real Madrid C.F., que acaba de fichar a su antiguo rival Natureza. Tsubasa acaba el partido con tres goles y tres asistencias y el Barcelona gana 6-5.

Este es el epílogo de Captain Tsubasa Road to 2002 y está compuesto por cinco capítulos. Este manga sigue a Kojiro Hyuga y Shingo Aoi en Italia. En este manga, Kojiro Hyuga fue cedido a Reggiana mientras que Shingo Aoi fue cedido a Albese. Kojiro Hyuga hace un duro entrenamiento y hace su debut anotando un hat-trick.

Mientras Tsubasa juega para el Barcelona contra el Real Valladolid, anotando un gol y una asistencia en una victoria por 2-0, los 23 jugadores de la selección nacional sub-22 de Japón ("The Golden-23") son convocados para jugar dos partidos amistosos contra Dinamarca y Nigeria en preparación para los Juegos Olímpicos de Verano. Dos jugadores de fútbol sala, Kazami y Furukawa, que anteriormente jugaron para la selección nacional de fútbol sala de Japón, se unen a la selección nacional de fútbol sub-22 y muestran grandes habilidades, anotando dos goles en un partido de entrenamiento. Mientras tanto, la selección japonesa sub-20 liderada por Takeshi Sawada gana el Campeonato Juvenil de la AFC, derrotando a Corea del Sur por 6-5 en los penaltis en la final. En Brasil, Minato Gamo, ex entrenador de la selección nacional sub-20, intenta sin éxito convencer a Soga, un jugador japonés que juega en el CR Vasco da Gama, para que se una a la selección nacional. Mientras tanto, la esposa de Tsubasa, Sanae, le informa que está embarazada. En Japón, el partido con Dinamarca termina 4-2 con los siguientes goleadores: Misaki (J), Haas (D), Nitta (J), Nitta (J), Matsuyama (J) y Haas (D). En Alemania, el Hamburger SV juega un partido de la Bundesliga y Genzo Wakabayashi no está en la alineación debido a la mala relación con el entrenador Zeeman, lo que inicia los rumores de que Wakabayashi dejaría el Hamburger SV. Muchos equipos estaban interesados en fichar a Wakabayashi, como ACF Fiorentina, A.S. Roma, Bayern Munich y SV Werder Bremen.

Mientras tanto, Minato Gamo quiere convencer a Igawa, un jugador que puede jugar en todas las posiciones (portero, defensa, centrocampista y delantero), para que se incorpore a la selección absoluta. También en España, el Barcelona juega un partido de liga contra el Real Betis y Tsubasa marca dos goles y da una asistencia a Rikaar. En Japón, Wakabayashi se incorpora a la selección absoluta.

Comienza el partido entre Japón y Nigeria y Nigeria juega muy bien, ya que cuenta con dos campeones Ochado (que juega en el Paris SG, basado en Jay-Jay Okocha) y Bobang (que juega con Shingo Aoi en Albese). A los pocos minutos del comienzo del partido, Nigeria tiene la primera gran oportunidad de marcar el primer gol del partido con un penalti, pero el portero japonés Genzo Wakabayashi detiene en un saque de esquina. Wakabayashi detiene otro disparo y da una asistencia a Ken Wakashimazu, que marca un gol de chilena. Sin embargo, Nigeria marca dos goles con Bobang y Ochado. Al final de la primera mitad, Nigeria va ganando 2-1. Mientras tanto, Minato Gamo convence a Gakuto Igawa para que se una a la selección nacional. Comienza la segunda mitad, Japón ataca durante el tiempo de descuento. Misaki marca el gol del empate. El partido termina 2-2.

Final del Mundial Brasil vs Japón. El partido lo ganaría Japón 3-2

En España, el Barcelona gana 3-2 el partido contra el Valencia dirigido por Carlos Santana. En Japón, el partido entre Japón y Paraguay termina 3-0 con los siguientes goleadores: Gakuto, Wakashimazu y Nitta. En España, el Barcelona juega contra el Atlético de Madrid y Fersio Torres (inspirado por Fernando Torres) marca rápidamente un gol. Sin embargo, el Barcelona responde rápidamente y Tsubasa marca dos goles.

Comienzan las eliminatorias asiáticas y Japón vence a Malasia (6-0 en el partido de ida y 5-0 en el de vuelta), Tailandia (2-0 en el partido de ida, 3-0 en el de vuelta) y Bahréin (3-0 en el partido de ida y 5-0 en el de vuelta) y se clasifica para la tercera ronda. En la tercera ronda, Japón vence a Vietnam 5-0, empata con Arabia Saudita 1-1 y pierde con Australia 3-1. Clasificación tras la jornada 3 (de 6): Australia 9, Japón y Arabia Saudita 4 y Vietnam 0. Solo el primer clasificado es admitido a los Juegos Olímpicos. En la jornada 4, Japón vence a Arabia Saudita 2-0 mientras que Australia vence a Vietnam 5-0. En la jornada 5, Japón vence a Vietnam 4-0 y Australia empata con Arabia Saudita 1-1. Clasificación tras la jornada 5 (de 6): Australia 13, Japón 10, Arabia Saudita 5 y Vietnam 0. En la última jornada, Japón juega contra Australia (si Japón hubiera derrotado a Australia 3-0, 4-1, 5-2 y 6-3 o más, se habría clasificado para los Juegos Olímpicos, mientras que si Japón hubiera ganado 3-1, 4-2, 5-3 o algo así, habría jugado un desempate contra Australia). Japón marca el primer gol del partido contra Australia, gracias a los hermanos Tachibana. Sin embargo, los hermanos Tachibana se lesionan y son sustituidos por Wakashimazu y Nitta, que marca otro gol. Japón intenta marcar el tercer gol, pero todos sus disparos se estrellan en el larguero o son detenidos por el portero. En la segunda mitad, Australia marca el gol del 2-1, pero Japón reacciona y marca dos goles (goleadores: Igawa y Misaki). Japón finalmente gana 4-1 y se clasifica para los Juegos Olímpicos.

Italia

One-shot lanzado en Japón en 2009, que consta de 24 capítulos. Este one-shot cuenta el partido de la temporada final de la Serie C1 entre Reggiana y Albese, con ambos equipos compitiendo directamente por el ascenso. Este partido es el desafío entre Kojiro Hyuga (Reggiana) y Shingo Aoi (Albese). Hyuga marca dos goles en la primera mitad, mostrando una gran mejora en el juego físico. Sin embargo, en la segunda mitad, Albese reacciona y marca dos goles. Hyuga finalmente marca el gol de la victoria en el último minuto, lo que permite a su equipo ascender a la Serie B. Albese está decepcionado por su derrota porque creen erróneamente que U.C. AlbinoLeffe ganó contra Ravenna F.C y los superó en la clasificación. Sin embargo, Albinoleffe perdió 2-1 contra Ravenna, empatando a ambos equipos en el tercer lugar, y esto significa que tanto Reggiana (1º) como Albese (2º) ascienden. Ambos equipos celebran su ascenso.

España

Este one-shot se inició en febrero de 2010, con el fin de celebrar el 30 aniversario de la serie. Narra el partido de vuelta entre el Barcelona y el Real Madrid. A partir de ahí, se añaden siete capítulos más en los que el árbitro anula los dos primeros goles del Barcelona. El partido continúa y Rivaul finalmente marca un gol auténtico, seguido por uno del Real Madrid. En la segunda mitad, Natureza marca el segundo gol a 10 minutos del final del partido. Tsubasa marca el gol del empate con un remate en el tiempo añadido y el partido termina 2-2.

- Producción

Yoichi Takahashi estaba encantado con el fútbol asociación después de ver la Copa Mundial de la FIFA de 1978. Los partidos, los jugadores y el amor de los fanáticos hacia el deporte lo inspiraron a escribir un manga sobre fútbol. Otro aspecto relevante de esta decisión fue el hecho de que a Takahashi le gustaba más el fútbol que el béisbol porque consideraba que los jugadores tenían más libertad durante los partidos. A pesar de que el fútbol no era popular en Japón, Takahashi tenía como objetivo retratarlo a través de su manga y llegar al público en general. Debido a la falta de popularidad del tema, obtener la aprobación para escribir el manga por parte de su editor, Shueisha, tomó entre 2 y 3 años, lo que también fue difícil ya que era su primer manga. En lugar de utilizar jugadores profesionales, el autor del manga utilizó niños como protagonistas, esperando que los lectores se identificaran con el elenco. Sin embargo, Takahashi ya tenía en mente que a través de la serie los personajes principales crecerían y se convertirían en profesionales.

Al crear el elenco, Takahashi diseñó varios personajes con diferentes rasgos para ofrecer múltiples rasgos que servirían como obstáculos para que Tsubasa los superara. La gran cantidad de personajes hizo que Takahashi fuera cuidadoso con sus diseños y quería darle a cada uno de ellos características reconocibles. Uno de los primeros rivales de Tsubasa, Jun Misugi, recibió habilidades que superaron las del protagonista. Como resultado, le dio a Misugi una condición cardíaca que equilibraría el partido entre sus equipos. Cuando se le preguntó por qué los equipos de Tsubasa siempre ganan, Takahashi afirmó que era porque pretende que el manga sea largo y, por lo tanto, una derrota reduciría su duración. Si bien la serie inicialmente estaba dirigida a los niños, Takahashi se sorprendió de cómo, a lo largo de los años, también ha atraído a los adultos, así como del impacto que tuvo en el fútbol de Japón. Al hablar de sus temas, Takahashi afirmó que el principal es el honor, que se supone que es superior al dinero, algo que la gente valora más.

Como a Takahashi le gustaba el fútbol europeo debido a su nivel competitivo, decidió hacer que Tsubasa dejara São Paulo y se uniera al F.C. Barcelona de España a la edad de 21 años. En 1998, Takahashi viajó a Barcelona y disfrutó tanto del estadio Camp Nou que se inspiró en él para hacer del equipo de Barcelona el futuro equipo de Tsubasa. Sin embargo, Takahashi afirmó que fue una decisión tomada al azar y bromeó diciendo que Tsubasa se habría unido al Real Madrid si hubiera visitado el Santiago Bernabéu. Para esta parte, Takahashi comenzó a utilizar jugadores profesionales inspirados en estrellas del fútbol de la vida real, especialmente Rivaul (inspirado en Rivaldo), quien sería el mentor de Tsubasa en Barcelona. Debido a la inexperiencia de Tsubasa en su debut como adulto, Rivaul se convierte en su mentor.

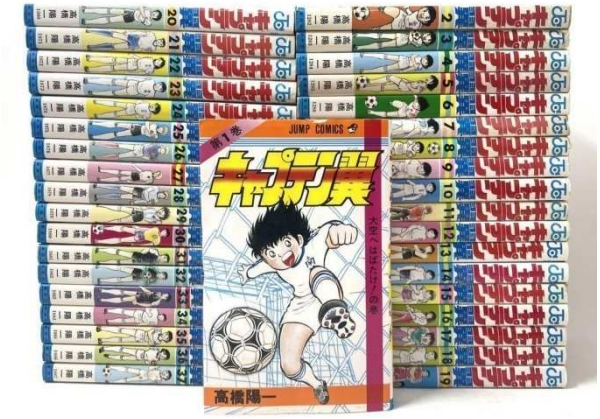
Para 2010, el manga había sido traducido al francés, italiano, alemán y español; en ese momento, no existía una versión oficial en inglés. En 2017, varios volúmenes estaban disponibles en una traducción oficial al árabe y un tercio de la primera tirada de estos fue donada a niños refugiados sirios por la editorial Kinokuniya. Shueisha publicó una versión bilingüe japonés-inglés en 2020. Iba a lanzarse para un dispositivo de lectura digital.

- Medios

Manga

Escrita e ilustrada por Yōichi Takahashi, la primera entrega de Captain Tsubasa comenzó en la revista de manga shōnen de Shueisha, Weekly Shōnen Jump, el 31 de marzo de 1981, y terminó en la edición del 9 de mayo de 1988, con sus capítulos recopilados en 37 volúmenes tankōbon, publicados desde el 9 de enero de 1982, hasta el 10 de marzo de 1989. La serie ha generado varios one-shots y secuelas. En enero de 2024, Takahashi anunció que se retiraría de la serialización de manga, y la parte final de la serie, Captain Tsubasa: Rising Sun – The Final, terminó el 4 de abril de 2024. En abril de 2024, se anunció que Captain Tsubasa: Rising Sun continuaría con un nuevo arco argumental en forma de guiones gráficos en el sitio web Captain Tsubasa World bajo el título Captain Tsubasa: Rising

Sun Finals; el primer capítulo de 27 páginas se presentó el 4 de abril del mismo año durante la era del sitio teaser, y el sitio se abrió el 23 de julio del mismo año, lanzando los primeros cuatro capítulos a la vez. La serie se actualiza todos los martes.



Edición japonesa del manga

Una traducción oficial al árabe fue escrita por un hombre sirio llamado Obada Kassoumah, quien estudió en la Universidad de Estudios Extranjeros de Tokyo a partir de 2012, y había disfrutado del anime cuando era niño. Kinokuniya publica la versión árabe y había seleccionado a Obada como traductor. La venta de los volúmenes comenzó en los Emiratos Árabes Unidos en 2017. Para abordar las diferencias en las variedades del árabe, Obada consultó a personas que hablaban otras variedades de árabe e intentó hacer que el lenguaje del cómic fuera accesible a hablantes de todas las variedades, evitando al mismo tiempo la formalidad forzada del árabe estándar moderno. Además, hizo que los casos de bebidas alcohólicas fueran ambiguos, ya que las representaciones explícitas del alcohol no se publicarían en varios países de mayoría musulmana.

Anime

La serie original de manga Captain Tsubasa fue rápidamente adaptada a una serie de animación para televisión, producida por Tsuchida Production, transmitida por TV Tokyo del 10 de octubre de 1983 al 27 de marzo de 1986. Esta primera serie adapta los primeros 25 volúmenes. Cuatro películas animadas siguieron poco después, entre 1985 y 1986, continuando la historia. En 1989, una nueva serie de animación, Shin Captain Tsubasa, fue producida por Shueisha y CBS Sony Group, Inc. y abarcó 13 animaciones de video originales (OVA). Shin Captain Tsubasa adapta el manga del volumen 25 al volumen 36.

La serie fue seguida poco después por una segunda adaptación, titulada Captain Tsubasa J, que fue producida por NAS y Fuji TV y animada por Studio Comet. Fue una nueva versión de los primeros volúmenes que continuó adaptando el manga donde la serie anterior se había detenido. Se emitió durante 47 episodios en Fuji TV entre el 21 de octubre de 1994 y el 22 de diciembre de 1995, y fue seguida por una animación de video original, Captain Tsubasa: Holland Youth, que se lanzó en 1994.

Jugadores insignia de la serie

Una tercera adaptación, Captain Tsubasa: Road to Dream, también conocida como Captain Tsubasa ~ Road to 2002, animada por Group TAC, se emitió en TV Tokyo entre el 7 de octubre de 2001 y el 6 de octubre de 2002, con música publicada por Avex Mode.

Todas las versiones de la serie animada Captain Tsubasa han sido transmitidas por la red de televisión satelital de animación Animax en su red original en Japón y luego en sus respectivas redes en todo el mundo, incluyendo Asia Oriental, Hong Kong, Sudeste Asiático, Asia del Sur y otras regiones. Los doblajes en inglés de todas las series se han emitido en Animax Asia y algunos episodios del doblaje en inglés fueron lanzados en VCD por Speedy Video Malaysia.

En 2017, se anunció otra adaptación de la serie de televisión de anime. Está dirigida por Toshiyuki Kato y producida por David Production. Viz Media ha licenciado la nueva serie de anime. La serie se emitió en TV Tokyo del 2 de abril de 2018 al 1 de abril de 2019. Un doblaje en inglés comenzó a transmitirse en Primo TV en los Estados Unidos a partir del 4 de agosto de 2018. Una segunda temporada, dirigida por Katsumi Ono y producida por Studio Kai, se emitió del 1 de octubre de 2023 al 30 de junio de 2024. Adaptó el "Arco de la Juventud Junior".

- Legado

La serie de manga tuvo una circulación de 70 millones de volúmenes en Japón en 2008, 82 millones de copias en todo el mundo en 2018, y tenía más de 90 millones de copias en circulación en todo el mundo en 2023. En 2001, la serie de anime ocupó el puesto 49 en la lista de las "100 mejores" producciones de anime de Animage. La adaptación al anime también ha sido muy popular en Japón. En 2005, la cadena de televisión japonesa TV Asahi realizó una encuesta web en línea de las "100 mejores" y una encuesta a nivel nacional: Captain Tsubasa se ubicó en el puesto 41 en la encuesta en línea y en el trigésimo en la encuesta. En 2006, TV Asahi realizó otra encuesta en línea para los cien mejores animes y Captain Tsubasa se ubicó en el puesto 16 en "The Celebrity List". La tercera serie de televisión también fue muy popular en 2002, obteniendo altos índices de audiencia.

Captain Tsubasa ha inspirado a futbolistas destacados como Hidetoshi Nakata, Alessandro Del Piero, Fernando Torres, Zinedine Zidane, Lionel Messi, Alexis Sánchez y Andrés Iniesta a jugar al fútbol y elegirlo como carrera. También influyó en la película Shaolin Soccer (2001) de Stephen Chow y en una línea de zapatillas de running Adidas. El grupo de manga Clamp también ha producido obras dōjinshi relacionadas con los personajes de Captain Tsubasa.

En 2004, cuando la JSDF proporcionó asistencia humanitaria en Samawah, Irak, se colocaron pegatinas de personajes del manga en "veintiséis vagones de agua" que los niños conocieron. La noticia fue reportada como un ejemplo de cómo la cultura pop japonesa podría tener resultados positivos para la "diplomacia cultural y la promoción regional".

Una estatua de bronce de Tsubasa Oozora fue erigida en el vecindario del creador del anime en Katsushika, Tokyo en la primavera de 2013. Tsubasa y Misaki aparecieron en el video de los Juegos Olímpicos de Tokyo 2020 en la ceremonia de clausura de los Juegos Olímpicos de Verano de 2016. Tsubasa y Misaki realizaron su tiro doble en una escena y Tsubasa apareció solo más tarde con su característica patada aérea. En un partido de Japón por la Copa Mundial de la FIFA 2018, los fanáticos japoneses realizaron un tifo con una ilustración del manga con múltiples mensajes que apoyaban al equipo.

Nippon.com (de la Nippon Communications Foundation) también hizo un artículo donde notaron cómo Tsubasa se convirtió en uno de los personajes ficticios más agradables debido a su sueño y carrera en la serie que al mismo tiempo influyó en otros. Espin Of señaló que una de las características más notables de la serie fue cómo las habilidades de Tsubasa le permitieron marcar goles mientras que su entrenamiento con sus compañeros de equipo también generó atractivo para los espectadores. Su pasión por el fútbol y su relación inicial con el portero Genzo Wakabayashi también se destacaron como notas dignas de mención. THEM Anime Reviews señaló que Tsubasa obtuvo una gran reputación internacional, pero encontró que la animación de la década de 1980 estaba anticuada en los tiempos modernos. Además, encontró que las acciones de Kojiro Hyuga y los problemas con la bebida de su entrenador podrían dejar impresiones negativas en los espectadores. Sin embargo, encontraron atractiva la historia y desearon que tuviera licencia para un lanzamiento en inglés. PublishersWeekly.com elogió mucho la serie, afirmando que su sorprendente duración demuestra el éxito de la serie. Además, el manga se destacó no solo por aportar estilo al fútbol, sino también personajes agradables que fueron adaptados legítimamente en la serie de anime. En The Imperial Sportive: Sporting Lives in the Service of Modern Japan, Sandra Collins reconoce a Captain Tsubasa y Slam Dunk de Takehiko Inoue como mangas que ayudaron a popularizar el fútbol y el baloncesto, respectivamente, en Japón durante sus serializaciones. De manera similar, Miho Koishihara se refirió a estos dos mangas como

responsables de aumentar la popularidad de sus respectivos deportes y la escritora señaló que Captain Tsubasa se centró en el crecimiento realista en comparación con trabajos anteriores. En Sport, literature, society: cultural historical studies se señaló el atractivo tanto del manga como de su personaje principal como una de las principales razones para convertirse en una de las series de fútbol más populares de Japón, haciendo referencia a su popularidad a lo largo de su serialización.

Una serie en la que Captain Tsubasa ejerció una gran influencia fue Giant Killing de Masaya Tsunamoto.

Durante la ocupación estadounidense de Irak, la Fuerza de Autodefensa de Japón puso calcomanías de Captain Tsubasa en sus camiones de agua. Al mismo tiempo, la Fundación Japón proporcionó una temporada doblada al árabe de Captain Tsubasa a la estación de televisión más grande de forma gratuita.

A fines de 2018, la ciudad de Katsushika organizó la campaña "Captain Tsubasa Cup, Gotta Win!" durante el Torneo Anual de Fútbol Juvenil para ayudar a atraer turistas a la ciudad y mantener activos a los jóvenes, y le otorgó a Takahashi el Premio al Ciudadano Honorario por el impacto positivo del manga en la ciudad.

Slam Dunk

Slam Dunk (estilizado en mayúsculas) es una serie escrita e ilustrada por Takehiko Inoue. Se serializó en la revista de manga shōnen de Shueisha, Weekly Shōnen Jump, desde octubre de 1990 hasta junio de 1996, y los capítulos se recopilaron en 31 volúmenes tankōbon. La historia sigue a un equipo de baloncesto de la escuela secundaria Shōhoku, ubicada en el área de Shōnan en Japón.

El manga fue adaptado a una serie de televisión de anime por Toei Animation que se emitió desde octubre de 1993 hasta marzo de 1996. La serie se ha transmitido en todo el mundo, ganando popularidad especialmente en Japón, Europa y varios otros países asiáticos. En diciembre de 2022, se estrenó en Japón un largometraje de anime titulado The First Slam Dunk.

Slam Dunk tiene 185 millones de copias en circulación, lo que la convierte en una de las series de manga más vendidas de la historia. En 1994, recibió el 40.º Premio Shogakukan Manga en la categoría shōnen. En Japón, Slam Dunk ha sido considerada como una de las mejores series de manga deportivas de todos los tiempos y se la ha citado como una de las que contribuyó a popularizar el baloncesto entre la juventud japonesa durante la década de 1990. En 2010, Inoue recibió elogios especiales de la Asociación Japonesa de Baloncesto por ayudar a popularizar el baloncesto en Japón.

- Argumento

Hanamichi Sakuragi es un delincuente de secundaria y líder de una pandilla. Es muy impopular entre las chicas, habiendo sido rechazado cincuenta veces. En su primer año en la escuela secundaria Shohoku, Sakuragi conoce a Haruko Akagi, la chica de sus sueños, y se alegra mucho cuando ella no se siente rechazada o asustada por él como otras chicas. Haruko reconoce el atletismo de Sakuragi y lo presenta al equipo de baloncesto de Shohoku. Sakuragi es reacio a jugar al baloncesto debido a su inexperiencia con los deportes y su creencia de que el baloncesto es un juego para perdedores. Esta creencia surgió porque la chica más reciente que lo rechazó había favorecido a un jugador de baloncesto. A pesar de su inmadurez y temperamento, se une al equipo para impresionar a Haruko y demuestra ser un atleta natural.

Sakuragi más tarde desarrolla un amor genuino por el deporte a pesar de que inicialmente lo juega debido a su enamoramiento. En esta época, la novata estrella y "imán de chicas" Kaede Rukawa se une al equipo. Sakuragi lo ve como un rival acérrimo en el baloncesto y el romance, ya que Haruko está enamorada de Rukawa, pero no es correspondida. Poco después, dos miembros adicionales se unen al equipo: Hisashi Mitsui, un hábil tirador de tres puntos y ex MVP de la escuela secundaria; y Ryota Miyagi, un base bajo pero rápido. Los cuatro jugadores trabajan juntos para cumplir el sueño del capitán del equipo, Takenori Akagi, de ganar el campeonato nacional. Después de derrotar a uno de los equipos más poderosos en el campeonato nacional de escuelas secundarias, los inadaptados ganan publicidad y el equipo de baloncesto Shohoku, una vez poco conocido, se convierte en un contendiente estrella en Japón.

- Producción

Takehiko Inoue se inspiró para crear Slam Dunk en su amor por el baloncesto, que ha tenido desde la escuela secundaria. Después de que comenzó a trabajar en la serie, se sorprendió al recibir cartas de lectores que habían comenzado a practicar el deporte debido a su manga. Su editor le dijo que "el baloncesto era un tabú en este mundo". Debido a estas cartas, Inoue decidió que quería dibujar mejores juegos de baloncesto en la serie. Con la serie, el autor quería demostrar los sentimientos y pensamientos que algunos atletas podrían tener cuando ganan, pierden o mejoran en su deporte. Cuando comenzó a trabajar en Vagabond, Inoue notó que su trabajo en Slam Dunk tenía una perspectiva más simple sobre la vida, ya que se centró más en las victorias y el éxito.

Con la serie, Inoue quería que los lectores sintieran logros y amor por el deporte. Pensando que su éxito como artista de manga se debía en gran parte al baloncesto, Inoue organizó una beca Slam Dunk para estudiantes japoneses, ya que quería retribuir al deporte aumentando su popularidad en Japón. Sin embargo, cuando se le preguntó sobre la respuesta de los lectores al baloncesto, Inoue comentó que, aunque Slam Dunk es técnicamente un manga de baloncesto, su historia podría haberse contado con otros deportes como el fútbol. Añadió que el arte del manga era

más "mangalike" en comparación con sus obras más nuevas como Real. Sus experiencias con el baloncesto también influyeron en la historia de Slam Dunk. De joven, Inoue comenzó a jugar al baloncesto para hacerse popular entre las chicas, pero más tarde desarrolló un interés en el deporte en sí. Esta experiencia se refleja en el personaje Hanamichi Sakuragi, que empezó a jugar al baloncesto para impresionar a una chica, sólo para más tarde encariñarse verdaderamente con el juego. Inoue asistió a las Finales de la NBA en los Estados Unidos y a los Juegos Olímpicos de Verano de 1992 en Barcelona como "investigación" para el manga.

- Medios

Manga

Escrita e ilustrada por Takehiko Inoue, Slam Dunk fue serializada en la revista de manga shōnen de Shueisha, Weekly Shōnen Jump, desde el 1 de octubre de 1990 hasta el 17 de junio de 1996. Los 276 capítulos individuales fueron recopilados originalmente en 31 volúmenes tankōbon bajo el sello Jump Comics de Shueisha, siendo el primero publicado el 8 de febrero de 1991 y el volumen final el 3 de octubre de 1996. Posteriormente fue reensamblado en 24 volúmenes kanzenban bajo el sello Jump Comics Deluxe desde el 19 de marzo de 2001 hasta el 2 de febrero de 2002. Una edición shinsōban de 20 volúmenes fue publicada entre el 1 de junio y el 1 de septiembre de 2018. El 8 de noviembre de 2022, se publicó un libro que imitaba un número de la Weekly Shōnen Jump y que recopilaba 24 capítulos seleccionados del manga original bajo el título Slam Dunk Jump.

Versión completa del manga en inglés

En América del Norte, una versión en inglés de Slam Dunk fue publicada por la ahora desaparecida Gutsoon! Entertainment, que serializó el título en su antología de manga Raijin Comics de 2002 a 2004. Se publicaron cinco volúmenes recopilados bajo el sello Raijin Graphic Novels de Gutsoon. Fueron lanzados desde el 2 de julio de 2003 hasta el 5 de mayo de 2004. Después de que Gutsoon! cerró, la licencia de Slam Dunk fue comprada por Viz Media, que publicó un avance de la serie en la edición de diciembre de 2007 de la edición norteamericana de Shōnen Jump. Slam Dunk comenzó a serializarse en la revista, comenzando con la edición de mayo de 2008, así como en formato tankōbon, siendo el primero publicado el 2 de septiembre de 2008. El 31.º y último volumen fue lanzado el 3 de diciembre de 2013.

En 2004, Inoue produjo un epílogo titulado Slam Dunk: 10 días después, que fue dibujado en 23 pizarrones en el antiguo campus de la extinta escuela secundaria Misaki ubicada en la prefectura de Kanagawa, y se exhibió públicamente durante tres días entre el 3 y el 5 de diciembre. El epílogo, junto con la cobertura del evento, se imprimió en la edición de febrero de 2005 de la revista Switch. Un documental del evento fue lanzado en DVD en

mayo de 2005. El epílogo fue publicado en forma de libro por Flower bajo el título Slam Dunk 10 Days After Complete el 10 de abril de 2009.

Anime

Una serie de anime, compuesta por 101 episodios, fue producida por Toei Animation y dirigida por Nobutaka Nishizawa. Se emitió por primera vez en TV Asahi del 16 de octubre de 1993 al 23 de marzo de 1996. Más tarde se emitió en la cadena de televisión por satélite Animax, además de producirse cuatro películas animadas. El anime siguió la historia del manga, pero omitió los juegos del Torneo Nacional. Toei recopiló los episodios en una serie de diecisiete DVD que se lanzaron en Japón del 10 de diciembre de 2004 al 21 de mayo de 2005. Toei volvió a recopilar la serie en tres cajas de DVD durante 2008. Las tres cajas tienen un total de diecisiete discos. Para celebrar los 20 años desde su emisión, el anime se lanzó en formato Blu-ray.

Toei y Geneon se unieron brevemente para lanzar el anime en DVD en Norteamérica después de que el manga fuera descontinuado, aunque esto también fue descontinuado después de solo unos pocos volúmenes. El primer DVD fue lanzado el 15 de marzo de 2005, y el volumen 4 fue el último lanzado el 14 de junio de 2005, antes de que fueran cancelados. Varios episodios de la serie también se pudieron descargar en el servicio Direct2Drive de IGN. Toei puso a disposición la serie para transmisión en Crunchyroll en 2008. Joost también comenzó a transmitir la serie en mayo de 2009.

Captura del anime clásico

La música fue compuesta por Takanobu Masuda (del episodio 1 al 61) y BMF (del episodio 62 al 101). Se publicaron tres bandas sonoras en CD durante la transmisión de la serie en Japón. Los openings, endings y otros dos temas fueron recopilados en la banda sonora en CD The Best of TV Animation Slam Dunk, lanzada el 21 de julio de 2003.

Toei Animation produjo cuatro películas de anime entre 1994 y 1995, mientras el manga y la serie de televisión aún se estaban emitiendo. Contienen en gran parte material nuevo que solo se insinúa o no se presenta en el manga. Del 1 al 4 de agosto de 2006, NHK transmitió las cuatro películas como parte de la programación Summer Anime Choice de su red satelital NHK BS-2, y TV Osaka transmitió las últimas tres películas del 3 al 8 de enero de 2007. Todas las películas fueron recopiladas en una caja de DVD llamada Slam Dunk The Movie que se lanzó el 10 de diciembre de 2004.

La primera película, titulada simplemente Slam Dunk, se estrenó el 12 de marzo de 1994. Ambientada después del partido de práctica de Shohoku contra Ryonan (antes de la segunda mitad del episodio 20), la película se centra en un partido de práctica contra Takezono High. Antes del partido, Sakuragi se encuentra con Yoko Shimura, la chica que lo rechaza en la primera escena de la serie, y Oda, el jugador de baloncesto por el que lo rechazó. Zenkoku Seiha da! Sakuragi Hanamichi, estrenada el 9 de julio de 1994, es la segunda película de la serie. Sucede durante el partido de clasificación de cuarta ronda de Shohoku contra Tsukubu High (entre la primera mitad del episodio 36). La película presenta personajes originales, entre ellos Godai, un viejo amigo de Akagi y Kogure, Rango, un fanfarrón salvaje que está enamorado de Haruko y se pelea con Sakuragi, y el entrenador Kawasaki, un ex alumno de Anzai-sensei. Shohoku Saidai no Kiki! Moero Sakuragi Hanamichi se estrenó el 4 de marzo de 1995. Ambientada después de la derrota de Shohoku ante Kainan, y durante un partido de práctica contra Ryokufu High (entre el episodio 61). Hoero Basukettoman Tamashii!! Hanamichi to Rukawa no Atsuki Natsu, que se estrenó el 15 de junio de 1995, cuenta que

el kouhai de la escuela secundaria de Rukawa, Ichiro Mizusawa, pronto quedará paralizado y desea tener un último juego contra Rukawa (entre la primera mitad del episodio 62).

El 7 de enero de 2021, el autor de Slam Dunk, Takehiko Inoue, anunció en su cuenta de Twitter que la serie recibiría una nueva película de anime de Toei Animation titulada The First Slam Dunk. Inoue es el director y escritor de la película, con Yasuyuki Ebara diseñando los personajes. Se estrenó en Japón el 3 de diciembre de 2022.

- Recepción

Slam Dunk fue galardonado con el 40.º Premio Shogakukan Manga en la categoría shōnen en 1994. Ocupó el segundo lugar, solo detrás de Kingdom, en la primera sección anual de los Premios Tsutaya Comic Awards de todos los tiempos en 2017. En una encuesta a cerca de 79.000 japoneses para el décimo Festival de Artes Mediáticas de Japón en 2006, Slam Dunk fue votado como el manga número uno de todos los tiempos. En la encuesta Media Arts 100 del gobierno japonés de 2009 sobre las obras de arte favoritas del público de todos los tiempos, Slam Dunk ocupó el primer lugar en la división de manga. En una encuesta de Oricon en 2009, ocupó el primer lugar como el manga que los fanáticos querían que se convirtiera en una película de acción real.

En noviembre de 2014, los lectores de la revista Da Vinci de Media Factory votaron a Slam Dunk como la cuarta mejor serie de manga de todos los tiempos de la Weekly Shōnen Jump. En la encuesta Manga Sōsenkyo 2021 de TV Asahi, en la que 150.000 personas votaron por sus 100 mejores series de manga, Slam Dunk ocupó el tercer lugar, solo detrás de One Piece y Demon Slayer: Kimetsu no Yaiba. El periódico francés Le Figaro seleccionó la serie como uno de sus seis mangas recomendados presentados en la Feria del Libro de París de 2019.

Los volúmenes recopilados de Slam Dunk vendieron más de 100 millones de copias en Japón en 2004, más de 118 millones en 2012, y más de 121 millones en 2014. En 2017, la serie tenía más de 170 millones de copias en circulación en todo el mundo. En 2024, la serie tenía más de 185 millones de copias en circulación en todo el mundo. Hasta que se rompió en 2002, los volúmenes 21 al 23 de Slam Dunk tenían el récord de impresión inicial de un manga con 2,5 millones de copias. La versión impresa de Slam Dunk: 10 Days After fue popular, habiendo ocupado inicialmente el sexto y luego el decimoquinto lugar en el ranking semanal de manga de Oricon. Los primeros seis volúmenes de la edición shinsōban de 2018 del manga original alcanzaron los ocho primeros lugares de su semana de lanzamiento, siendo el más alto el primer volumen en el número dos. Esto resultó en que Slam Dunk fuera el cuarto manga más vendido de 2018 con 5,2 millones de copias vendidas, y la novena franquicia de medios más vendida de 2018, con ventas estimadas de 3,4 mil millones de yenes. La traducción al inglés del manga fue catalogada como uno de los mejores cómics de 2008 por Publishers Weekly. De manera similar, la Asociación de Servicios de Bibliotecas para Jóvenes Adultos nombró al primer volumen como una de sus "Grandes novelas gráficas para adolescentes" a principios de 2009.

Slam Dunk fue la tercera serie de manga más vendida en la primera mitad de 2023 (período entre noviembre de 2022 y mayo de 2023), con 4,2 millones de copias vendidas.

Carlo Santos de Anime News Network escribió que "Con personajes sólidos, acción deslumbrante y una historia clásica de perdedor, Slam Dunk es lo que todas las series de manga (y jugadores de baloncesto) deberían aspirar a ser: el paquete completo". Sin embargo, basándose en el primer volumen, su colega Carl Kimlinger dijo que parecía más una comedia romántica que un manga deportivo, ya que se centraba en establecer el reparto. Santos opinó que son las cosas que suceden fuera de la cancha las que realmente constituyen el corazón y el alma del manga, ya que cada personaje tiene una historia que contar y un objetivo que alcanzar, y la cancha simplemente les proporciona un escenario para "actuar estas luchas universales". De manera similar, Kris Kosaka de The Japan Times escribió que Slam Dunk no es la típica historia deportiva dominada por el heroísmo en la cancha, pero el amor de Inoue por el baloncesto es evidente en cada página.

Ben Sin, de Sports Illustrated, escribió que hay muchas razones por las que Slam Dunk es tan querido, incluida una rivalidad hilarante entre el personaje principal y su compañero de equipo, un apuesto jugador estrella con una gran base de fans femeninas y "muchos otros personajes y subtramas que desde entonces se han convertido en una parte crucial de la tradición del manga". Sin también proclamó que Inoue tiene la mejor combinación de ilustraciones serias y tontas en la historia de los cómics: "Inoue puede dibujar un retrato asombrosamente detallado y emotivo de un ser humano en un panel y luego hacer un giro de 180 grados en los rasgos faciales de ese personaje en el siguiente". Kimlinger llamó a Sakuragi una "elección inspirada" para un personaje principal, ya que es un matón con

un temperamento explosivo y todas las motivaciones equivocadas, pero dijo que hace lo "aparentemente imposible" y equilibra la simpatía y la arrogancia extrema gracias a escenas humorísticas. Santos escribió que si bien Sakuragi puede no tener las "habilidades sobrehumanas alucinantes" que normalmente asociamos con los protagonistas de shōnen, verlo crecer hasta convertirse en un deportista y un ser humano decente es igualmente emocionante. A pesar de tener algunos diseños de personajes "school-punk" que generalmente se consideran cómicos hoy en día, Santos calificó el arte como sólido por su flujo visual y sentido del movimiento.

Cowboy Bebop

Cowboy Bebop (カウボーイビバップ) es una serie neo-noir espacial de 1998 que se emitió en TV Tokyo y Wowow de 1998 a 1999. Fue creada y animada por Sunrise, dirigida por un equipo de producción formado por el director Shinichirō Watanabe, la guionista Keiko Nobumoto, el diseñador de personajes Toshihiro Kawamoto, el diseñador mecánico Kimitoshi Yamane y la compositora Yoko Kanno, que se anuncian colectivamente como Hajime Yatate.

La serie, que duró veintiséis episodios (denominados "sesiones"), está ambientada en el año 2071 y sigue la vida de una tripulación viajera de cazarrecompensas a bordo de una nave espacial, el Bebop. Aunque incorpora una amplia variedad de géneros, la serie se nutre principalmente de la ciencia ficción, el western y el cine negro. Sus temas más destacados son el aburrimiento existencial, la soledad y la incapacidad de escapar del pasado.

La serie fue doblada al inglés por Animaze y ZRO Limit Productions, y originalmente fue licenciada en Norteamérica por Bandai Entertainment (y ahora está licenciada por Crunchyroll) y en Gran Bretaña por Beez Entertainment (ahora por Anime Limited); Madman Entertainment posee la licencia en Australia y Nueva Zelanda. En 2001, se convirtió en el primer título de anime en ser transmitido en Adult Swim.

Cowboy Bebop ha sido aclamada como una de las mejores series de televisión animadas de todos los tiempos. Fue un éxito crítico y comercial tanto en el mercado japonés como en los internacionales, más notablemente en los Estados Unidos. Obtuvo varios premios importantes de anime y ciencia ficción tras su lanzamiento, y recibió elogios de la crítica y el público por su estilo, personajes, historia, actuación de voz, animación y banda sonora. El doblaje en inglés fue particularmente elogiado y se lo considera uno de los mejores doblajes en inglés de anime. A Cowboy Bebop se le atribuye haber ayudado a introducir el anime a una nueva ola de espectadores occidentales a principios de la década de 2000, y también se lo ha calificado como una serie de acceso.

- Argumento

En el año 2071, aproximadamente cincuenta años después de un accidente con un portal hiperespacial que hizo que la Tierra fuera casi inhabitable, la humanidad ha colonizado la mayoría de los planetas rocosos y lunas del Sistema Solar. En medio de una creciente tasa de criminalidad, la Policía del Sistema Inter Solar (ISSP) estableció un sistema de contratos legalizados, en el que los cazarrecompensas registrados (también conocidos como "Cowboys") persiguen a los criminales y los traen con vida a cambio de una recompensa. Los protagonistas de la serie son cazarrecompensas que trabajan desde la nave espacial Bebop. La tripulación original está formada por Spike Spiegel, un ex sicario exiliado del criminal Red Dragon Syndicate, y Jet Black, un ex oficial de la ISSP. Más tarde se les unen Faye Valentine, una estafadora amnésica; Edward, un niño excéntrico, experto en piratería; y Ein, un Pembroke Welsh Corgi modificado genéticamente con inteligencia humana. A lo largo de la serie, el equipo se ve involucrado en desastrosos contratiempos que los dejan sin dinero, mientras que a menudo se enfrentan a rostros y eventos de su pasado: Estos incluyen las razones de Jet para dejar el ISSP y el pasado de Faye como una joven de la Tierra herida en un accidente y congelada criogénicamente para salvar su vida.

Si bien gran parte del programa es episódico, el arco argumental principal se centra en Spike y su rivalidad mortal con Vicious, un ambicioso criminal afiliado al Sindicato del Dragón Rojo. Spike y Vicious alguna vez fueron socios y amigos. Aún así, cuando Spike comienza un romance con la novia de Vicious, Julia, y decide dejar el Sindicato con ella, Vicious busca eliminar a Spike chantajeando a Julia para que lo mate. Julia se esconde para protegerse a sí misma y a Spike, mientras que Spike finge su muerte para escapar del Sindicato. En el presente, Julia sale de su escondite y se reúne con Spike, con la intención de completar su plan. Vicious, tras haber organizado un golpe de estado y apoderado del Sindicato, envía sicarios tras la pareja. Julia es asesinada, dejando a Spike solo. Spike abandona el Bebop tras disculparse finalmente con Faye y Jet. Al infiltrarse en el sindicato, encuentra a Vicious en el último piso del edificio y se enfrenta a él tras acabar con los miembros restantes del Dragón Rojo. La batalla final termina con Spike matando a Vicious, solo para ser gravemente herido en la confrontación que sigue. Al mirar hacia el cielo, Spike ve a Julia. La serie concluye cuando Spike desciende por la escalera principal del edificio hacia el sol naciente antes de caer finalmente al suelo.

- Temática y personajes

Watanabe creó un eslogan especial para la serie para promocionarla durante su presentación original, llamándola "un nuevo género en sí mismo". La línea fue insertada antes y después de las pausas comerciales durante sus transmisiones japonesas y estadounidenses. Más tarde, Watanabe calificó la frase como una "exageración". El programa es un híbrido de múltiples géneros, incluidos los westerns y la ficción pulp. Un crítico lo describió como "ópera espacial que se encuentra con el noir, la comedia y el ciberpunk". También se lo ha llamado un "western espacial que rompe géneros".

El estilo musical se enfatizó en muchos de los títulos de los episodios. Se exploran múltiples temas filosóficos utilizando los personajes, incluido el existencialismo, el aburrimiento existencial, la soledad y el efecto del pasado en los protagonistas. Otros conceptos a los que se hace referencia incluyen el ambientalismo y el capitalismo. La serie también hace referencias específicas o pastiches de múltiples películas, incluidas las obras de John Woo y Bruce Lee, Midnight Run, 2001: A Space Odyssey y Alien. La serie también incluye extensas referencias y elementos de ciencia ficción, con fuertes similitudes con la ficción ciberpunk de William Gibson. Varios planetas y estaciones espaciales de la serie están hechos a imagen de la Tierra. Las calles de los objetos celestes como Ganimedes se asemejan a una ciudad portuaria moderna, mientras que Marte presenta centros comerciales, parques temáticos, casinos y ciudades. Este escenario ha sido descrito como "una parte de diáspora china y dos partes del salvaje oeste".

De izquierda a derecha: Jet Black, Spike, Faye, Edward y Ein

Los personajes fueron creados por Watanabe y diseñados por Toshihiro Kawamoto. Watanabe imaginó a cada personaje como una extensión de su propia personalidad, o como una persona opuesta a sí mismo. Cada personaje, desde el elenco principal hasta los personajes secundarios, fueron diseñados para ser forajidos incapaces de encajar en la sociedad. Kawamoto diseñó a los personajes para que se distinguieran fácilmente entre sí. Todo el elenco principal se caracteriza por un profundo sentido de soledad o resignación a su destino y pasado. Desde la perspectiva de Brian Camp y Julie Davis, los personajes principales se parecen a los personajes principales de la serie de anime Lupin III, aunque solo sea superficialmente, dado su pasado más problemático y personalidades más complejas.

El programa se centra en el personaje de Spike Spiegel (con la voz de Kōichi Yamadera), un icónico vaquero espacial con cabello verde y que a menudo se ve vistiendo un traje azul, y el tema general de la serie es el pasado de Spike y su efecto kármico en él. Spike fue retratado como alguien que había perdido sus expectativas para el futuro, habiendo perdido a la mujer que amaba, y por lo tanto estaba en un letargo casi constante. El ojo artificial de Spike fue incluido ya que Watanabe quería que sus personajes tuvieran defectos. Originalmente se le iba a dar un parche en el ojo, pero esta decisión fue vetada por los productores.

Jet (con la voz de Unshō Ishizuka) se muestra como alguien que perdió la confianza en su vida anterior y se ha vuelto cínico sobre el estado de la sociedad. Spike y Jet fueron diseñados para ser opuestos, con Spike siendo delgado y vistiendo atuendos elegantes, mientras que Jet era voluminoso y vestía ropa más informal. La ropa, que era de color oscuro, también reflejaba sus estados de ánimo. Faye Valentine, Edward Wong (con la voz de Aoi Tada) y Ein se unieron al equipo en episodios posteriores. Sus diseños estaban destinados a contrastar con Spike. Faye fue descrita por su actriz de voz Megumi Hayashibara como inicialmente una mujer "fea", con rasgos definitorios siendo su vivacidad, sensualidad y humanidad. Para enfatizar su situación cuando fue presentada por primera vez, fue comparada con Poker Alice, una famosa figura occidental.

Edward y Ein fueron los únicos personajes principales que tenían modelos de la vida real. La primera tenía su comportamiento basado en las travesuras de Yoko Kanno como lo observó Watanabe cuando la conoció por primera vez. Si bien generalmente se lo retrata como despreocupado y excéntrico, Edward está motivado por una sensación de soledad después de ser abandonado por su padre. Kawamoto inicialmente basó el diseño de Ein en el corgi mascota de un amigo, y luego consiguió uno para usarlo como modelo de movimiento.

- Producción

Cowboy Bebop fue desarrollado por el estudio de animación Sunrise y creado por Hajime Yatate, el conocido seudónimo de las contribuciones colectivas del personal de animación de Sunrise. El líder del equipo creativo de la serie fue el director Shinichirō Watanabe, más conocido en ese momento por dirigir Macross Plus y Mobile Suit Gundam 0083: Stardust Memory. Otros miembros destacados del equipo creativo de Sunrise fueron la guionista Keiko Nobumoto, el diseñador de personajes Toshihiro Kawamoto, el diseñador de arte mecánico Kimitoshi Yamane, la compositora Yoko Kanno y los productores Masahiko Minami y Yoshiyuki Takei. La mayoría de ellos habían trabajado juntos anteriormente, además de tener créditos en otros títulos de anime populares. Nobumoto había escrito el guión de Macross Plus, Kawamoto había diseñado los personajes de Gundam y Kanno había compuesto la música de Macross Plus y The Vision of Escaflowne. Yamane aún no había trabajado con Watanabe, pero sus créditos en anime incluían Bubblegum Crisis y The Vision of Escaflowne. Minami se unió al proyecto porque quería hacer algo diferente a su trabajo anterior en anime de mechas.

Cowboy Bebop fue el primer proyecto de Watanabe como director en solitario, ya que había sido codirector en sus trabajos anteriores. Su concepto original era para una película, y durante la producción trató cada episodio como una película en miniatura. Su principal inspiración para Cowboy Bebop fue la primera serie del anime Lupin III, un drama criminal centrado en las hazañas del personaje principal de la serie. Al desarrollar la historia de la serie, Watanabe comenzó creando primero los personajes. Explicó: "La primera imagen que se me ocurrió fue la de Spike, y a partir de ahí traté de construir una historia a su alrededor, tratando de hacerlo genial". Si bien el diálogo original de la serie se mantuvo limpio para evitar blasfemias, su nivel de sofisticación se hizo apropiado para adultos en un entorno criminal. Watanabe describió Cowboy Bebop como "80% historia seria y 20% toque humorístico". Los episodios cómicos fueron más difíciles de escribir para el equipo que los serios, y aunque varios eventos en ellos parecían aleatorios, fueron cuidadosamente planeados con anticipación. Watanabe concibió el final de la serie desde el principio, y cada episodio que involucraba a Spike y Vicious estaba destinado a presagiar su enfrentamiento final. Algunos miembros del personal no estaban contentos con este enfoque, ya que una continuación de la serie sería difícil. Si bien consideró alterar el final, finalmente se conformó con su idea original. La razón para crear el final fue que Watanabe no quería que la serie se volviera como Star Trek, ya que él estaba atado a hacerlo durante años.

El proyecto se había originado inicialmente con la división de juguetes de Bandai como patrocinador, con el objetivo de vender juguetes de naves espaciales. Watanabe recordó que su única instrucción fue "Mientras haya una nave espacial en él, puedes hacer lo que quieras". Pero al ver las primeras imágenes, quedó claro que la visión de Watanabe para la serie no coincidía con la de Bandai. Creyendo que la serie nunca vendería juguetes, Bandai se retiró del proyecto, dejándolo en el infierno del desarrollo hasta que la empresa hermana Bandai Visual intervino para patrocinarlo. Como ya no había necesidad de comercializar juguetes con la propiedad, Watanabe tuvo vía libre en el desarrollo de la serie. Watanabe quería diseñar no solo una serie de aventuras espaciales para adolescentes, sino un programa que también atrajera a adultos sofisticados. Durante la realización de Bebop, Watanabe a menudo intentó reunir al personal de animación diciéndoles que el programa sería algo memorable hasta tres décadas después. Si bien algunos de ellos dudaban de eso en ese momento, Watanabe muchos años después expresó su felicidad de haber demostrado que tenía razón en retrospectiva. Bromeó diciendo que si Bandai Visual no hubiera intervenido, "quizás me estarían viendo trabajando en la caja del supermercado ahora mismo".

Las ubicaciones de las ciudades generalmente se inspiraron en las ciudades de Nueva York y Hong Kong. Las atmósferas de los planetas y los grupos étnicos en Cowboy Bebop se originaron principalmente a partir de las ideas de Watanabe, con cierta colaboración de los diseñadores de escenarios Isamu Imakake, Shoji Kawamori y Dai Satō. El personal de animación estableció las atmósferas particulares de los planetas al principio de la producción de la serie antes de trabajar en los grupos étnicos. Fue Watanabe quien quería que aparecieran varios grupos de diversidad étnica en la serie. Marte fue el planeta más utilizado en las historias de Cowboy Bebop, y Satoshi Toba, el productor cultural y de ambientación, explicó que los otros planetas "eran inesperadamente difíciles de usar". Afirmó que cada

planeta de la serie tenía características únicas y los productores tuvieron que tener en cuenta las características de cada planeta en la historia. Para el episodio final, Toba explicó que no era posible que el personal hiciera que la dramática escena de la azotea ocurriera en Venus, por lo que el personal "terminó normalmente retrocediendo a Marte". Al crear la historia de fondo, Watanabe imaginó un mundo que fuera "multinacional en lugar de apátrida". A pesar de ciertas influencias estadounidenses en la serie, estipuló que el país había sido destruido décadas antes de la historia, y luego dijo que la noción de Estados Unidos como el centro del mundo lo repelía.

Los trabajos de Watanabe consiguen con el paso de los años el estatus de 'culto'. Otro ejemplo aparte de Cowboy Bebop, es Samurai Champloo, también de Watanabe

La música de Cowboy Bebop fue compuesta por Yoko Kanno. Kanno formó la banda de blues y jazz Seatbelts para interpretar la música de la serie. Según Kanno, la música fue uno de los primeros aspectos de la serie en comenzar a producirse, antes de que la mayoría de los personajes, la historia o la animación estuvieran finalizados. Los géneros que utilizó para su composición fueron western, ópera y jazz. Watanabe señaló que Kanno no compuso la música exactamente de la manera que le dijo. Afirmó: "Ella se inspira por sí misma, sigue su propia imaginación y viene a mí diciendo 'esta es la canción que necesitamos para Cowboy Bebop', y compone algo completamente por su cuenta". La propia Kanno a veces se sorprendía de cómo se usaban fragmentos de su música en las escenas, a veces deseando que se hubiera usado en otro lugar, aunque también sentía que ninguno de sus usos era "inapropiado". Estaba satisfecha con el ambiente de trabajo, encontrando al equipo muy relajado en comparación con otros equipos con los que había trabajado.

Watanabe explicó además que se inspiraría en la música de Kanno después de escucharla y crearía nuevas escenas para la historia a partir de ella. Estas nuevas escenas a su vez inspirarían a Kanno y le darían nuevas ideas para la música y ella acudiría a Watanabe con aún más música. Watanabe citó como ejemplo, "algunas canciones en la segunda mitad de la serie, ni siquiera le pedimos esas canciones, ella simplemente las hizo y nos las trajo". Comentó que si bien el método de Kanno normalmente era "imperdonable e inaceptable", en última instancia fue un "gran éxito" con Cowboy Bebop. Watanabe describió su colaboración con Kanno como "un juego de atrapar la pelota entre los dos en el desarrollo de la música y la creación de la serie de televisión Cowboy Bebop". Desde la transmisión de la serie, Kanno and the Seatbelts han lanzado siete álbumes de bandas sonoras originales, dos sencillos y EP, y dos recopilatorios a través del sello Victor Entertainment.

Las armas que aparecen en el programa fueron elegidas por el director, Watanabe, y en consulta con el diseñador de escenarios, Isamu Imakake, y el diseñador mecánico, Kimitoshi Yamane. El productor de escenarios, Satoshi Toba, dijo: "Hablaron de que no querían armas comunes, porque no serían muy interesantes, y por eso se decidieron por estas armas".

- Emisión

Cowboy Bebop debutó en TV Tokyo, una de las principales emisoras de anime en Japón, y se emitió desde el 3 de abril hasta el 26 de junio de 1998. Debido a su franja horaria de las 6:00 p.m. y las representaciones de violencia gráfica, la primera emisión del programa solo incluyó los episodios 2, 3, 7 a 15, 18 y un especial. Más tarde ese año, la serie se mostró en su totalidad desde el 23 de octubre hasta el 24 de abril de 1999 en la cadena satelital Wowow. La serie completa también ha sido transmitida en todo Japón por la cadena de televisión de anime Animax, que también ha transmitido la serie a través de sus respectivas redes en el sudeste asiático, el sur de Asia y el este de Asia.

El primer país no asiático en emitir Cowboy Bebop fue Italia. Allí, se emitió por primera vez el 21 de octubre de 1999 en MTV, donde inauguró el horario de las 9:00 a las 10:30 p.m. Bloque de programación Anime Night.

En los Estados Unidos, Cowboy Bebop fue uno de los programas que se mostraron cuando el bloque nocturno Adult Swim de Cartoon Network debutó el 2 de septiembre de 2001, siendo el primer anime que se mostró en el bloque esa noche a la medianoche ET. Durante su emisión original en Adult Swim, los episodios 6, 8 y 22 se omitieron debido a sus temas violentos a raíz de los ataques del 11 de septiembre. Para la tercera emisión de la serie, todos estos episodios se habían estrenado por primera vez. Cowboy Bebop tuvo el éxito suficiente como para ser transmitido repetidamente durante cuatro años. Se ha emitido al menos una vez al año desde 2007, y las remasterizaciones en HD del programa comenzaron a transmitirse en 2015. En el Reino Unido, se transmitió por primera vez en 2002 en el canal para adultos CNX. Desde el 6 de noviembre de 2007, se repitió en AnimeCentral hasta el cierre del canal en agosto de 2008. En Australia, Cowboy Bebop se emitió por primera vez en televisión de pago en 2002 en Adult Swim, y en televisión abierta en ABC2 (el canal de televisión pública digital nacional) el 2 de enero de 2007. Se ha repetido varias veces, la más reciente a partir de 2008. Cowboy Bebop: The Movie también se emitió el 23 de febrero de 2009 en SBS (una red de televisión pública australiana financiada por híbridos). En Canadá, Cowboy Bebop se emitió por primera vez el 24 de diciembre de 2006 en Razer.

- Manga

Se han publicado dos adaptaciones de la serie de manga Cowboy Bebop, ambas publicadas por Kadokawa Shoten y serializadas en Asuka Fantasy DX. La primera serie de manga, titulada Cowboy Bebop: Shooting Star e ilustrada por Cain Kuga, fue serializada desde la edición de octubre de 1997, antes del lanzamiento de la serie de anime, hasta la edición de julio de 1998. Fue recopilada en dos volúmenes en 1998, el primero en mayo y el segundo en septiembre. La segunda serie de manga, simplemente titulada Cowboy Bebop e ilustrada por Yutaka Nanten, fue serializada desde la edición de noviembre de 1998 hasta la edición de marzo de 2000. Fue recopilada en tres volúmenes, los dos primeros en abril y octubre de 1999 y el tercero en abril de 2000. Ambas series de manga fueron licenciadas por Tokyopop para su lanzamiento en América del Norte.

- Legado

En marzo de 2009, las ediciones impresas y web de The A.V. Club de The Onion calificaron a Cowboy Bebop como "un gran éxito" y lo catalogaron como una serie de acceso para comprender el medio del anime en su conjunto. Suskind dijo: "No se parecía a nada que el género hubiera visto antes. Incluso abordó su música de manera diferente. El programa comenzó con un agujero de gusano de una canción temática, y la banda sonora se mueve tan perfectamente a través de los géneros, desde el rock hasta el country, el pop, el jazz y el funk, que es impactante saber que un grupo de músicos está detrás de todo". En una entrevista, el productor Sean Akins también afirma que la serie "creó un mundo completamente nuevo". "Es difícil para mí cuantificar el impacto que creo que ha tenido. Cambió el anime. Creo que la gente comenzó a pensar en qué programas serían geniales. Creo que redefinió lo genial dentro de la animación, no solo en Japón sino en los Estados Unidos". Uno de los animadores principales de la serie, Tensai Okamura, creó su propio anime en 2007: Darker than Black. Okamura utilizó su experiencia en Cowboy Bebop para escribir el guion de Darker than Black, lo que dio lugar a narrativas compuestas de dos episodios similares a los dramas japoneses.

El director de cine, guionista y productor estadounidense Rian Johnson ha citado a Cowboy Bebop como una influencia visual en sus películas, sobre todo Brick. El guionista de Ender's Game, Orson Scott Card, también elogió la serie. Afirma que la serie es "mejor que la mayoría de las películas de ciencia ficción que existen". Continúa diciendo que "encontré esta serie brillante, pero lo que me atrajo fue una combinación de una fuerte narración basada en las relaciones, un estilo visual melancólico que nunca pasó de moda y un diálogo realmente inteligente".

Después de la creación de la serie, un entrevistador le preguntó a Watanabe si tenía planes de crear más material de Cowboy Bebop. Watanabe respondió diciendo que no cree que "deba seguir haciendo secuelas de Cowboy Bebop solo por hacerlo". Watanabe agregó que terminar la producción y "dejar de hacerlo mientras estamos adelante cuando la gente todavía quiere más" es más "en consonancia con el espíritu Bebop". En una entrevista más reciente de 2006 con The Daily Texan, se le preguntó a Watanabe si alguna vez habría más Cowboy Bebop. La respuesta de Watanabe fue "algún día... tal vez, algún día".

En mayo de 2020, el compositor Mason Lieberman se asoció con Sunrise y Funimation para producir una canción benéfica oficial de Cowboy Bebop para el alivio de COVID-19. Esta canción fue lanzada en vinilo y contó con el regreso de la compositora original de la serie Yōko Kanno, la banda de grabación original The Seatbelts y una colección de otros cuarenta invitados musicales especiales.

Golgo 13

Golgo 13 (ゴルゴ 13) es una serie escrita e ilustrada por Takao Saito, publicada en la revista de manga seinen de Shogakukan, Big Comic, desde octubre de 1968. La serie sigue al personaje principal, un asesino profesional a sueldo. Golgo 13 es el manga más antiguo que aún se publica, y su edición tankōbon fue certificada por Guinness World Records como la que tiene el mayor número de volúmenes para una serie de manga. Saito dijo antes de su muerte en 2021 que quería que el manga continuara sin él y anteriormente expresó su preocupación de que el manga pudiera quedar inacabado después de su fallecimiento. El grupo de creadores de manga Saito Production continuará su publicación con la ayuda del departamento editorial de Big Comic.

La serie ha sido adaptada a dos largometrajes de acción real, una película de anime, una animación de video original, una serie de televisión de anime y seis videojuegos.

Con un total acumulado de 300 millones de copias en circulación en varios formatos, incluidos libros recopilatorios, es una de las series de manga más vendidas. El manga ganó el Premio Shogakukan Manga de 1975 para manga general y el Gran Premio en los Premios de la Asociación de Caricaturistas de Japón de 2002.

- Argumento

Golgo 13 es un asesino profesional. Su verdadero nombre, edad y lugar de nacimiento son desconocidos y no hay consenso en la comunidad de inteligencia mundial sobre su verdadera identidad. La mayoría de sus trabajos se completan mediante el uso de un rifle M16 personalizado con mira telescópica. Su alias más utilizado es Duke Togo (デューク・東郷, Dyūku Tōgō), pero también se le conoce por Tadashi Togo (東郷隆, Tōgō Tadashi) y Togo Rodríguez (トーゴ・ロドリゲス, Tōgo Rodorigesu).

Duke Togo tiene una personalidad muy tranquila y solo habla cuando lo necesita, muestra muy poca o ninguna emoción cuando lleva a cabo un asesinato y está dispuesto a matar a cualquiera que amenace con exponerlo. Acepta muchos trabajos de asesinato diferentes, de cualquiera que pueda pagar sus servicios. Desde simplemente dispararle a una cuerda de violín hasta eliminar a poderosos jefes del crimen organizado y figuras políticas, estos asesinatos a menudo han atraído represalias contra Golgo 13, incluso en un momento en que el FBI, la CIA e incluso el ejército de los Estados Unidos intentaron matarlo, lo que provocó que Togo siempre tuviera que cuidarse las espaldas y prestar atención a su entorno para detener a otros asesinos y asesinos a sueldo empleados para matarlo de formas a menudo creativas. Golgo 13 también emplea a muchas personas diferentes para que lo ayuden en sus trabajos de asesinato, como brindar información adicional sobre sus objetivos para modificar sus armas, vehículos y dispositivos.

El nombre "Golgo 13" es una referencia a la muerte de Jesucristo. Golgo es la abreviatura de Gólgota, el lugar de la crucifixión de Jesús, mientras que el número 13 se considera un número de mala suerte. Además, el logotipo de Golgo 13 es un esqueleto con una corona de espinas.

El pasado de Duke Togo es un misterio. Aunque su apariencia asiática sugiere que puede ser de origen japonés, muchas de las historias de Golgo 13 han presentado diferentes especulaciones sobre su verdadera identidad al tiempo que presentan información contradictoria, dejando a los lectores con la incertidumbre de qué información es verdadera. Se sabe que puede ser el padre biológico de muchos niños diferentes en todo el mundo por los muchos encuentros sexuales que ha tenido con mujeres a lo largo de la serie, como un hijo de cuatro años llamado Joey de la ex combatiente del Ejército Republicano Irlandés Provisional Catherine McCall.

Con respecto a la edad del personaje, una gran cantidad de historias están anticuadas ya que se centran en eventos actuales de la época. Sin embargo, el propio Golgo 13 no ha envejecido significativamente para dar cuenta de estos eventos. También ha sufrido múltiples lesiones a lo largo de la serie, dejando muchas cicatrices diferentes en su cuerpo.

- Producción

Al principio, Takao Saito desarrolló un sistema en el que creaba el diseño de la página basándose en un guion escrito por el departamento editorial. También entintó las caras de los personajes principales, mientras que los asistentes proporcionaron los fondos y otros elementos. Realizó una investigación exhaustiva para proporcionar precisión,

especialmente cuando la trama trataba sobre tecnología. Kazuo Koike fue uno de los escritores de la serie al principio. El autor Yoichi Funado escribió aproximadamente 30 historias para Golgo 13, tres de las cuales luego convirtió en novela. Takashi Nagasaki fue el editor de Saito en la serie a mediados de la década de 1980, y más tarde escribió dos historias para el manga bajo el seudónimo de "Keishi Edogawa".

Según Jason Thompson, varias historias de Golgo 13 no se han reimpreso por ser "ofensivas o difamatorias". Thompson enumera uno de 1986 debido a las quejas de la embajada iraní en Japón, otro de 1988 sobre lavado de dinero en el Vaticano y uno de 1989 sobre un actor de Hollywood chantajeado cuando alguien descubre que tiene SIDA.

Incluso después de 57 años de publicación, a fecha de publicación de este volumen, se desconoce la identidad real de Golgo 13

En 2013, Saito declaró que debido a que a menudo le preocupaba que cancelaran su manga, tenía un final planeado que incluso incluía el diseño del panel. Dijo que no tenía idea de cuándo terminaría Golgo 13, afirmando que "el manga ha continuado tanto tiempo que ya no es propiedad del autor; pertenece a los lectores". Dos años después, el cuarto número de Big Comic de 2015 anunció que la serie "se encaminaba hacia su conclusión".

Debido a las dificultades que surgieron de las restricciones implementadas por el gobierno para combatir la pandemia de COVID-19 en Japón, Golgo 13 comenzó su primera pausa en sus 52 años de historia en mayo de 2020. Regresó el 7 de julio de 2020.

Saito murió de cáncer de páncreas a los 84 años el 24 de septiembre de 2021. Según Shogakukan, Saito dijo antes de su muerte que quería que el manga continuara sin él. El grupo de creadores de manga Saito Production continúa su publicación con la ayuda del departamento editorial de Big Comic.

- Medios

Manga

Escrito e ilustrado por Takao Saito, Golgo 13 ha sido serializado en la revista mensual de manga Big Comic desde su número de enero de 1969, publicado en octubre de 1968. Los capítulos han sido recopilados en volúmenes tankōbon por Shogakukan y Leed Publishing, una escisión de la propia Saito Production del autor, desde el 21 de junio de 1973. A diciembre de 2024, se han publicado 215 volúmenes de la edición tankōbon, mientras que la edición bunkoban tiene 173 volúmenes.

En 1986, Leed Publishing lanzó cuatro historias de Golgo 13 traducidas por Patrick Connolly: "Into the Wolves' Lair", "Galinpero", "The Ice Lake Hit" y "The Ivory Connection".

En 1989 y 1990, Leed y Vic Tokai publicaron dos cómics más de Golgo 13, "The Impossible Hit" y "The Border Hopper", como parte de la promoción de dos videojuegos de Golgo 13. Los cómics se lanzaron al público estadounidense a través de una oferta por correo con la compra de los juegos y más tarde incluso se encontraron empaquetados con los videojuegos. Cada número contenía una historia completa y no tenía nada que ver con las historias de los videojuegos en sí.

En 1991, Leed Publishing y Viz Media publicaron The Professional: Golgo 13, una miniserie de tres partes. The Professional fue una reimpresión de "The Argentina Tiger", una historia en la que Golgo es contratado por el gobierno británico para asesinar al expresidente de Argentina, Juan Perón, supuestamente muerto.

En 2006, Viz recuperó Golgo 13 como parte de su colección Viz Signature. Las historias se seleccionan de los cuarenta años de historia del manga y no representan necesariamente el orden de publicación del original. Se publicaron un total de trece volúmenes, y el decimotercer volumen se publicó el 19 de febrero de 2008. Cada volumen termina con un comentario editorial sobre Golgo 13 como fenómeno cultural en Japón.

A fecha de publicación, el último volumen que ha salido a las calles es el 215

Un manga derivado titulado Gunsmith Dave (銃器職人・デイブ) y centrado en el personaje Dave McCartney comenzó a serializarse en la edición especial de agosto de Big Comic el 17 de julio de 2021. El spin-off terminó su "primera temporada" el 17 de mayo de 2022. A Saito y Saito Production se les atribuye la creación del manga.

Un segundo spin-off, Golgo Camp (ゴルゴ CAMP), creado por Yukio Miyama, se lanzó en la aplicación MangaONE de Shogakukan el 28 de agosto de 2021. Es una comedia de broma y sigue a Golgo 13 en un campamento moderno.

Un tercer spin-off, G no Idenshi: Shōjo Fanette (G の遺伝子少女ファネット), comenzó a publicarse en la edición de agosto de Big Comic Zōkan el 15 de julio de 2022. Se centra en la estudiante francesa de secundaria Fanette, que tiene los genes de Golgo.

Anime

La primera serie de anime Golgo 13 se emitió en TBS en 1971 durante 40 episodios. En noviembre de 2023, se informó que la serie, supuestamente perdida durante muchos años, fue encontrada y se transmitiría por televisión por primera vez en más de 50 años. Los episodios seleccionados se transmitieron en BS-TBS, bajo el título Golgo 13 Selection, del 10 al 17 de diciembre de 2023. Los episodios de la serie comenzaron a transmitirse en Amazon Prime y otros servicios de transmisión en Japón el 29 de diciembre de 2023, estrenando los primeros diez episodios. Se han lanzado diez episodios más al final de cada mes, y los 40 episodios estarán disponibles a fines de marzo de 2024.

Golgo 13: El Profesional, conocida simplemente como Golgo 13 en Japón, es una película animada de 1983. La voz de Golgo 13 la proporciona Tetsurō Sagawa en la versión japonesa y Gregory Snegoff en el doblaje en inglés de Streamline Pictures. Incorpora animación CGI, que estaba en su infancia en ese momento. Esto es más notable en la escena donde los helicópteros del ejército circulan alrededor de la Torre Dawson y atacan a Golgo mientras sube hacia la oficina de Dawson en el piso superior.

Golgo 13: Abeja Reina es una animación de video original que se lanzó en 1998. Tesshō Genda proporciona la voz de Golgo 13 en la versión japonesa, mientras que en la versión en inglés, su voz es de John DiMaggio.

Una serie de televisión de anime de Golgo 13 fue producida por The Answer Studio y transmitida en TV Tokyo y otras estaciones desde el 11 de abril de 2008 hasta el 27 de marzo de 2009, durante 50 episodios. Hiroshi Tachi proporciona la voz de Golgo 13. La serie fue licenciada por Sentai Filmworks, con el primer DVD lanzado el 13 de julio de 2010. En inglés, la voz de Golgo es de David Wald.

El anime se emitió en América del Norte en el canal Anime Network on Demand. También se transmite por televisión en Filipinas por TV5 y en Corea del Sur por Animax Korea.

El primer tema de apertura es "Take the Wave" de Naifu para los primeros 25 episodios, y el segundo es "So Far Away" de Pinc Inc para el resto. El primer tema de cierre de los primeros 12 episodios es "Garasu no Haiwei (Highway of Glass)" de doa, mientras que "Yume no Hitotsu" de Garnet Crow se utiliza para los episodios 13 al 25. El tercer

tema de cierre es "Sono Egao Yo Eien ni" de Aiko Kitahara para los episodios 26 al 38, y la última canción de cierre es "Mou Kimi wo Hitori ni Sasenai" de U-ka Saegusa en dB del 39 al 50.

Doraemon

Doraemon (ドラえもん) es una serie escrita e ilustrada por Fujiko F. Fujio. Publicada por primera vez en 1969, los capítulos del manga se recopilaron en 45 volúmenes tankōbon publicados por Shogakukan entre 1974 y 1996. La historia gira en torno a un gato robótico sin orejas llamado Doraemon, que viaja desde el siglo XXII para ayudar a un niño llamado Nobita Nobi.

El manga generó una franquicia de medios. Se han adaptado tres series de televisión de anime en 1973, 1979 y 2005. Además, Shin-Ei Animation ha producido más de cuarenta películas animadas, incluidas dos películas animadas por computadora en 3D, todas las cuales son distribuidas por Toho. Se han desarrollado varios tipos de productos y medios, incluidos álbumes de bandas sonoras, videojuegos y musicales. La serie de manga fue licenciada para un lanzamiento en idioma inglés en América del Norte, a través de Amazon Kindle, por una colaboración de Fujiko F. Fujio Pro con Voyager Japan y AltJapan Co., Ltd. La serie de anime fue licenciada por Disney para un lanzamiento en idioma inglés en América del Norte en 2014, y LUK International en Europa, Oriente Medio y África.

Doraemon fue bien recibido por los críticos y se convirtió en un éxito en muchos países asiáticos. Ganó numerosos premios, incluido el Premio de la Asociación de Caricaturistas de Japón en 1973 y 1994, el Premio Shogakukan Manga para manga infantil en 1982 y el Premio Cultural Tezuka Osamu en 1997. A partir de 2024, ha vendido más de 300 millones de copias en todo el mundo, convirtiéndose en una de las series de manga más vendidas de todos los tiempos. El personaje de Doraemon ha sido visto como un ícono cultural japonés y fue designado como el primer "embajador del anime" en 2008 por el Ministerio de Relaciones Exteriores del país.

- Argumento

Nobita Nobi es un colegial japonés de diez años, de buen corazón y honesto, pero también perezoso, desafortunado, débil, saca malas notas y es malo en los deportes. Un día, un gato robot azul del siglo 22 llamado Doraemon es enviado de regreso al pasado por el futuro tataranieto de Nobita, Sewashi Nobi, para cuidar de Nobita para que sus descendientes puedan tener una vida mejor. Doraemon tiene un bolsillo de cuatro dimensiones en el que almacena herramientas, inventos y artilugios del futuro para ayudar a Nobita cuando se enfrenta a un problema. Aunque Doraemon es un robot gato, tiene miedo a los ratones debido a un incidente en el que unos ratones robóticos le mordieron las orejas. Es por eso que Doraemon perdió su color amarillo original y se volvió azul, de tristeza.

Elenco principal

Nobita tiene tres amigos principales: Takeshi Goda (apodado Gian), Suneo Honekawa (compañero de Gian) y Shizuka Minamoto, la mejor amiga de Nobita y su interés amoroso. Gian es un chico fuerte, líder y dominante, pero también leal a sus amigos. Suneo es un chico rico y mimado que usa su amistad con Gian para ganarse el respeto de otros compañeros de escuela. Shizuka es una chica gentil y amable que juega frecuentemente con Nobita. Nobita está enamorado de Shizuka; ella es su futura esposa potencial (la futura esposa de Nobita es inicialmente la hermana menor de Gian). Aunque Gian y Suneo son amigos de Nobita, también suelen intimidarlo y abusar de él. Nobita normalmente responde usando los dispositivos de Doraemon para luchar contra ellos, pero Nobita tiene una tendencia a dejarse llevar por el uso de los dispositivos (o de Gian y Suneo, si se los roban), lo que generalmente resulta en consecuencias no deseadas para él y los demás.

Además de Gian, Suneo y Shizuka, Dorami y Hidetoshi Dekisugi también son personajes recurrentes. Dorami es la hermana menor de Doraemon y Dekisugi es un estudiante talentoso que, como amigo cercano de Shizuka, con frecuencia atrae los celos de Nobita.

- Concepción

Doraemon está escrito e ilustrado por Fujiko F. Fujio, el seudónimo del artista de manga japonés Hiroshi Fujimoto. Según Fujio, fue concebido originalmente después de una serie de tres eventos: cuando buscaba ideas para un nuevo manga, deseó que existiera una máquina que pudiera darle ideas, tropezó con el juguete de su hija y escuchó a gatos peleando en su vecindario. Para establecer la trama y los personajes, utilizó algunos elementos de su serie de manga anterior, Obake no Q-Tarō, que involucra a un obake viviendo con humanos, con una fórmula similar. Fujio dijo que la idea de Doraemon surgió después de "una acumulación de prueba y error", durante la cual finalmente encontró el estilo de manga más adecuado para él. Inicialmente, la serie tuvo poco éxito ya que el gekiga era bien conocido en ese momento, y solo se convirtió en un éxito después de su adaptación a una serie de televisión de anime y múltiples largometrajes.

Doraemon está dirigido principalmente a niños, por lo que Fujio optó por crear al personaje con un estilo gráfico simple, basado en formas como círculos y elipses. Utilizó las mismas secuencias de dibujos animados con regularidad y continuidad para mejorar la facilidad de comprensión del lector. Además, el azul, un color característico de Doraemon, fue elegido como el color principal en las publicaciones de revistas, que solían tener una portada amarilla y un título rojo. Ambientado en Tokyo, el manga reflejaba partes de la sociedad de Japón, como el sistema de clases y el "ideal" de la infancia japonesa. Los problemas, si ocurrían, se resolvían de una manera tal que no dependieran de la violencia y el erotismo, y las historias se integraban con el concepto de ecologismo. El manga también insistía en los valores éticos de integridad, perseverancia, coraje, familia y respeto.

Doraemon ha sido un fenómeno que culturalmente ha impactado tanto en la sociedad que, a día de hoy, todo el mundo lo conoce, y está a la altura de personajes tan reconocidos como Superman, Pikachu, Super Mario, Son Goku, Homer Simpson o el Pato Donald

Para subrayar el papel crucial de la generación joven en la sociedad, el creador del manga eligió que el acto se llevara a cabo en un "dominio infantil" donde los jóvenes pueden vivir con felicidad, libertad y poder sin la interferencia de los adultos. Como señaló Saya S. Shiraishi, la existencia del "dominio" ayudó a que Doraemon tuviera un fuerte atractivo en varios países asiáticos. Durante el desarrollo de Doraemon, Fujio no expresó un cambio en los personajes; dijo: "Cuando un héroe de manga se convierte en un éxito, el manga de repente deja de ser interesante. Entonces el héroe tiene que ser como las rayas en un poste de barbero; parece seguir moviéndose hacia arriba, pero en realidad permanece en el mismo lugar".

Según Zensho Ito, ex alumno de Fujio, la "duración" del tiempo en el universo es una de las ideas que inspiraron a Fujio a hacer Doraemon. En sus historias se muestra con frecuencia el deseo de Nobita de controlar el tiempo, y existen dispositivos de control del tiempo que utiliza para satisfacer ese deseo, en particular la "Máquina del Tiempo", que se encuentra en el cajón de su escritorio. A diferencia de las obras occidentales sobre ciencia ficción, el manga no explica la teoría ni la tecnología aplicada detrás de estas herramientas, sino que se centra en cómo los personajes explotan sus ventajas, haciéndolo más apto para niños.

El nombre "Doraemon" puede traducirse aproximadamente como "extraviado". Inusualmente, el nombre "Doraemon" (ドラえもん) está escrito en una mezcla de dos escrituras japonesas: Katakana (ドラ) e Hiragana (えもん). "Dora" deriva de "dora neko" (どら猫, gato callejero), y es una corrupción de nora (callejero), mientras que "-emon" (en kanji 右衛門) es un sufijo anticuado para nombres masculinos (por ejemplo, como en Ishikawa Goemon). La dirección de la casa de Nobita en Tsukimidai ("alturas de la vista de la luna"), Nerima se refiere a Fujimidai

("alturas de la vista de Fuji"), donde se encuentra la residencia y el estudio de animación de Osamu Tezuka. El nombre "Nobita Nobi" se refiere a "nobi nobi", que significa "la forma en que un niño pequeño crece libre, saludable y feliz, sin restricciones en ningún sentido".

Los gadgets, o "himitsu dōgu" (ひみつ道具), son las herramientas de Doraemon del futuro, que suelen utilizarse para ayudar a los personajes. Fujio dijo que Doraemon tiene un total de 1293 gadgets; según un análisis de 2004 de Yasuyuki Yokoyama de la Universidad de Toyama, hay 1963 gadgets encontrados en 1344 bocetos. Los gadgets más importantes incluyen "Take-Copter", una pequeña pieza de casco hecha de bambú que puede permitir a sus usuarios volar; "Time Machine", una máquina utilizada para viajar en el tiempo; "Anywhere Door", una puerta de color rosa que permite a las personas viajar según los pensamientos de la persona que gira la perilla; "Time Kerchief", un pañuelo que puede convertir un objeto en nuevo o viejo o a una persona en joven o vieja; "Translator Tool", una gelatina cuboide que permite conversar en cualquier idioma; y "Designer", una cámara que se utiliza para vestir al usuario al instante.

Saya S. Shiraishi escribió que la mayoría de los dispositivos eran "un testimonio impresionante de los estándares de control de calidad e innovación que existen en el siglo XXII". Los dispositivos eran una parte esencial de la serie para reflejar un punto de vista positivo sobre la asociación de la tecnología en los niños y para expresar los deseos de la sociedad moderna.

La serie cesó su emisión original en 1994 y no tuvo final hasta la muerte de Fujimoto en 1996; esto ha despertado numerosas leyendas urbanas a lo largo de los años. Uno de los "finales" más conocidos del manga fue creado por un dibujante de manga amateur bajo el seudónimo de "Yasue T. Tajima", apareció por primera vez en Internet en 1998 y se convirtió en un manga en 2005. La historia tiene lugar cuando la batería de Doraemon se agota, y Nobita luego crece y se convierte en un ingeniero de robots, potencialmente revive a Doraemon y vive una vida feliz. Tajima emitió una disculpa en 2007, y las ganancias se compartieron con Shogakukan y el propietario de los derechos de autor, Fujiko F. Fujio Pro.

Ryūichi Yagi y Takashi Yamazaki, los directores de Stand by Me Doraemon, confirmaron que solo tenía una introducción, mientras que el final ha sido reescrito varias veces. Debido a esto, Shogakukan tuvo que aclarar que solo si se finaliza el matrimonio de Nobita y Shizuka se cumplirá la misión, y luego Doraemon regresará al futuro.

- Medios

Manga

En diciembre de 1969, el manga de Doraemon apareció en seis revistas infantiles mensuales diferentes publicadas por Shogakukan: Yoiko, Yōchien, Shogaku Ichi-nensei, Shogaku Ni-nensei, Shogaku San-nensei y Shogaku Yo-nensei. Las revistas estaban dirigidas a niños desde la guardería hasta el cuarto grado. En 1973, otras dos revistas, Shogaku Go-nensei y Shogaku Roku-nensei (dirigidas a estudiantes de quinto y sexto grado respectivamente), comenzaron a publicar el manga. En 1977, se lanzó CoroCoro Comic como la revista insignia de Doraemon.

Desde el debut de Doraemon en 1969, las historias han sido recopiladas selectivamente en cuarenta y cinco volúmenes tankōbon que fueron publicados bajo el sello Tentōmushi Comics (てんとう虫コミックス) de Shogakukan desde el 31 de julio de 1974 hasta el 26 de abril de 1996. Estos volúmenes están recopilados en la Biblioteca Central de Takaoka en Toyama, Japón, donde nació Fujio. Entre el 25 de abril de 2005 y el 28 de febrero de 2006, Shōgakukan publicó una serie de cinco volúmenes de manga bajo el título Doraemon Plus (Doraemon+), que presenta historias cortas que no aparecieron en los cuarenta y cinco volúmenes originales; un sexto volumen, el primero en ocho años, fue publicado el 1 de diciembre de 2014. Además, 119 historias inéditas fueron compiladas en seis volúmenes de manga coloreados bajo el título Doraemon Kara Sakuhin-shu (ドラえもんカラー作品集, Doraemon Color Works), publicados del 17 de julio de 1999 al 2 de septiembre de 2006. Entre el 24 de julio de 2009 y el 25 de septiembre de 2012, Shogakukan publicó una colección de obras maestras que consta de veinte volúmenes con las 1345 historias escritas por Fujio. En diciembre de 2019, en el 50 aniversario de Doraemon, Shogakukan publicó un "Volumen 0" con seis versiones diferentes de la primera aparición de Doraemon.

Se han publicado dos series de volúmenes bilingües, en japonés e inglés, del manga de Shogakukan English Comics bajo el título Doraemon: Gadget Cat from the Future, y dos versiones en audio. La primera serie tiene diez

volúmenes y la segunda tiene seis. 21st Century Publishing House publicó versiones bilingües inglés-chino en China continental, y Chingwin Publishing Group publicó versiones bilingües inglés-chino en Taiwán.

Primera aparición

En julio de 2013, Fujiko F. Fujio Pro anunció que colaboraría con la editorial de libros electrónicos Voyager Japan y la empresa de localización AltJapan Co., Ltd. para publicar una versión en inglés del manga a todo color digitalmente a través de la plataforma Amazon Kindle en Norteamérica. Shogakukan publicó el primer volumen en noviembre de 2013; para 2016, se han publicado un total de 200 volúmenes. Esta versión en inglés incorpora una variedad de cambios en los nombres de los personajes; Nobita es "Noby", Shizuka es "Sue", Suneo es "Sneech" y Gian es "Big G", mientras que dorayaki es "Yummy Bun/Fudgy Pudgy Pie". Además, en 2016, Shogakukan Asia publicó cuatro volúmenes del manga en inglés impresos.

Shogakukan comenzó la distribución digital de los cuarenta y cinco volúmenes originales en todo Japón a partir del 16 de julio de 2015.

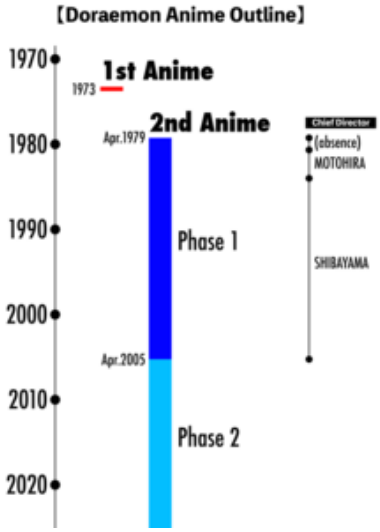
Doraemon's Long Tales, también conocida como Doraemon's Long Stories, es una serie de manga y películas que se ha publicado desde 1979 y que presenta narraciones más largas y continuas sobre las aventuras de los personajes en varias tierras de ciencia ficción y fantasía. La serie consta de veinticuatro volúmenes tankōbon publicados entre 1983 y 2004.

Set de volúmenes en japonés

Se han creado varias series de manga spin-off de Doraemon. The Doraemons, un manga ilustrado por Michiaki Tanaka basado en Doraemon, fue publicado por Shogakukan en seis volúmenes tankōbon entre 1996 y 2001. Entre 1997 y 2003, Shogakukan también publicó quince volúmenes de The Doraemons Special, creado por Yukihiro Mitani y Masaru Miyazaki como parte complementaria de The Doraemons, incluidos doce de la serie principal y tres de la Robot Training School Edition. Dorabase, un manga con temática de béisbol escrito e ilustrado por Mugiwara Shintarō, es otro spin-off de Doraemon; Shogakukan publicó veintitrés volúmenes del manga desde el 26 de abril de 2001 hasta el 28 de octubre de 2011.

Anime

El primer intento de una serie animada de Doraemon fue en 1973, por Nippon Television. Después de un piloto de enero de 1973 llamado Doraemon Mirai Kara Yattekuru (ドラえもんが未来からやってくる, Doraemon Coming from the Future), se transmitieron veintiséis episodios, cada uno con dos segmentos, en Nippon TV del 1 de abril al 30 de septiembre del mismo año. La serie fue dirigida por Mitsuo Kaminashi con voces de Aoni Production; El personaje de Doraemon fue interpretado por Kōsei Tomita y luego por Masako Nozawa. Más adelante en la serie, el estudio de animación Nippon TeleMovie Productions quebró y los masters fueron vendidos o destruidos. La serie se volvió a emitir en Nippon TV y varias estaciones locales hasta 1979, cuando Shogakukan solicitó a Toyama Television que dejara de transmitir. Algunos de los segmentos se encontraron en los archivos de Imagica en 1995, y algunos otros fueron recuperados por Jun Masami en 2003. A partir de 2013, se sabe que sobrevivieron 21 de los 52 segmentos, dos de los cuales no tienen audio.



Línea temporal seguida por el anime

Doraemon permaneció bastante exclusivo en formato manga hasta 1979, cuando se lanzó una animación El estudio Shin-Ei Animation (ahora propiedad de TV Asahi) produjo un segundo intento animado de Doraemon. La serie se emitió en TV Asahi desde el 2 de abril de 1979. Ryo Motohira se desempeñó como director en jefe desde 1981, y Tsutomu Shibayama de 1984. Eiichi Nakamura se desempeñó como director de diseño de personajes, mientras que Shunsuke Kikuchi fue el compositor. Nobuyo Ōyama prestó su voz a Doraemon en la serie; debido a esto, en Asia, a esta versión a veces se la conoce como Edición Ōyama. En total, 1.787 episodios fueron producidos y lanzados en VHS y DVD por Toho. El 15 de abril de 2005, se llevó a cabo una renovación importante, incluido el reemplazo de actores de voz y personal., y diseños de personajes actualizados. La tercera serie a veces se conoce en Asia como la Edición Mizuta, como un homenaje a la actriz de voz de Doraemon, Wasabi Mizuta. Se lanzó en DVD el 10 de febrero de 2006, bajo el título New TV-ban Doraemon (NEW TV 版ドラえもん, Doraemon NEW TV Version) con el sello Shogakukan Video.

En mayo de 2014, TV Asahi Corporation anunció un acuerdo con The Walt Disney Company para llevar la serie de 2005 al canal de televisión Disney XD y Disney Channel en los Estados Unidos a partir del verano de ese año. Además de utilizar los cambios de nombre que se utilizaron en Adaptación al inglés de AltJapan del manga original, también se han realizado otros cambios y ediciones para que el programa sea más identificable para una audiencia estadounidense, como el texto japonés reemplazado por texto en inglés en ciertos objetos como carteles y papeles calificados, elementos como billetes de yenes siendo reemplazados por billetes de dólares estadounidenses y el escenario cambiando de Japón a los Estados Unidos. La respuesta inicial al doblaje editado fue positiva. La adaptación de Disney comenzó a transmitirse en Japón en Disney Channel desde el 1 de febrero de 2016. La transmisión ofreció la opción de la pista de voz en inglés o una pista japonesa recién grabada por el elenco japonés de la serie de 2005.

El anime también se ha emitido en más de sesenta países de todo el mundo. Se estrenó en Tailandia en 1982, Filipinas en 1999, India en 2005, y Vietnam en 2010. Otros países asiáticos que transmiten incluyen China, Hong Kong, Singapur, Taiwán, Malasia, Indonesia y Corea del Sur. La serie está licenciada en las regiones EMEA por LUK International; se estrenó en España en 1993 y Francia en 2003. También se ha distribuido en países sudamericanos,

incluidos Brasil, Colombia, y Chile. En 2017, POPS Worldwide, una empresa multimedia vietnamita, colaboró con TV Asahi para lanzar la serie de anime en YouTube y otras plataformas digitales.

Para el año 2024, se han producido 43 largometrajes de animación anuales producidos por Shin-Ei Animation y lanzados por Toho. Las primeras veinticinco películas están basadas en el anime de 1979, mientras que el resto están basadas en el anime de 2005. A diferencia de las series de anime y manga, las películas están más orientadas a la acción y la aventura, tomando a los personajes familiares de Doraemon y colocándolos en una variedad de escenarios exóticos y peligrosos.

Una película animada por computadora en 3D, Stand by Me Doraemon, debutó en Japón el 8 de agosto de 2014. Dirigida por Takashi Yamazaki y Ryūichi Yagi, combina elementos de los cuentos de la serie de manga: «All the Way from the Country of the Future», «Imprinting Egg», «Goodbye, Shizuka-chan», «Romance in Snowy Mountain», «Nobita's the Night Before a Wedding» y «Goodbye, Doraemon...» en una nueva historia completa, desde la primera vez que Doraemon llegó a la casa de Nobita hasta que Doraemon se despidió de Nobita. La película fue un éxito de taquilla, recaudando 183,4 millones de dólares en todo el mundo. Una secuela, Stand by Me Doraemon 2, también dirigida por Yamazaki y Yagi, se estrenó el 20 de noviembre de 2020.

Se produjeron y estrenaron varios cortometrajes de Doraemon entre 1989 y 2004. Entre ellas se encuentran 2112: El nacimiento de Doraemon, una película sobre la vida de Doraemon desde su nacimiento hasta llegar a Nobita; Doraemon: La noche antes de la boda de Nobita, una película sobre los acontecimientos relacionados con el matrimonio de Nobita y Shizuka; El día en que nací y Doraemon: Los recuerdos de una abuela, las películas sobre la relación entre Nobita y sus padres junto con su abuela. Otros cortometrajes se centran en Dorami y Los Doraemon. En 1981, Toho estrenó What Am I for Momotaro, una película sobre Momotarō, el héroe del folclore japonés.

En 1994, se realizó una OVA educativa, titulada Doraemon: Nobita to Mirai Note (ドラえもんのび太と未来ノート), donde los personajes principales expresan la esperanza de una Tierra mejor. La OVA se lanzó en DVD junto con el número 13 de la revista Fujiko F. Fujio Wonderland en septiembre de 2004. Un episodio cruzado de Doraemon con AIBOU: Tokyo Detective Duo se emitió en TV Asahi el 9 de noviembre de 2018.

- Recepción

Doraemon es considerado uno de los mangas más conocidos de todos los tiempos, un verdadero ícono cultural japonés, y una parte esencial de la vida familiar de la generación japonesa de posguerra. Akihiro Motoyama observó que "las madres que veían las películas cuando eran niñas ahora llevan a sus propios hijos a verlas". También fue un éxito comercial: más de 108 millones de libros se vendieron en Japón en 1996. Las series de anime de 1979 y 2005 también lograron altos índices de audiencia en televisión. Con la película Doraemon: Nobita's Secret Gadget Museum, la serie de películas de anime de Doraemon alcanzó los 100 millones de entradas vendidas en la taquilla japonesa, superando a Godzilla como la franquicia cinematográfica más taquillera de Japón. Para 2015, había vendido más de 103 millones de entradas y era la franquicia más grande por número de admisiones en el país.

Doraemon fue elegido embajador de Japón en los Juegos Olímpicos de Tokyo 2020

Doraemon también fue un éxito en Asia en general, y fue considerado uno de los casos típicos del poder blando japonés, aunque se publicó sin licencia en algunos países. La serie de televisión de anime está disponible en más de 60 países, y, según se informa, obtuvo altos índices de audiencia en al menos 30 países. Sin embargo, Doraemon tuvo menos éxito en los países occidentales, porque se consideraba una serie solo para niños y había algunas restricciones

estrictas sobre la publicación de manga y la transmisión de series de anime allí. El manga ha vendido más de 170 millones de copias en todo el mundo en 2012; más de 250 millones en 2019; y más de 300 millones en 2024. Las estimaciones muestran que Doraemon ha generado al menos más de 4,3 mil millones de dólares en ventas de mercadería para 2019, y más de 1,7 mil millones de dólares en largometrajes de anime para 2020, convirtiéndola en una de las franquicias de medios de comunicación más taquilleras de todos los tiempos.

Fuera de Japón, Doraemon logró un éxito particular en Vietnam, con un récord de 40 millones de copias vendidas en 2006. El manga fue lanzado por primera vez allí en 1992 por Kim Đồng Publishing House, pero los derechos de autor de Shogakukan no se adquirieron por completo hasta 1996. En 1993, el Ministerio de Cultura vietnamita consideró que la publicación del manga era "un evento impactante para la mejora de los gustos de niños, jóvenes y adultos... Doraemon es una serie de libros educativos integrales que tiene el efecto de desarrollar la personalidad de los niños". Doraemon es ahora un icono cultural en Vietnam, habiendo aparecido en muchos eventos culturales.

Doraemon recibió críticas favorables. Mark Schilling escribió: "Para los niños cuyas vidas a menudo están tan reguladas, Doraemon representa un soplo de libertad y una visión de un mundo más divertido y amigable donde todos los sueños, incluso los tontos, pueden hacerse realidad". El escritor italiano Massimo Nicora escribió que el manga "puede interpretarse como un tipo de libro que critica, con ironía, la omnipotencia de la ciencia que pretende resolver todos los problemas con sus herramientas", aludiendo al hecho de que los artilugios de Doraemon a menudo terminan haciendo que los problemas sean incluso peores de lo que inicialmente eran, más que cualquier otra cosa. Agregó que representa "la metáfora de la imaginación infantil, que siempre logra encontrar las soluciones más extrañas y originales, en un juego continuo de transformación de la realidad".

Algunos críticos consideraron que la personalidad defectuosa de Nobita y su modesto origen es diferente de las características especiales o extraordinarias que se suelen ver en otros protagonistas típicos del anime y el manga; esta representación ha sido vista como razones de su atractivo, así como lo contrario, especialmente en los Estados Unidos. Según el Movimiento de Padres Italianos (Moige), en el manga, "el perezoso Nobita no conoce ningún tipo de evolución apreciable", aunque todavía hay puntos buenos, incluyendo "la crítica del acoso escolar, la bondad que se desprende del pequeño Nobita y la figura positiva de Shizuka".

En su artículo de 2000, Leo Ching explicó que el éxito de Doraemon en Asia se debió a que había reflejado los valores asiáticos como la imaginación y la responsabilidad, la misma razón por la que Oshin, otra exportación cultural japonesa, se hizo muy conocida allí. Por otro lado, según un análisis de Anne Allison, profesora de antropología cultural en la Universidad de Duke, el punto fuerte no fue la variedad de los gadgets, sino la relación entre Doraemon y Nobita, que fue particularmente apreciada. Jason Thompson elogió las "situaciones tontas" y el "trabajo artístico simple y anticuado", con la expresión y los comentarios de Doraemon sumándose a las "travesuras de escuela primaria circundantes". En el 50 aniversario del manga, un artículo de opinión publicado en Asahi Shimbun declaró que el manga "ya se ha convertido en un clásico contemporáneo".

Doraemon ha recibido numerosos galardones. Ganó el Premio de la Asociación Japonesa de Caricaturistas dos veces en 1973 y 1994, el primero por el Premio a la Excelencia, mientras que el segundo por el Premio del Ministro de Educación, Ciencia y Tecnología. En 1982, recibió el primer Premio Shogakukan Manga para manga infantil. En 1997, el manga ganó el Gran Premio en el primer Premio Cultural Tezuka Osamu. La serie de 1979 ganó el premio de la Agencia Japonesa de Asuntos Culturales cuatro veces a la mejor serie de televisión en 1984, 1985, 1988 y 1989.

Una encuesta de 2006 entre 80.000 fans japoneses para el décimo aniversario del Festival de Artes Mediáticas de Japón colocó a Doraemon en el quinto lugar entre los diez mejores mangas de todos los tiempos. Las encuestas de 2005 y 2006 realizadas por TV Asahi encontraron que el anime Doraemon ocupó el quinto y tercer lugar, respectivamente, entre las 100 series de anime más favoritas de todos los tiempos. En 2010, una encuesta realizada por investigadores de la Universidad Politécnica de Tokyo encontró que la mayoría de los encuestados consideraban que Doraemon, junto con la franquicia Dragon Ball, era la serie de anime que representaba al Japón cool. En una encuesta de 2013, Doraemon fue considerado el mejor anime recomendado para personas extranjeras.

Se ha culpado a Doraemon de tener un impacto negativo en los niños, debido a los rasgos controvertidos de los personajes del anime. El personaje ha recibido críticas en China, donde algunos medios de comunicación consideraron que Doraemon era un personaje políticamente subversivo y que era una herramienta de la "invasión cultural" de Japón. Algunos grupos educativos en Taiwán exigieron que se prohibiera el anime, ya que la trama involucraba acoso escolar que alentaría el acoso en el campus. En 2016, se presentó una resolución para prohibir la

serie de anime de Doraemon doblada al hindi en Pakistán. Casi al mismo tiempo, se enviaron avisos legales contra varias empresas en la India, apuntando a Doraemon y Crayon Shin-chan para prohibiciones (que no se materializaron), por tener un efecto adverso en los niños. Disney Channel India, la emisora regional del anime, fue prohibida en Bangladesh y Pakistán citando la falta de disponibilidad de doblajes localizados para contenido que incluía a Doraemon.

- Impacto cultural

El manga de Doraemon ha inspirado a muchos otros mangakas; estos incluyen a Eiichirō Oda, el creador de One Piece con la idea de las "Frutas del Diablo", y Masashi Kishimoto, el creador de Naruto, quien mostró interés en dibujar personajes de programas de anime durante su infancia, incluido Doraemon. El manga también ha sido mencionado en Gin Tama y Great Teacher Onizuka. El personaje Doraemon es considerado uno de los íconos culturales en Japón, y uno de los personajes más conocidos en la historia del manga; algunos críticos compararon su notoriedad con Mickey Mouse y Snoopy. Mark Schilling señaló que el "Take-Copter" de Doraemon es familiar entre los japoneses "así como el biplano de Snoopy es familiar para la mayoría de los estadounidenses".

En el Museo Nacional de Singapur

El 22 de abril de 2002, en la edición especial de Asian Hero in Time magazine, Doraemon fue el único personaje de anime en ser nombrado uno de los veintidós Héroes Asiáticos, y fue descrito como "El Héroe más Mimoso de Asia". Una encuesta de 2007 realizada por Oricon mostró que Doraemon era el segundo personaje de manga más fuerte de todos los tiempos, solo detrás de Son Goku de Dragon Ball. Doraemon también es mencionado como algo con la capacidad de satisfacer todos los deseos.

En 2005, la Sociedad de Taiwán de Nueva York seleccionó a Doraemon como una obra culturalmente significativa de la cultura pop otaku japonesa en su exhibición Little Boy: The Arts of Japan's Exploding Subculture, curada por el reconocido artista Takashi Murakami. En 2008, el Ministerio de Asuntos Exteriores de Japón nombró a Doraemon como el primer embajador cultural del anime; un portavoz del Ministerio explicó la decisión como un intento de ayudar a las personas de otros países a comprender mejor el anime japonés y profundizar su interés en la cultura japonesa. El 3 de septiembre de 2012, a Doraemon se le concedió la residencia oficial en la ciudad de Kawasaki, Kanagawa, cien años antes de su nacimiento. Ese mismo año, Hong Kong celebró el cumpleaños de Doraemon 100 años antes con una serie de exhibiciones del personaje. En abril de 2013, Doraemon fue elegido embajador de Japón en la candidatura de Tokyo para albergar los Juegos Olímpicos de Verano de 2020 y los Juegos Paralímpicos de Verano de 2020. Apareció en la ceremonia de clausura de los Juegos Olímpicos de Verano de 2016 para promocionar los Juegos Olímpicos de Verano de 2020 en Tokyo.

El 3 de septiembre de 2011 se inauguró en Kawasaki un museo de Fujiko F. Fujio, con Doraemon como estrella del museo. El Museo Nacional de Singapur celebró una exposición de viajes en el tiempo en octubre de 2020 como homenaje al manga. Después del terremoto y tsunami de Tōhoku de 2011, Shogakukan publicó una guía de supervivencia ante terremotos, que incluía al elenco principal de la serie de manga Doraemon. TV Asahi lanzó el fondo de caridad Doraemon Fund para recaudar dinero para desastres naturales en 2004, y en 2011. En 2020, el grupo Sion Friends Circle de Mumbai distribuyó alimentos y libros a niños utilizando mascotas, una de las cuales era Doraemon, para ayudar durante la pandemia de COVID-19. En Vietnam, se estableció un fondo de becas de Doraemon en 1996, y el personaje de Doraemon se ha utilizado para la educación sobre seguridad vial. La creadora

de Doraemon, Fujiko F. Fujio, recibió la Medalla de Luchador Cultural del Ministerio de Cultura vietnamita en 1996 por sus contribuciones a la educación de los jóvenes a través del manga.

Autobús con impresiones donde se homenajea a personajes de Fujiko F. Fujio

Muchas figuras prominentes han sido apodadas en honor al elenco de Doraemon: el político Osamu Fujimura es conocido como el "Doraemon de Nagatacho" debido a su figura y personalidad cálida, y el luchador de sumo Takamisugi fue apodado "Doraemon" debido a su parecido con el personaje. En 2015, un grupo de personas en un pueblo afectado por la sequía en el norte de Tailandia utilizó un juguete de Doraemon para completar un ritual de lluvia, con el fin de evitar controversias que ocurrirían al usar animales reales.

Una parodia de Doraemon creada por Hikari Fujisaki, titulada Nozoemon (のぞえもん), se serializó por primera vez en la revista Comic Heaven de Nihon Bungeisha en septiembre de 2014, y el volumen del libro compilado se lanzó el 9 de junio de 2015; sin embargo, se suspendió en agosto de 2015 debido a problemas de contenido.

Kochikame

Kochira Katsushika-ku Kameari Kōen Mae Hashutsujo (こちら葛飾区亀有公園前派出所, "Esta es una cabina de policía (kōban) frente al parque Kameari en el distrito de Katsushika"), a menudo abreviado como KochiKame (こち亀), y conocido en inglés como KochiKame: Tokyo Beat Cops, es una comedia escrita e ilustrada por Osamu Akimoto. Tiene lugar en la actualidad, dentro y alrededor de una comisaría de policía de barrio (kōban) en el centro de Tokyo, y gira en torno a las desventuras del policía de mediana edad Kankichi Ryotsu.

Se serializó de forma continua en la Weekly Shōnen Jump durante 40 años, desde septiembre de 1976 hasta septiembre de 2016. Sus 1.960 capítulos se recopilaron en 201 volúmenes tankōbon, lo que lo convierte en el manga con el segundo mayor número de volúmenes para una sola serie. El manga ha sido adaptado a una serie de televisión de anime, producida por Studio Gallop y transmitida en Japón por Fuji TV, tres películas animadas para cines (por Tatsunoko y Gallop, respectivamente), dos películas de acción en vivo, varias adaptaciones teatrales y una película de acción en vivo. Serie de televisión. Además, se produjo un anime corto con personajes de la serie para popularizar el deporte paralímpico del goalball, de cara a los Juegos Olímpicos y Paralímpicos de Tokyo de 2020 (celebrados en 2021).

En 2016, el manga tenía más de 156,5 millones de copias en circulación, convirtiéndola en la octava serie de manga más vendida de la historia. En 2005, Kochikame ganó el Premio Especial del Jurado en el 50º Premio Shogakukan Manga, así como el 48º Premio Seiun al Mejor Cómic en 2017.

- Argumento

La trama de KochiKame trata de Kankichi "Ryo-san" Ryotsu, quien idea un plan para ganar dinero inventando un nuevo dispositivo o aprovechando una moda, logra un gran éxito, pide la ayuda de Keiichi Nakagawa cuando las cosas se ponen feas y finalmente lo pierde todo cuando la moda pierde fuerza o se sale de control. Si bien las tramas están impulsadas por bromas, gran parte del humor proviene de la combinación de personajes mundanos con otros que están extrañamente fuera de lugar; como Nakagawa, que tiene riqueza, y Ai Asato, que es transgénero. Lo que tienen en común es la falta de trabajo policial real de todos, la mayor parte del cual nunca se explica ni se racionaliza en lo más mínimo. Se explica en Jump que Ryo-san es uno de los mejores oficiales en atrapar criminales. Nakagawa y Reiko Akimoto tienen licencias especiales (como para usar ropa personal en lugar de uniformes para trabajar) de la sede de la policía debido a sus habilidades en lingüística.

La trama evolucionó de manera consistente con los tiempos y la mayoría de los personajes principales no envejecen realmente, a pesar del hecho de que la serie comenzó en la década de 1970 y luego se desarrolla claramente en la década de 2010. Sin embargo, algunos personajes sí envejecen, como el nieto de Buchao, que era un bebé en los primeros volúmenes, pero ahora está cerca de la escuela secundaria, de lo que el autor se ha burlado en algunos capítulos/episodios de "retrospección". KochiKame tiene una amplia audiencia, que va desde adolescentes hasta asalariados de mediana edad. Las payasadas de Ryo-san atraen a los niños que pueden reírse de un viejo bufón y a los hombres que temen convertirse en viejos bufones, y también porque a menudo se burla sutilmente de las últimas modas y tendencias. Las historias son generalmente inocentes en contenido, y la poca violencia que aparece es cómica, mientras que los temas atrevidos ocasionales se incluyen estrictamente para hacer reír en lugar de excitar.

La inmensa popularidad de KochiKame ha dado lugar a apariciones especiales en la tira de celebridades japonesas de la vida real, como Tetsuya Komuro.

Para el creador Osamu Akimoto, KochiKame es un homenaje a la clase trabajadora y a los distritos del antiguo Tokyo, y la mayoría de los capítulos comienzan con una elaborada ilustración a página completa de una escena callejera de Shitamachi (el centro de la ciudad), normalmente con viejos edificios de madera y niños jugando en las calles.

- Medios

Manga

Escrita e ilustrada por Osamu Akimoto, Kochira Katsushika-ku Kameari Kōen Mae Hashutsujo comenzó en la antología de manga shōnen de Shueisha, Weekly Shōnen Jump, el 21 de septiembre de 1976. Akimoto debutó la serie bajo el seudónimo de "Tatsuhiko Yamadome", pero cambió a usar su nombre real en 1978, cuando alcanzó su capítulo número 100. Periódicamente, los capítulos fueron recopilados en volúmenes tankōbon por Shueisha, el primero lanzado el 9 de julio de 1977. La serie terminó el 17 de septiembre de 2016, en el número 42 del año, en conmemoración del 40 aniversario de KochiKame. Su volumen tankōbon número 200 se publicó el mismo día. Shueisha reimprimió el número que incluía el capítulo final el 31 de diciembre de 2016, lo que marca la primera vez que se reimprime un número de la Weekly Shōnen Jump. Akimoto creó un nuevo capítulo de Kochikame para el número 42 de la Weekly Shōnen Jump el 16 de septiembre de 2017. El 18 de julio de 2021, se anunció que el manga recibiría un volumen 201, que se lanzó el 4 de octubre de 2021. Se publicó un capítulo one-shot de 46 páginas en la Weekly Shōnen Jump el 10 de julio de 2023, y otro el 5 de agosto de 2024.

Los 201 volúmenes del manga

De marzo de 2017 a junio de 2019, Akimoto serializó una secuela en la revista de manga seinen Ultra Jump. Titulada Ii Yu da ne! (いいゆだね!, "¡Qué buen baño!"), está ambientado en un sentō junto a una comisaría de policía en Shitamachi, Tokyo.

Anime

Desde el inicio de KochiKame en Jump en 1976, la serie no fue adaptada al anime con frecuencia, probablemente porque hubiera sido más adecuada para una adaptación de acción real. Lo más cerca que pudo llegar a ser adaptada al anime fue en forma de comerciales para ciertos productos vendidos en Japón, como juguetes y bocadillos, ya en 1980, y una película animada de 30 minutos producida por Tatsunoko Production que se mostró junto con una adaptación animada de Kimagure Orange Road de Izumi Matsumoto (otro manga popular de Jump de 1984) producida por Studio Pierrot en un Festival de Anime Shōnen Jump organizado por Shueisha en 1985. Fue dirigida por Hiroshi Sasagawa, quien, en ese momento, era reconocido por su trabajo como director en otras obras de Tatsunoko, como Speed Racer y la franquicia Time Bokan. Fue emitida en formato de vídeo doméstico por Shueisha bajo el sello Jump Video como premio a los ganadores de un concurso que tuvo lugar en varios números de Weekly Shōnen Jump para el 20º aniversario de la revista en 1988. Sin embargo, hasta el día de hoy solo se pueden ver pequeñas imágenes de la película en Internet, ya que la película no se estrenó ampliamente.

Una adaptación televisiva de anime de KochiKame finalmente comenzó a emitirse en Fuji Television el 16 de junio de 1996. Producida por Studio Gallop, duró ocho años y 382 episodios antes de finalizar el 19 de diciembre de 2004. También se produjeron dos películas de animación para cine; Kochira Katsushika-ku Kameari Kōen-mae Hashutsujo

the Movie (こちら葛飾区亀有公園前派出所 THE MOVIE) el 23 de diciembre de 1999, y Kochira Katsushika-ku Kameari Kōen-mae Hashutsujo the Movie 2: UFO ¡Shurai! ¡¡Tornado Daisakusen!! (こちら葛飾区亀有公園前派出所 THE MOVIE2 UFO 襲来! トルネード大作戦!!) el 20 de diciembre de 2003.

El anime de Kochikame tiene la nada despreciable cantidad de 400 episodios

El 18 de septiembre de 2016, se emitió en Fuji TV un especial de una hora de duración de Studio Gallop con motivo del 40 aniversario del manga. Kochira Katsushika-ku Kameari Kōen-mae Hashutsujo The Final: Kankichi Ryotsu's Last Day (こちら葛飾区亀有公園前派出所 THE FINAL 両津勘吉最後の日) presenta a varios actores de voz que repiten sus papeles de la serie anterior, así como el director Akira Shigeno.

- Recepción

En 2016, Kochira Katsushika-ku Kameari Kōen-mae Hashutsujo había vendido más de 156,5 millones de copias de tankōbon; convirtiéndola en una de las series de manga más vendidas de la historia. Con 200 volúmenes, la serie ostentaba el récord mundial Guinness por "la mayor cantidad de volúmenes publicados para una sola serie de manga" desde septiembre de 2016 hasta julio de 2021.

En noviembre de 2014, los lectores de la revista Da Vinci votaron a Kochikame como la séptima mejor serie de manga de todos los tiempos de la Weekly Shōnen Jump. Kochikame ganó el Premio Especial de los Jueces en los 50º Premios Shogakukan Manga en 2005. Akimoto recibió el Premio Especial en el 21º Premio Cultural Tezuka Osamu por el manga en 2017. Kochikame recibió el 48.º premio Seiun al mejor cómic en 2017. En la encuesta Manga Sōsenkyo 2021 de TV Asahi, en la que 150.000 personas votaron por sus 100 mejores series de manga, KochiKame ocupó el puesto 35.

En 2005, el anime ocupó el puesto 36 en su lista de los 100 mejores animes realizada por TV Asahi. Mike Toole de Anime News Network incluyó a Kochira Katsushika-ku Kameari Kōen-mae Hashutsujo the Movie en el puesto 56 de The Other 100 Best Anime Movies of All Time, una lista de "clásicos menos conocidos y menos queridos". Lo llamó "Kochikame en su máxima expresión, una combinación enérgica de comedia tonta y escenas de acción sólidas", con uno de los finales falsos más divertidos de la historia.

Kimetsu no Yaiba

Demon Slayer: Kimetsu no Yaiba (鬼滅の刃, «Espada de la destrucción demoníaca») es una serie de Koyoharu Gotouge. Fue serializada en la revista de manga shōnen de Shueisha, Weekly Shōnen Jump, desde febrero de 2016 hasta mayo de 2020, con sus capítulos recopilados en 23 volúmenes tankōbon. Ha sido publicada en inglés por Viz Media y simultáneamente en la plataforma Manga Plus por Shueisha. Sigue al adolescente Tanjiro Kamado, quien se une al Cuerpo de Cazadores de Demonios después de que su familia es asesinada y la única sobreviviente, su hermana menor Nezuko, se convierte en un demonio, con la esperanza de convertirla en humana nuevamente y derrotar al rey demonio Muzan Kibutsuji.

Una adaptación televisiva de la serie de anime de 26 episodios producida por Ufotable se emitió de abril a septiembre de 2019, con una película secuela, Demon Slayer: Kimetsu no Yaiba – The Movie: Mugen Train, estrenada en octubre de 2020 y se convirtió en la película de anime y película japonesa más taquillera de todos los tiempos. Una segunda temporada de 18 episodios de la serie de anime se emitió de octubre de 2021 a febrero de 2022, mientras que una película recopilatoria, Demon Slayer: Kimetsu no Yaiba - To the Swordsmith Village, se estrenó en febrero de 2023. Una tercera temporada de 11 episodios se emitió de abril a junio de 2023, mientras que otra película recopilatoria, Demon Slayer: Kimetsu no Yaiba - To the Hashira Training, se estrenó en febrero de 2024. Una cuarta temporada se emitió de mayo a junio de 2024. Una secuela de la trilogía cinematográfica que adapta el arco argumental de "Infinity Castle" se estrenará en 2025.

En febrero de 2021, el manga tenía más de 150 millones de copias en circulación, incluidas las versiones digitales, lo que lo convierte en una de las series de manga más vendidas de todos los tiempos. Además, fue el manga más vendido en 2019 y 2020. El manga ha recibido elogios de la crítica por su arte, trama, escenas de acción y personajes. La franquicia Demon Slayer: Kimetsu no Yaiba es una de las franquicias mediáticas más taquilleras de todos los tiempos.

- Argumento

En la era Taishō de Japón, una organización secreta conocida como el "Cuerpo de Cazadores de Demonios" ha librado una guerra contra los demonios durante siglos. Los demonios son antiguos humanos que poseen habilidades sobrenaturales como una fuerza mejorada, una regeneración rápida y poderes únicos conocidos como "Artes del Demonio de Sangre". Los demonios solo pueden ser asesinados si se los expone a la luz solar directa, se los decapita con armas fabricadas con una aleación llamada Nichirin o se los inyecta con un veneno extraído de las flores de glicina.

Por el contrario, los Cazadores de Demonios son completamente humanos, pero emplean técnicas de respiración elemental especializadas conocidas como "Estilos de Respiración". Estas técnicas les otorgan una fuerza sobrehumana, habilidades mejoradas y una mayor resistencia que les permite luchar contra los demonios de manera efectiva. Estos incluyen: Respiración de Niebla, Respiración de Llama, Respiración de Amor, Respiración de Insectos, Respiración de Viento y Respiración de Agua. También existe un estilo de respiración legendario que ya no se usa llamado Respiración Solar. Los cazadores de demonios más formidables son conocidos como "Hashira" y obtienen este título a través de múltiples avances en las filas del Cuerpo, culminando en matar a cincuenta demonios en el nivel más alto o a un miembro de los Doce Kizuki.

Tanjiro Kamado es un chico inteligente y de buen corazón que vive con su familia en las montañas. Después de la muerte de su padre, se convirtió en el sostén de su familia y viaja a la aldea cercana para vender carbón. Un día, Tanjiro llega a casa y descubre que su familia fue asesinada por un demonio. Su hermana Nezuko es la única sobreviviente del incidente; aunque se ha transformado en un demonio, Nezuko todavía muestra signos de emoción y pensamiento humanos. Después de un encuentro con Giyu Tomioka, el Hashira del Agua del Cuerpo de Cazadores de Demonios, Tanjiro es enviado a entrenar con el ex instructor de Giyu, Sakonji Urokodaki, para convertirse en un Cazador de Demonios y comienza su búsqueda para ayudar a Nezuko a convertirse en un humano nuevamente.

Dos años después, Tanjiro aprende el estilo de "Respiración Acuática" y participa en un examen formidable. Es uno de los pocos que aprueba, lo que lo convierte oficialmente en miembro del Cuerpo. Sakonji ha hipnotizado a Nezuko para que no dañe a los humanos y ella ayuda a Tanjiro en situaciones extremas mientras comienza su trabajo de

cazar y matar demonios. Una de sus tareas los lleva a Asakusa, donde se encuentran con Muzan Kibutsuji, el progenitor de todos los demonios y el responsable del asesinato de su familia. Tanjiro y Nezuko también conocen a Tamayo y Yushiro, dos demonios libres del control de Muzan. Se alían para desarrollar una cura para Nezuko, aunque requerirá que Tanjiro le proporcione a Tamayo muestras de sangre de los Doce Kizuki, los doce demonios más poderosos bajo el mando de Muzan, divididos en los seis rangos inferiores y los seis rangos superiores.

A lo largo de su viaje, Tanjiro y Nezuko conocen a sus compañeros Demon Slayers Zenitsu Agatsuma e Inosuke Hashibira; se unen después de la misión de Tanjiro de matar a Kyogai, el ex Lower Six. Más tarde se unen a otros Demon Slayers para enfrentarse a la familia de Lower Five Rui. En medio de la batalla, Tanjiro desbloquea un misterioso estilo de respiración conocido como "Hinokami Kagura", pero Rui finalmente lo supera, mientras que Inosuke y Zenitsu resultan heridos y la expedición es masacrada. Giyu y Insect Hashira Shinobu Kocho rescatan a los sobrevivientes, quienes son llevados de regreso a la sede del Cuerpo. Tanjiro es llevado a juicio por los Hashira: Giyu, Shinobu, Flame Hashira Kyojuro Rengoku, Sound Hashira Tengen Uzui, Love Hashira Mitsuri Kanroji, Stone Hashira Gyomei Himejima, Mist Hashira Muichiro Tokito, Serpent Hashira Obanai Iguro y Wind Hashira Sanemi Shinazugawa, quienes, con la excepción de Giyu y Mitsuri, no creen que a él y Nezuko se les deba permitir vivir. Sin embargo, el líder del Cuerpo, Kagaya Ubuyashiki, es capaz de convencerlos de aceptar a Nezuko y ver la importancia de Tanjiro, creyendo que es con su ayuda que Muzan puede ser derrotado.

Enfurecido por la muerte de Rui, Muzan mata a los rangos inferiores debido a sus constantes fracasos; perdona a Lower One Enmu y le encarga matar a Tanjiro. Después de una batalla contra Enmu en un tren de pasajeros, Tanjiro lo mata con el apoyo de Kyojuro. Sin embargo, Upper Three Akaza aparece y lucha contra Kyojuro, quien muere por sus heridas mientras el demonio escapa. Meses después, el grupo es enviado a Yoshiwara con Tengen, donde se enfrentan y matan a los hermanos Upper Six Gyutaro y Daki. Tengen se retira del Cuerpo después de sufrir heridas graves. Durante otra batalla en Swordsmith Village, donde se forjan las armas del Cuerpo, Tanjiro conoce al hermano menor de Sanemi, Genya, quien tiene la misteriosa habilidad de obtener temporalmente poderes demoníacos después de comer su carne. Con la ayuda de Muichiro y Mitsuri, el grupo mata a Upper Five Gyokko y Upper Four Hantengu. Después de eso, descubren que Nezuko es inmune a la luz solar. Ella se convierte en el objetivo principal de Muzan, ya que ha buscado durante mucho tiempo una forma de vencer al sol y volverse inmortal. Tanjiro también aprende que su Hinokami Kagura desciende de "Respiración solar", el primer estilo de respiración creado por Yoriichi Tsugikuni, el cazador de demonios más poderoso de la historia, y lo desarrolla para luchar contra Muzan.

Sabiendo que Muzan intentará encontrar a Nezuko, el Cuerpo promulga un entrenamiento estricto para preparar a sus miembros para el conflicto que se avecina. Tamayo desarrolla un suero con las muestras de sangre obtenidas para curar a Nezuko, quien se mantiene aislada mientras se recupera. Muzan aparece y Kagaya desencadena un ataque suicida para tambalearlo. Los Hashira emboscan a Muzan, pero él los atrapa a todos dentro del Castillo Infinito, un laberinto sin fin que alberga a Akaza, Upper Two Doma, Upper One Kokushibo y los miembros recién ascendidos Kaigaku y Nakime: el ex compañero de Zenitsu y el asistente personal de Muzan respectivamente. Cuando Zenitsu mata a Kaigaku, Tamayo le inyecta a Muzan un veneno que ella y Shinobu han hecho para debilitar sus habilidades. Cuando Akaza recuerda su vida humana, traiciona a Muzan y se suicida, mientras que Shinobu se sacrifica para envenenar a Doma, lo que permite que su protegido Kanao Tsuyuri e Inosuke lo maten. Después de una batalla desgarradora, Kokushibo mata a Muichiro y Genya antes de ser asesinado también. Muzan mata a Tamayo, y luego a Nakime cuando Yushiro la hipnotiza para que use sus poderes contra él, pero el Cuerpo lo obliga a salir a la superficie.

Con la ayuda del veneno de Tamayo, el Cuerpo desata una desesperada batalla de desgaste mientras los miembros restantes luchan por detener a Muzan hasta que el sol de la mañana pueda matarlo. Muzan queda indefenso contra el sol, pero Gyomei, Obanai y Mitsuri sucumben a sus heridas. Cuando Tanjiro da el golpe final, Muzan lo hiere fatalmente y le da a la fuerza la sangre que le queda. Tanjiro se transforma en un demonio como el último esfuerzo de Muzan por hacer que su especie sobreviva. Comienza a atacar a los sobrevivientes, pero a través de sus esfuerzos y la ayuda de Nezuko, que ha sido completamente restaurada a su forma humana, la transformación se revierte. Tras la batalla, el Cuerpo se disuelve, dejando a Giyu y Sanemi como los últimos Hashira supervivientes.

La muerte de Muzan ha vencido de manera efectiva a todos los demonios bajo su control, mientras que Yushiro se va a vivir como pintor. Tanjiro y Nezuko regresan a su hogar, acompañados por Zenitsu e Inosuke. Tanjiro e Inosuke se casan con Kanao y su compañera Demon Slayer Aoi Kanzaki, respectivamente, mientras que Zenitsu se casa con Nezuko. En un epílogo moderno, los descendientes y reencarnaciones de los miembros del Cuerpo disfrutan de una vida pacífica libre de demonios.

- Producción

Después de que el manga de Gotouge, Haeniwa no Zigzag, publicado en la Weekly Shōnen Jump en 2015, no lograra convertirse en una obra serializada, Tatsuhiko Katayama, el primer editor de Gotouge, sugirió a Gotouge comenzar una serie con un "tema fácil de entender". La obra debut de Gotouge, Kagarigari, se convertiría en la base de un borrador inicial, titulado Kisatsu no Nagare (鬼殺の流れ), ya que tenía conceptos como espadas y demonios, que serían familiares para la audiencia japonesa. Sin embargo, debido a su tono serio, falta de alivio cómico e historia oscura, este borrador no fue aceptado para la serialización, por lo que Katayama le pidió a Gotouge que intentara escribir un personaje más brillante y normal en el mismo entorno. El título original era Kisatsu no Yaiba (鬼殺の刃), pero sintieron que el carácter "satsu" (殺, lit. "matar") en el título era demasiado evidente. Aunque es una palabra inventada, "kimetsu" (鬼滅) parecía fácil de entender, por lo que Gotouge pensó que sería interesante abreviar el título de la serie de esa manera; la palabra "yaiba" (刃, lit. "espada") implica una espada japonesa. Según Gotouge, las tres mayores influencias de la serie son JoJo's Bizarre Adventure, Naruto y Bleach. Tatsuhiko Katayama, editor del manga Demon Slayer: Kimetsu no Yaiba, ha dicho en entrevistas que el pelirrojo y con cicatrices Tanjiro se inspiró en Rurouni Kenshin, un manga de los años 90 sobre un espadachín con un dibujo similar, Himura Kenshin.

- Medios

Manga

Escrito e ilustrado por Koyoharu Gotouge, Demon Slayer: Kimetsu no Yaiba fue serializado en la revista de manga shōnen de Shueisha, Weekly Shōnen Jump, del 15 de febrero de 2016 al 18 de mayo de 2020. Shueisha recopiló sus capítulos en 23 volúmenes tankōbon individuales, lanzados del 3 de junio de 2016 al 4 de diciembre de 2020.

Shueisha publicó simultáneamente la serie en inglés en el servicio Manga Plus a partir de enero de 2019. Viz Media publicó los primeros tres capítulos en su revista digital Weekly Shōnen Jump como parte del programa "Jump Start". Durante su panel en la Comic-Con de San Diego el 20 de julio de 2017, Viz anunció que habían licenciado el manga para el mercado norteamericano. El primer volumen fue lanzado el 3 de julio de 2018.

Edición japonesa

Giyu Tomioka Gaiden (冨岡義勇外伝, Tomioka Giyū Gaiden), un spin-off de manga de dos capítulos centrado en Giyu, fue publicado en la Weekly Shōnen Jump de Shueisha el 1 y 8 de abril de 2019. A Gotouge se le atribuye el trabajo original y Ryōji Hirano dibujó el manga. Una historia paralela para el manga fue publicada en el primer número de Jump Giga el 20 de julio de 2016.

Kimetsu no Aima! (きめつのあいま!), un spin-off de 4-koma coloreado de Ryōji Hirano, se serializó entre el 7 de abril y el 29 de septiembre de 2019 en la aplicación y el sitio web Shōnen Jump+ de Shueisha. El manga presentaba versiones chibi de los personajes de la serie principal.

En mayo de 2020, después de que terminara la serie principal, se anunció el lanzamiento de un spin-off titulado Kyojuro Rengoku Gaiden (煉獄外伝, Rengoku Kyōjurō Gaiden), ilustrado por Ryōji Hirano y centrado en Kyojuro. Los dos capítulos de Rengoku Gaiden se publicaron en Weekly Shōnen Jump el 12 y el 17 de octubre de 2020. El 4 de diciembre de 2020 se publicó un volumen recopilatorio de gaiden tankōbon, que incluye Giyu Tomioka Gaiden, Kyojuro Rengoku Gaiden y Kimetsu no Aima!. Viz Media lanzó el volumen, bajo el título Demon Slayer: Kimetsu no Yaiba — Stories of Water and Flame, el 4 de enero de 2022.

El 5 de octubre de 2020 se publicó en la Weekly Shōnen Jump un capítulo especial one-shot de 19 páginas escrito e ilustrado por Gotouge, centrado en la primera misión de Kyojuro. El 16 de octubre de 2020, se entregó a los espectadores del cine Demon Slayer: Kimetsu no Yaiba the Movie: Mugen Train un folleto de 84 páginas, titulado Rengoku Volume 0, que incluye el capítulo one-shot de 19 páginas y entrevistas con el personal y el elenco de la película. El folleto tuvo una tirada limitada de 4,5 millones de copias.

Una serie de manga derivada escrita e ilustrada por Natsuki Hokami, titulada Demon Slayer: Kimetsu Academy (キメツ学園!, Kimetsu Gakuen!), relacionada con los cortos de anime Kimetsu Gakuen Valentine-hen, se serializó en la revista Saikyō Jump de Shueisha del 4 de agosto de 2021, al 4 de marzo de 2024. Shueisha lanzó seis volúmenes desde el 4 de enero de 2022, hasta el 4 de abril de 2024. Viz Media también obtuvo la licencia del manga.

Anime

Una adaptación televisiva de la serie de anime de 26 episodios del estudio Ufotable, dirigida por Haruo Sotozaki y producida por Hikaru Kondo, se emitió del 6 de abril al 28 de septiembre de 2019.

Una segunda temporada, con la primera parte adaptando el arco argumental "Mugen Train", se emitió durante siete episodios del 10 de octubre al 28 de noviembre de 2021. La segunda parte de la temporada, adaptando el arco argumental "Entertainment District", se emitió durante once episodios del 5 de diciembre de 2021 al 13 de febrero de 2022.

Una tercera temporada, que cubre el arco argumental "Swordsman Village", se emitió del 9 de abril al 18 de junio de 2023.

Una cuarta temporada, que cubre el arco de la historia "Hashira Training", se emitió del 12 de mayo al 30 de junio de 2024.

Antes de su emisión, los primeros cinco episodios se proyectaron en cines en Japón durante dos semanas a partir del 29 de marzo de 2019, bajo el título Demon Slayer: Kimetsu no Yaiba: Sibling's Bond (鬼滅の刃兄妹の絆, Kimetsu no Yaiba: Kyōdai no Kizuna).

Una película recopilatoria, Demon Slayer: Kimetsu no Yaiba - To the Swordsmith Village, que incluye los episodios 10 y 11 de Entertainment District y una proyección anticipada del primer episodio del arco argumental "Swordsmith Village", se estrenó en Japón el 3 de febrero de 2023.

Otra película recopilatoria, Demon Slayer: Kimetsu no Yaiba - To the Hashira Training, que incluye los dos episodios finales de Swordsmith Village y una proyección anticipada del primer episodio de Hashira Training, se estrenó en Japón el 2 de febrero de 2024, con un amplio estreno en cines en los Estados Unidos el 23 de febrero del mismo año.

Una película, titulada Demon Slayer: Kimetsu no Yaiba - The Movie: Mugen Train, se estrenó en Japón el 16 de octubre de 2020.

Una trilogía cinematográfica que adapta el arco argumental de "Infinity Castle" se estrenará en Japón en 2025.

- Recepción y ventas

En 2020, la franquicia Demon Slayer: Kimetsu no Yaiba generó unos ingresos por ventas anuales estimados de 1 billón de yenes (8.750 millones de dólares). En enero de 2021, se informó que las ventas japonesas de libros y revistas impresos cayeron un 1% en 2020 en comparación con el año anterior, siendo la menor caída anual desde 2006. Esta pequeña disminución se atribuyó a un aumento de la lectura en Japón debido a la pandemia de COVID-19 y al "exitoso auge" del manga Demon Slayer: Kimetsu no Yaiba y sus publicaciones relacionadas. Según CharaBiz, una base de datos para el negocio de licencias de personajes en Japón, Demon Slayer: Kimetsu no Yaiba es la franquicia más taquillera de 2020, superando a otras franquicias conocidas como Anpanman, Pokémon, Mickey Mouse y Peanuts (Snoopy).

Según una encuesta de Internet realizada en 2020 por Oricon Monitor Research, más del 90% del público japonés está familiarizado con Demon Slayer: Kimetsu no Yaiba; el 40,5% dijo que les resultaba "muy familiar", el 57,3% dijo que les resultaba "familiar el nombre", lo que indica que el 97,8% conocía la existencia de la serie. De los 1.558 encuestados que dijeron que les resultaba "muy familiar", a 1.182 encuestados les "gusta" o les "gusta mucho" la serie. A la pregunta de "¿qué parte de la serie te gusta?", la historia de la serie fue el aspecto más popular con el 76,4% de los votos, seguida de la ambientación con el 49,3% y la relatabilidad de los personajes con el 45,3% de los votos. El 31% de los fans dijo que poseía el manga, y del 66,1% de esos fans dijo que poseía todos los volúmenes. Según varios encuestados, la serie les ayudó a apreciar y conectarse con sus familias y permitió que personas de diferentes generaciones se conectaran incluso en el lugar de trabajo y más allá. La encuesta fue respondida del 18 al 24 de noviembre por 3.848 miembros de Oricon Monitor Research, desde personas adolescentes hasta personas de sesenta años. La serie ayudó a aumentar el turismo interno, y muchos turistas viajaron a lugares similares a los que aparecen en la serie. Ha aparecido en los libros de texto de las escuelas secundarias japonesas a partir de 2022.

Con respecto al repentino gran éxito de la serie, el editor en jefe de Weekly Shōnen Jump, Hiroyuki Nakano, declaró que las ventas del manga se dispararon inmediatamente después de que terminara su adaptación al anime, y explicó que una gran cantidad de personas vieron la serie a través de servicios de transmisión después de que terminó en lugar de verla semanalmente. Nakano también afirmó que es más difícil que una serie de manga que se publica en la revista se convierta en un éxito, y Demon Slayer: Kimetsu no Yaiba, a pesar de haber comenzado en febrero de 2016, no se convirtió en un gran éxito hasta finales de 2019, y agregó que su éxito "dependió del boca a boca generado después de la emisión del anime". Nakano también ha dicho que introdujo a muchas personas y audiencias nuevas en Jump. El 20 de diciembre de 2020, en la Jump Festa '21, Mayumi Tanaka, actriz de voz de Monkey D. Luffy de One Piece, leyó en voz alta un mensaje del creador de One Piece, Eiichiro Oda, en el que elogió la serie de Gotouge y escribió: "En Jump, Demon Slayer fue realmente increíble. Disfruté de cómo pudo salvar los sentimientos de tanta gente. Un trabajo absolutamente magnífico. Así es como quiero que sea el manga. ¡Me conmovió, de alguna manera!".

Yusuke Murata dijo que la contribución de la serie a la industria en su conjunto es inconmensurable, mientras que Gege Akutami comentó que la serie creó muchos nuevos fanáticos del manga. El titular, Fumio Kishida, ha comentado que era fanático de la serie y prometió que mejoraría las condiciones en la industria del manga y el anime. Varios políticos incluso usaron motivos y patrones de la serie en sus campañas en 2021.

Demon Slayer: Kimetsu no Yaiba es una de las series de manga más vendidas de todos los tiempos. Para febrero de 2019, la serie tenía 3,5 millones de copias en circulación en todo el mundo; más de 10 millones de copias en circulación para septiembre de 2019; más de 25 millones de copias en circulación para diciembre de 2019; y más de 40 millones de copias en circulación para febrero de 2020. A fines de febrero de 2020, se reveló que la franquicia había vendido 40,3 millones de copias, lo que la convierte en el quinto manga más vendido en la historia de Oricon. El 6 de mayo de 2020, la franquicia registró más de 60 millones de copias en circulación (incluidas las copias digitales). El 22 de mayo de 2020, se reveló que la serie vendió 60.027 millones de copias físicas impresas, lo que la convierte en la tercera serie en la historia de Oricon en vender más de 60 millones de copias físicas impresas. En julio de 2020, la franquicia registró más de 80 millones de copias en circulación, incluidas 71 millones de copias físicas impresas vendidas. Con el lanzamiento del volumen 22 el 2 de octubre de 2020, la franquicia registró 100 millones de copias en circulación, incluidas 90.518 millones de copias impresas físicas vendidas, convirtiéndola también en la novena serie de Weekly Shōnen Jump en alcanzar los 100 millones de copias en circulación, después de KochiKame, Fist of the North Star, Dragon Ball, JoJo's Bizarre Adventure, Slam Dunk, One Piece, Naruto y Bleach. En diciembre de 2020, la serie registró más de 120 millones de copias en circulación (incluidas las copias digitales), incluidas 102.892

millones de copias vendidas, lo que convierte a Demon Slayer: Kimetsu no Yaiba en la segunda serie de manga en vender más de 100 millones de copias en los registros de Oricon después de One Piece, que logró esta hazaña en 2012. En febrero de 2021, el manga registró más de 150 millones de copias en circulación (incluidas las copias digitales).

En febrero de 2020, el volumen 19 vendió un estimado de 1.378 millones de copias en su primera semana, lo que convierte a Demon Slayer: Kimetsu no Yaiba en la tercera serie de manga en tener un solo volumen impreso que vende más de 1 millón de copias en su primera semana, después de One Piece (45 veces) y Attack on Titan (2 veces). En mayo de 2020, las ediciones regular y limitada del volumen 20 vendieron un total de 1.990.249 copias impresas físicas. En julio de 2020, las ediciones regular y limitada del volumen 21 vendieron un total de 2.041.177 copias impresas físicas. En octubre de 2020, el volumen 22 ocupó el primer lugar en la lista de ventas de manga de Oricon durante cuatro semanas consecutivas, con 326.000 copias impresas físicas vendidas. En diciembre de 2020, el volumen 23 y último vendió 2.855 millones de copias en su primera semana, la mayor cantidad que cualquier volumen de manga ha vendido en una semana en la historia de Oricon. En enero de 2021, se informó que los volúmenes 8, 1 y 7 de la serie vendieron totales acumulados de 5,03 millones, 5.029 millones y 5.009 millones de copias, respectivamente, siendo los primeros volúmenes de manga en vender más de 5 millones de copias en la historia de Oricon. El volumen 23 y último es el primer volumen de manga en vender más de 4 millones de copias en las listas de clasificación de ventas semestrales de Oricon desde que Oricon comenzó a publicar clasificaciones en 2008. Para mayo de 2021, diecinueve volúmenes de la serie habían vendido más de 5 millones de copias cada uno. El volumen Stories of Water and Flame es el primer volumen derivado de Shueisha con una tirada inicial de 1 millón de copias.

GeGeGe no Kitaro

GeGeGe no Kitarō (ゲゲゲの鬼太郎), originalmente conocido como Hakaba Kitarō (墓場鬼太郎, "Kitarō del Cementerio) es una serie creada en 1960 por Shigeru Mizuki. Es mejor conocido por su popularización de las criaturas folclóricas conocidas como yōkai, una clase de monstruo espiritual a la que pertenecen todos los personajes principales. Esta historia fue un cuento popular japonés de principios del siglo XX representado en kamishibai. Ha sido adaptado a la pantalla varias veces, como anime, acción real y videojuegos. La palabra GeGeGe (ゲゲゲ) en el título es similar al simbolismo sonoro japonés para un cacareo, pero se refiere al apodo de infancia de Mizuki, una mala pronunciación de su nombre de pila.

Se han publicado en inglés selecciones del manga y de las películas de acción real para cines, con el título simple de Kitaro. La serie de anime de 2018 se transmite con subtítulos en inglés como GeGeGe no Kitaro. La editorial del manga en inglés norteamericano es Drawn & Quarterly.

- Argumento

GeGeGe no Kitarō se centra en el joven Kitarō, el último superviviente de la Tribu Fantasma, y sus aventuras con otros demonios y extrañas criaturas de la mitología japonesa. Junto con los restos de su padre, Medama-Oyaji (un miembro momificado de la tribu Fantasma reencarnado para habitar su antiguo globo ocular); Nezumi-Otoko (el hombre rata); Neko-Musume (la chica gato) y una multitud de otras criaturas folclóricas, Kitarō se esfuerza por unir los mundos de los humanos y los Yōkai.

Muchas historias implican a Kitarō enfrentándose a una miríada de monstruos de otros países, como el vampiro chino Yasha, el Drácula IV de Transilvania y otras creaciones no japonesas. Además de esto, Kitarō también se enfrenta a varios yōkai malévolos que amenazan el equilibrio entre las criaturas japonesas y los humanos.

Algunas historias hacen referencias abiertas a los cuentos tradicionales japoneses, en particular el cuento popular de Momotarō, en el que el joven héroe defiende un territorio japonés de los demonios con la ayuda de los animales nativos. La serie de Kitarō "La Gran Guerra Yōkai" (妖怪大戦争, Yōkai Daisensō) se basa en gran medida en esta historia, con Kitarō y sus amigos yōkai alejando a un grupo de ghouls occidentales de una isla.

Si bien el personaje de Kitarō en GeGeGe no Kitarō es un niño amigable que genuinamente quiere el mejor resultado para los humanos y los yōkai por igual, su encarnación anterior en Hakaba Kitarō lo retrata como un personaje mucho más oscuro y travieso. Su aparente falta de empatía hacia los humanos combinados con su codicia general y su deseo de riqueza material lo impulsa a actuar de manera impropia hacia los personajes humanos, a menudo llevándolos engañosamente a situaciones de pesadilla o incluso al infierno mismo.

- Personajes

Kitarō (鬼太郎)

Expresado por: Masako Nozawa (serie 1968-1971, Hakaba Kitarō), Keiko Toda (serie 1985), Yōko Matsuoka (serie 1996), Minami Takayama (serie 2007), Eiji Wentz (película de 2008), Miyuki Sawashiro (serie de 2018), Rica Matsumoto (videojuegos de 2003).

Kitarō es un niño yōkai nacido en un cementerio y, aparte de su padre, casi decaído, el último miembro vivo de la Tribu Fantasma (幽霊族, Yūreizoku). Su nombre, traducido con el carácter oni (鬼) (una especie de yōkai parecido a un ogro) puede traducirse como "Niño Demonio", un nombre que hace referencia tanto a su herencia humana como a su herencia yōkai. Le falta el ojo izquierdo, pero su pelo suele cubrir la cuenca vacía. Lucha por la paz entre humanos y yōkai, lo que generalmente implica proteger a los primeros de las artimañas de los segundos. Cuando se le pregunta en la película de 2007, Kitarō responde que es trescientos cincuenta años. En la serie de 1985, es mitad humano por parte de su madre. Como miembro de la Tribu Fantasma, Kitarō tiene una variedad de poderes y armas.

Si bien sus poderes se destacan de manera destacada en GeGeGe no Kitarō En la serie, Hakaba Kitarō minimiza las habilidades sobrenaturales de Kitarō. Más allá de tener el poder de viajar a través del infierno ileso con la ayuda de su Chanchanko, así como la capacidad de regenerarse de casi cualquier lesión (como se evidencia cuando su cuerpo es recuperable después de ser disuelto por Johnny en la Niebla), sus poderes son más de engaño que de destreza en el combate: algo mucho más acorde con los personajes yōkai tradicionales. Medama-oyaji (目玉のおやじ, o 目玉親父, literalmente "Padre globo ocular").

Doblado por: Isamu Tanonaka (serie de 1968, 1971, 1985, 1996, 2007, Hakaba Kitaro), Masako Nozawa (serie de 2018), Kazuo Kumakura (videojuegos de 2003)

Surtido de personajes recurrentes de la saga

Medama-oyaji es el padre de Kitarō. Una vez fue un fantasma adulto completamente formado, murió a causa de una enfermedad, solo para renacer de su cuerpo descompuesto como una versión antropomórfica de su propio globo ocular. Pequeño y frágil, pero de espíritu fuerte y gran amor por su hijo. También es un gran conocedor de fantasmas y monstruos. Le gusta mantenerse limpio y a menudo se le ve bañándose en un pequeño cuenco. Tiene un gran amor por el sake.

En la edición de Kodansha International Bilingual Comics de 2002 y en la versión subtitulada de Crunchyroll del anime de 2018, se le conoce como "Daddy Eyeball".

Nezumi Otoko (ねずみ男, "Hombre Rata")

Expresado por: Chikao Ohtsuka (serie 1968-1971, Hakaba Kitaro), Kei Tomiyama (serie 1985), Shigeru Chiba (serie 1996), Wataru Takagi (serie 2007), Toshio Furukawa (serie 2018), Nachi Nozawa (videojuegos de 2003).

Nezumi Otoko es un mestizo yōkai-humano parecido a un roedor. Ha vivido trescientos sesenta años y durante ese tiempo casi nunca se ha bañado, por lo que está sucio, maloliente y cubierto de ronchas y llagas. Si bien suele ser amigo de Kitarō, Nezumi Otoko no pierde el tiempo tramando planes viles o traicionando a sus compañeros si cree que hay dinero de por medio o un enemigo poderoso con el que aliarse. Afirma ser un graduado universitario de la Universidad de lo Extraño (怪奇大学, Kaiki Daigaku). Puede inmovilizar incluso a los El yōkai más fuerte que lo ataca con un ataque de flatulencia picante. Y, al igual que los gatos y los ratones, él y Nekomusume no pueden soportar estar juntos.

Nezumi Otoko aparece por primera vez en la historia "The Lodging House" (versión de manga de alquiler) como el secuaz de Drácula IV.

En la edición de Kodansha International Bilingual Comics de 2002 y en la versión subtitulada de Crunchyroll del anime de 2018, se le conoce como "Ratman".

Neko Musume (猫娘 o ねこ娘, "Chica Gato")

Expresado por: Nana Yamaguchi (serie de 1968), Yōko Ogushi (serie de 1971), Yūko Mita (serie de 1985), Chinami Nishimura (serie de 1996), Hiromi Konno (serie de 2007), Umeka Shōji (serie de 2018), Yūko Miyamura (videojuegos de 2003).

Una chica yōkai mitad humana normalmente tranquila, que cambia de forma a un aterrador monstruo felino con colmillos y ojos felinos cuando está enojada o tiene hambre de pescado. Como era de esperar, no se lleva bien con Nezumi-Otoko. Parece estar un poco enamorada de Kitarō, quien la ve solo como una amiga. En iteraciones recientes (posiblemente debido al reciente fenómeno del anime de fanservice), se encariña mucho con de moda humana y se la ve con diferentes atuendos y uniformes. Tiene cierto parecido con el bakeneko del folclore japonés.

Neko Musume aparece por primera vez en la historia "Neko-Musume y Nezumi-Otoko" (versión de la revista Weekly Shōnen); sin embargo, otro gato, la chica llamada simplemente "Neko (猫)" aparece en las historias anteriores "El árbol vampiro y las Neko-Musume" y "Un paseo al infierno" (versión de alquiler).

En la edición de Kodansha International Bilingual Comics de 2002 y en la versión subtitulada de Crunchyroll Del anime de 2018, se la conoce como "Catchick".

Sunakake Babaa (砂かけ婆, "Bruja que arroja arena")

Doblada por: Yōko Ogushi (serie de 1968), Keiko Yamamoto (serie de 1971, serie de 1996-2007), Hiroko Emori (serie de 1985), Mayumi Tanaka (serie de 2018), Junko Hori (videojuegos de 2003) (japonés).

Sunakake Babaa es una anciana yōkai con apariencia humana que lleva arena que arroja a los ojos de los enemigos para cegarlos. Se desempeña como asesora de Kitarō y sus compañeros, y administra un edificio de apartamentos yōkai. La sunakake-baba original es un espíritu invisible que arroja arena del folclore de la prefectura de Nara. Sunakake babaa aparece por primera vez en un cameo como uno de los muchos yōkai que asisten a una fiesta de sukiyaki en la historia "A Walk to Hell" (versión de alquiler) antes de hacer una aparición más destacada en "The Great Yōkai War" (versión de la revista Shōnen).

En la edición de Kodansha International Bilingual Comics de 2002 y en la versión subtitulada de Crunchyroll del anime de 2018, se la conoce como la "Bruja de la arena".

Konaki-jiji (子泣き爺, "Anciano que llora como un niño")

Doblado por: Ichirō Nagai (serie de 1968, serie de 1985), Kōji Yada (serie de 1971), Kōzō Shioya (serie de 1996), Naoki Tatsuta (serie de 2007), Bin Shimada (serie de 2018), Takanobu Hozumi (videojuegos de 2003) (japonés).

Konaki Jijii es un cómico y despistado anciano parecido a un humano, que ataca a los enemigos aferrándose a ellos y convirtiéndose en piedra, aumentando enormemente su peso y masa y sujetándolos. Él y Sunakake Babaa a menudo trabajan en equipo. El konaki jijii original es un fantasma que se dice que aparece en los bosques de la prefectura de Tokushima en forma de un bebé que llora. Cuando un viajero desventurado lo recoge, aumenta su peso hasta aplastarlo.

Konaki Jijii aparece por primera vez en un cameo como uno de los muchos yōkai que asisten a una fiesta de sukiyaki en la historia "A Walk to Hell" (versión de alquiler) antes de hacer una aparición más destacada en "The Great Yōkai War" (versión de la revista Shōnen).

En la edición de Kodansha International Bilingual Comics de 2002 y en la versión subtitulada de Crunchyroll del anime de 2018, se lo conoce como "Old Man Crybaby".

Ittan Momen (一反木綿, "Rollo de algodón")

Expresado por: Kōsei Tomita (serie de 1968), Keaton Yamada (serie de 1971), Jōji Yanami (serie de 1985, serie de 2007), Naoki Tatsuta (serie de 1996), Kappei Yamaguchi (serie de 2018), Kenichi Ogata (videojuegos de 2003).

Ittan Momen es un yōkai volador que se asemeja a una tira de tela blanca. Kitarō y sus amigos suelen viajar con él cuando viajan. El ittan-momen original es un espíritu del mito de la prefectura de Kagoshima que se envuelve alrededor de los rostros de los humanos en un intento de asfixiarlos.

Ittan Momen aparece por primera vez en la historia "La Gran Guerra Yōkai" (versión de la Revista Shōnen).

En la edición de 2002 de Kodansha International Bilingual Comics y en la versión subtitulada de Crunchyroll del anime de 2018, se lo conoce como "Rollo Cloth".

Nurikabe (ぬりかべ, "Pared enyesada")

Doblado por: Yonehiko Kitagawa, Kenji Utsumi (serie de 1968), Kōsei Tomita (serie de 1968, videojuegos de 2003), Keaton Yamada (serie de 1971), Yusaku Yara (serie de 1985), Naoki Tatsuta (serie de 1996-2007), Bin Shimada (serie de 2018).

Nurikabe es un yōkai grande, de ojos soñolientos y forma de pared, que usa su enorme tamaño para proteger a Kitarō y sus amigos. El nurikabe original es un espíritu que bloquea el paso de las personas que caminan por la noche. Nurikabe aparece por primera vez en un cameo como uno de los muchos yōkai que asisten a una fiesta de sukiyaki en la historia "A Walk to Hell" (versión de alquiler) antes de hacer una aparición más destacada en "The Great Yōkai War" (versión de la revista Shōnen).

En la edición de Kodansha International Bilingual Comics de 2002 y en la versión subtitulada de Crunchyroll del anime de 2018, se lo conoce como "Wally Wall".

Nurarihyon (ぬらりひょん)

Doblado por: Ryūji Saikachi (serie de 1968), Takeshi Aono (serie de 1985, serie de 2007), Tomomichi Nishimura (serie de 1996), Akio Ōtsuka (anime de 2018), Junpei Takiguchi (videojuegos de 2003).

El antiguo rival de Kitarō, es representado como un anciano que visita las casas de otras personas y bebe su té. También es miembro de Gazu Hyakki Yagyō, y Nurarihyon tiene un miembro que siempre usa llamado Shu no Bon. Back Beard (バックベアード, Bakku Beādo).

Voz de: Kōsei Tomita (serie de 1968), Hidekatsu Shibata (serie de 1985, serie de 2007), Masaharu Satō (serie de 1996), Hideyuki Tanaka (serie de 2018), Kiyoshi Kobayashi (videojuegos de 2003).

Back Beard es el jefe de los yōkai occidentales y el segundo mayor enemigo de Kitarō después de Nurarihyon. Está vagamente basado en el bugbear. Es una sombra gigante y redonda con un solo ojo grande en el centro y varios tentáculos que se extienden desde su cuerpo. Apareció de manera más destacada en la historia "La Gran Guerra Yōkai", donde reunió a todos los yōkai occidentales en una guerra contra los yōkai japoneses. Usó sus poderes hipnóticos para hacer que Nezumi Otoko traicionara a Kitarō y luego hipnotizó a Kitarō. Desde entonces ha aparecido de manera semi-regular a lo largo de la franquicia.

- Medios

La historia de Kitarō comenzó como un kamishibai en 1933, escrita por Masami Itō (伊藤正美) e ilustrada por Keiyō Tatsumi (辰巳恵洋). La versión de Itō se llamó Hakaba Kitarō (墓場奇太郎ハカバキタロー, "Kitarō del cementerio"); El título generalmente está escrito en katakana para distinguirlo de la versión del cuento de Mizuki.

Según Itō, su Kitarō se basó en leyendas locales que describen historias iguales o similares. También se dice que es una reinterpretación libre de un cuento popular japonés similar llamado Kosodate Yūrei (子育て幽霊) o Amekai Yūrei (飴買い幽霊, "El fantasma comprador de dulces"), que se inspiraron en Folclore chino de los siglos XII al XIII.

En 1954, su editor, Katsumaru Suzuki, le pidió a Mizuki que continuara la serie.

Manga

Kitarō of the Graveyard se publicó como manga de alquiler en 1960, pero se consideró demasiado aterrador para los niños. En 1965, renombrado como Hakaba no Kitarō, apareció en la revista Shōnen Magazine (después de que uno de los editores se topara con el kashibon y le ofreciera un contrato a Mizuki) y se mantuvo hasta 1970. La serie fue renombrada GeGeGe no Kitarō en 1967 y continuó en Weekly Shōnen Sunday, Shōnen Action, Shukan Jitsuwa y muchas otras revistas.

En 2002, GeGeGe no Kitarō fue traducido por Ralph F. McCarthy y compilado por Natsuhiko Kyogoku para Kodansha Bilingual Comics. Se publicaron tres volúmenes bilingües (japonés-inglés) en 2002.

Desde 2013, Drawn & Quarterly ha publicado volúmenes recopilatorios de capítulos de manga seleccionados de la década de 1960, con traducciones al inglés de Zack Davisson y una introducción de Matt Alt en el primer volumen recopilatorio. Drawn & Quarterly publicó más tarde una gran colección de manga de Kitaro bajo el título Kitaro, con Jocelyne Allen como traductora. Zack Davisson escribió el epílogo del volumen.

Set completo del manga en japonés

Anime

Se realizaron siete adaptaciones al anime de la serie de manga de Mizuki. Se emitieron en Fuji Television y fueron animadas por Toei Animation.

El tema de apertura de las seis series es "Gegege no Kitarō", escrito por el propio Mizuki. Ha sido cantado por Kazuo Kumakura (1.º, 2.º), Ikuzo Yoshi (3.º), Yūkadan (4.º), Shigeru Izumiya (5.º), los 50 Kaitenz (6.º) y Kiyoshi Hikawa (7.º). La canción también se utilizó en las películas de acción real protagonizadas por Eiji Wentz. En la primera película, fue interpretada por el compañero de Wentz en WaT, Teppei Koike.

Diferentes estilos de Kitaro en anime a lo largo de las décadas

En enero de 2008, la sexta serie de anime (también producida por Toei) se estrenó en Fuji TV durante las horas de la noche en el bloque Noitamina. Este anime utiliza el título original del manga, Hakaba Kitaro (墓場奇太郎, Hakaba Kitarō), y a diferencia de las versiones de anime habituales, es más cercano al manga de Mizuki y no forma parte del canon de remake existente. También presenta un tema de apertura completamente diferente ("Mononoke Dance" de Denki Groove) y un tema de cierre ("Snow Tears" de Shoko Nakagawa).

Una séptima serie, anunciada a principios de 2018, dirigida por Kōji Ogawa y escrita por Hiroshi Ohnogi comenzó a transmitirse en Fuji TV el 1 de abril de 2018, para celebrar el 50 aniversario del anime. La serie concluyó el 29 de marzo de 2020, ya que entró en su arco final, el "Arco Nurarihyon", el 6 de octubre de 2019. Se emitió en Crunchyroll, lo que lo convirtió en el primer anime de Kitarō disponible en Norteamérica.

Se emitió un doblaje en inglés como Spooky Kitaro en Animax Asia. El anime de 2008 se lanzó con subtítulos en inglés en DVD en Australia.

Anime	Fechas	Episodios	Dirección
1	1968-1969	65	
2	1971-1972	45	
3	1985-1988	115	Osamu Kasai, Hiroki Shibata
4	1996-1998	114	Daisuke Nishio
5	2007-2009	100	Yukio Kaizawa
6	2018-2020	97	Kōji Ogawa
Total	**1968 – 2020**	**536**	

Hakaba Kitarō

Anime	Fecha	Episodios	Dirección
1	10 de enero – 20 de marzo de 2020	11	Kimitoshi Chioki

Mazinger Z

Mazinger Z (マジンガーZ) es un manga de superrobots escrito e ilustrado por Go Nagai. Se publicó originalmente en la Weekly Shōnen Jump de Shueisha desde octubre de 1972 hasta agosto de 1973 y en la TV Magazine de Kodansha desde octubre de 1973 hasta septiembre de 1974.

Desde entonces, Mazinger Z ha dado lugar a una franquicia de medios. Fue adaptado a una serie de televisión de anime por Toei Animation, que se emitió en Fuji TV desde diciembre de 1972 hasta septiembre de 1974. Una segunda serie de manga fue lanzada junto con el programa de televisión, esta dibujada por Gosaku Ota, que comenzó y terminó casi al mismo tiempo que el programa de televisión. La serie fue seguida por varias secuelas y spin-off, entre ellos Great Mazinger, UFO Robot Grendizer y Mazinkaiser. Mazinger Z: Infinity, una secuela cinematográfica teatral, que tiene lugar diez años después de la serie Great Mazinger, fue animada por Toei Animation y se estrenó en los cines el 13 de enero de 2018.

Aunque no es exactamente el primer anime de mechas de la historia, la serie a menudo ha sido citada como la primera moderna.

- Argumento

Mazinger Z es un enorme superrobot, construido con un metal ficticio llamado Super-Alloy Z (超合金 Z, Chōgokin Zetto), que se forja a partir de un nuevo elemento (Japanium) extraído de un depósito que solo se encuentra en el sedimento del monte Fuji, en Japón. El profesor Juzo Kabuto construyó el mecha como un arma secreta contra las fuerzas del mal, representadas en la serie por las Bestias Mecánicas del Dr. Hell. Este último era el miembro alemán de un equipo arqueológico japonés que descubrió ruinas de una civilización pregriega perdida en una isla llamada Bardos, el Imperio Micénico. Uno de sus hallazgos fue que los micénicos usaban un ejército de titanes de acero de unos 20 metros de altura. Al encontrar prototipos de esos titanes bajo tierra que podían ser controlados a distancia y darse cuenta de su inmenso poder en el campo de batalla, el Dr. Hell se vuelve loco y mata a todos los demás científicos de su equipo de investigación excepto al profesor Kabuto, quien logra escapar. El único superviviente regresa a Japón e intenta advertir al mundo de su inminente peligro. Mientras tanto, el Dr. Hell establece su cuartel general en una isla móvil, forma el nuevo Imperio Subterráneo y planea utilizar a los Monstruos Mecánicos para convertirse en el nuevo gobernante del mundo. Para contrarrestar esto, Kabuto construye Mazinger Z y logra terminarlo justo antes de ser asesinado por una bomba colocada por la mano derecha de Hell, el Barón Ashura, mitad hombre, mitad mujer. Mientras yace moribundo, logra informar a su nieto Koji Kabuto sobre el robot y su uso. Koji se convierte en el piloto del robot y, a partir de ese momento, lucha tanto contra los continuos monstruos mecánicos como contra los siniestros secuaces enviados por el Doctor Hell.

El anime culminó con la destrucción del robot original por parte de nuevos enemigos (después de la derrota final del Doctor Hell en el penúltimo episodio) y la introducción inmediata de su sucesor, Gran Mazinger, una versión mejorada de Mazinger, junto con su piloto, Tetsuya Tsurugi.

- Desarrollo

En su serie Manga Works, Go Nagai revela que siempre había amado a Astro Boy y Tetsujin-28 cuando era niño y quería hacer su propio anime de robots. Sin embargo, durante mucho tiempo no pudo producir un concepto que sintiera que no tomara prestado demasiado de esos dos programas. Un día, Nagai observó un atasco de tráfico y reflexionó para sí mismo que a los conductores en la parte trasera del atasco les encantaría una forma de evitar los autos que estaban frente a ellos. De ese pensamiento surgió la idea de un robot gigante que pudiera controlarse desde adentro, como un automóvil. En su concepto original, el robot Mazinger Z se llamaba Energer Z y era controlado por una motocicleta que se conducía por su espalda hasta su cabeza, una idea que fue reciclada para el robot Diana A. Sin embargo, la reciente popularidad de Kamen Rider, en el que los personajes principales conducen motocicletas con frecuencia, llevó a Nagai a reemplazar la motocicleta con un aerodeslizador para hacer que Mazinger Z se destaque. Nagai luego rediseñó Energer Z, renombrándolo Mazinger Z como un juego de palabras con las palabras japonesas ma (魔, demonio) y jin (神, dios).

El motivo del Hover Pilder acoplándose a la cabeza de Mazinger también toma prestado del manga de Nagai de 1971 Demon Lord Dante (el prototipo de su más popular Devilman), en el que el demonio gigante titular tiene una cabeza humana (de Ryo Utsugi, el joven que se fusionó con él) en su frente. Koji Kabuto toma su apellido (la palabra japonesa para un casco) porque controla a Mazinger Z desde su cabeza.

- Medios

Manga

Mazinger Z fue escrito e ilustrado por Go Nagai. Comenzó a serializarse en la Weekly Shōnen Jump en octubre de 1972. Mientras el manga se publicaba en la Weekly Shōnen Jump, Go Nagai hizo un acuerdo con Kodansha para que Mazinger Z también se publicara en TV Magazine, en un esfuerzo por llegar a un público más joven. Después de que Tadasu Nagano, el editor en jefe de la Weekly Shōnen Jump, se enterara de este acuerdo, se anunció que la serialización de Mazinger Z en la Weekly Shōnen Jump se suspendería, ya que Shueisha pensó que era inaceptable serializar el mismo manga que una compañía rival.

La serialización del manga en la Weekly Shōnen Jump terminó en agosto de 1973, y se serializó en TV Magazine desde octubre de 1973 hasta septiembre de 1974. El manga fue recopilado en cuatro volúmenes tankōbon por Shueisha en 1973 y cinco volúmenes tankōbon por Kodansha en 1975 y 1976. El manga también fue recopilado en cinco volúmenes tankōbon por Asahi Sonorama en 1974, cuatro volúmenes por Chuokoron-Shinsha en 1994 y 1995, y tres volúmenes por Daitosha en 1996.

Anime

Una adaptación al anime de Mazinger Z fue producida por Dynamic Planning y Toei Animation, con Toei a cargo de la animación. La serie duró un total de 92 episodios desde el 3 de diciembre de 1972 hasta el 1 de septiembre de 1974.

En la década de 1980, en nombre de Dynamic Planning, Masami Ōbari y otros animadores independientes (Toshiki Hirano) que no formaban parte de Toei Animation comenzaron a trabajar en una miniserie de Mazinger Z. La OVA (Original Video Animation) se habría llamado Dai-Mazinger (o Daimajinga, 大魔神我) y habría presentado los mismos personajes conocidos por el público en general, comenzando con el protagonista principal Koji. El robot sería más

realista: por ejemplo, tendría tubos de escape y sus puños cohete no podrían regresar a sus brazos automáticamente.

La noticia, inicialmente protegida por un estricto secreto, logró filtrarse y fue difundida por la prensa especializada. Toei protestó, diciendo a Dynamic que los derechos de la animación de Mazinger eran solo de ellos y que no toleraban un Mazinger animado por otros. Como consecuencia, el proyecto Daimajinga fue bloqueado. Esto no fue ayudado por el hecho de que Nagai estaba en medio de una batalla judicial con Toei, demandándolos por no acreditarlo adecuadamente y no pagarle regalías por la creación de Gaiking en 1976. Sin embargo, desde entonces, la relación entre Nagai y Toei ha mejorado constantemente.

- Influencias

El anime Mazinger Z logró constantemente altos índices de audiencia mientras estuvo al aire. Su período de mayor popularidad duró aproximadamente desde octubre de 1973 hasta marzo de 1974, tiempo durante el cual obtuvo regularmente índices de audiencia en los altos veinte. El episodio 68, emitido el 17 de marzo de 1974, logró la calificación más alta de la serie de 30,4%, lo que convirtió a Mazinger Z en una de las series de anime mejor calificadas de todos los tiempos.

Escultura de Mazinger en Cabra del Camp, Tarragona, España

Mazinger Z ayudó a crear el auge de los años 70 en el anime de mechas. La serie es notable por presentar muchas de las características estándar aceptadas de los géneros de anime de súper robots, incluida la primera aparición de robots mechas pilotados por un usuario desde dentro de una cabina.

En 2001, la revista japonesa Animage eligió a la serie de televisión Mazinger Z como la undécima mejor producción de anime de todos los tiempos. TV Asahi realizó una serie de cuatro encuestas en 2005 y 2006 para determinar los 100 animes favoritos de Japón, en las que Mazinger Z quedó en el puesto 91 dos veces y en el 98 una vez.

Guillermo del Toro ha citado el programa, que fue un gran éxito en su México natal durante la década de 1980, como una influencia importante en Pacific Rim.

En julio de 2023, Mazinger Z alcanzó un total de 20 millones de copias en circulación en todo el mundo.

Captain Harlock

El pirata espacial Capitán Harlock (宇宙海賊キャプテンハーロック) es una serie escrita e ilustrada por Leiji Matsumoto. Fue serializada en Play Comic de Akita Shoten desde enero de 1977 hasta junio de 1979, con los capítulos recopilados en cinco volúmenes tankōbon. La serie sigue al Capitán titular, un paria que se ha convertido en un pirata espacial para rebelarse contra el gobierno de la Tierra y la apatía general de la humanidad.

El pirata espacial Capitán Harlock fue adaptado a una serie de televisión de anime en 1978 dirigida por Rintaro y producida por Toei Animation. Una adaptación cinematográfica animada del mismo nombre fue lanzada en 2013.

En agosto de 2014, para celebrar el 60 aniversario de su debut, Matsumoto lanzó un manga remasterizado, Captain Harlock: Dimensional Voyage, ilustrado por Kōichi Shimahoshi, que presenta algunas diferencias significativas en la trama.

Seven Seas Entertainment ha licenciado el manga en Norteamérica. Un cómic secuela escrito y dibujado por Jérôme Alquié, en colaboración con Matsumoto, y publicado por Ablaze Comics comenzó a publicarse en 2021.

- Argumento

En el año 2977 d.C., la humanidad ha logrado una vasta civilización espacial, pero está sucumbiendo al aburrimiento, a menudo debido a la derrota y subyugación por parte de un invasor extranjero. Alzándose contra la apatía general, Harlock niega la derrota y lidera una tripulación de forajidos a bordo de su nave espacial Arcadia para emprender audaces incursiones contra los opresores de la Tierra. Sus principales opresores son los Mazone, una raza de mujeres alienígenas orgánicas basadas en plantas que exploraron la Tierra en el pasado mítico y ahora han regresado para reclamarla.

- Personajes

El Capitán

Harlock es el héroe romántico arquetípico, un pirata espacial con una filosofía de vida individualista. Es tan noble como taciturno, rebelde, que lucha estoicamente contra los regímenes totalitarios, ya sean terrestres o alienígenas.

Tripulación del Arcadia

Tadashi Daiba (台羽正, Daiba Tadashi) (Terrence "Terry" Drake, en inglés), con la voz de Akira Kamiya en japonés, Ryan O'Flaniggan en inglés.

Daiba es el sustituto de la audiencia, la puerta de entrada del espectador al mundo de Harlock. El hijo de 14 años de un científico que fue asesinado por Mazone, se unió a la tripulación del Arcadia después de la muerte de su padre. Perdió a su madre en un desastre en la luna neptuniana Tritón cuando sus súplicas de ayuda fueron ignoradas por el gobierno indiferente. Tadashi a veces entra en conflicto con Harlock al principio de la serie, pero se convertiría en una parte confiable del personal superior de Harlock a medida que avanzaba la serie.

Kei Yuki (有紀蛍, Yūki Kei) (Kayla "Kay" Kerry en inglés), con la voz de Chiyoko Kawashima en japonés, Edie Mirman en inglés.

Una joven humana de cabello rubio que ya formaba parte de la tripulación de Harlock cuando Tadashi subió a bordo. Conoció a Harlock cuando este atacó una nave que la transportaba de regreso a la Tierra como prisionera después de que ella agrediera a un oficial militar que había menospreciado la muerte de su padre. Hay una ligera insinuación de que está enamorada de Harlock (aunque esto se haría más definitivo en la serie SSX posterior), e inicialmente parece inclinada románticamente hacia Tadashi Daiba, aunque los dos finalmente establecen una amistad platónica. Ella es la navegante y oficial científica principal del Arcadia y el segundo miembro de la tripulación más joven después de Tadashi.

Miime (ミーメ) (La Mime o Melody en español), con la voz de Noriko Ohara en japonés, Aline Leslie en español.

Una misteriosa alienígena de piel azul y cabello azul que le llega hasta el cuerpo. Como todos los de su raza, Miime no tiene boca ni otros rasgos faciales aparte de unos ojos amarillos en forma de almendra. Además, consume alcohol

como alimento no intoxicante, aunque beber grandes cantidades puede provocar intoxicación si es de una graduación extremadamente alta. Posee poderes psíquicos y psiónicos, y los utiliza como medio para reducir el dolor de las heridas. Originaria del planeta Jura, se convirtió en la última de su especie después de ser salvada por Harlock y su tripulación. En agradecimiento, Miime se convirtió en parte de la tripulación del Arcadia y prometió su vida al apoyo y la seguridad de Harlock, convirtiéndose en la compañera más cercana del pirata. Al no tener boca, todavía puede "hablar" y absorber líquidos a través del área general de la boca. Aunque no se le ha asignado un puesto oficial a bordo del Arcadia, ayudará al Doctor Zero a atender a los miembros heridos de la tripulación en tiempos de crisis. Su naturaleza empática la convierte en una valiosa consejera (por ejemplo, cuando consuela a la señorita Masu tras la pérdida de su prometido) y es capaz de calmar el dolor y la ansiedad de todos a bordo tocando su arpa de regazo. En el OVA Harlock Saga de 1999, se la remodela para que parezca una mujer más humanoide y se le proporciona una historia de fondo diferente, convirtiéndola en miembro del clan Nibelung; aquí, su instrumento musical preferido es el órgano de tubos y de alguna manera posee la capacidad de controlar el tiempo. En el OVA Endless Odyssey de 2002, su aspecto y su historia originales regresan. Miime es representada como una extraterrestre más distintiva, pero con una cara que presenta una boca en la película de 2013.

Personajes recurrentes

Yattaran (ヤッタラン) (Caliban en inglés), con la voz de Hiroshi Ōtake en japonés, Frank Catalano en inglés.

El primer oficial de Harlock en el Arcadia, generalmente se lo representa como un alivio cómico en la serie, pero cuando una batalla contra amenazas alienígenas se vuelve inminente, estará al lado del capitán. También es un matemático brillante y tiene un gran interés en construir maquetas de barcos de plástico (incluso se lo vio construyendo un modelo a escala del Arcadia en un episodio). Yattaran está basado en el artista de manga Kaoru Shintani (mejor conocido por Área 88) quien, al principio de su carrera, trabajó para Matsumoto construyendo modelos para referencia.

Doctor Zero (ドクターゼロ), con la voz de Jōji Yanami en japonés, Ted Layman en inglés.

Doctor Zero es un director médico. Al igual que Yattaran, sirve como alivio cómico cuando discute con la cocinera del barco, la señorita Masu, sobre sus incursiones en la cocina de Masu para obtener su bebida preferida, el sake. Tiene un gato mascota llamado Mi-kun (llamado Miaou en la versión francesa), que adoptó después de que la madre del entonces gatito, que estaba herida y aparentemente moribunda, lo llevara a la oficina de Zero, y luego fue llevado con Zero a bordo del Arcadia. El gato del Doctor Zero, Mi-kun, también aparece en Space Battleship Yamato como el gato del Doctor Sado. Mi-kun también hace apariciones intermitentes en varios otros animes como Queen Millennia y Galaxy Express 999. Mi-kun está basado en el propio gato mascota de Matsumoto, el último de los cuales se llama Mi-kun III.

Personajes secundarios

Emeralda es la amante de Tochiro y la madre de Mayu. Decide usar una nave espacial para seguir el ataúd de Tochiro al espacio después de su muerte. Es una versión temprana de Emeraldas que desempeñaría un papel más importante en las obras posteriores de Leiji Matsumoto.

Mayu Ōyama (大山まゆ, Ooyama Mayu) (Maia Devlin en inglés), con la voz de Chiyoko Kawashima en japonés, Reba West en inglés.

La hija de Tochiro Oyama y la "Reina Emeraldas" (a la que se hace referencia en esta serie como "Emeralda"). Harlock la toma bajo su protección después de la muerte de Tochiro y la partida de Emeraldas, pero no puede permanecer con Harlock debido al deseo de Tochiro de que permanezca en la Tierra.

El profesor Tsuyoshi Daiba (Profesor Drake en inglés), con la voz de Yonehiko Kitagawa.

El padre de Tadashi Daiba, un astrónomo y científico. Fue uno de los pocos científicos que vio la amenaza de los extraterrestres e intentó advertir al gobierno de la Tierra antes de ser asesinado por Mazone. Tadashi, afectado por el asesinato de su padre, se unió a la tripulación de Arcadia para buscar venganza.

Mitsuru Kiruda (切田満, Kiruda Mitsuru) (Alexander Kamerov en inglés), con la voz de Hidekatsu Shibata en japonés, Mike Reynolds (acreditado como Ray Michaels) en inglés.

El líder de las fuerzas de defensa de la Tierra, es el enemigo jurado de Harlock y no se detendrá ante nada para tratar de eliminarlo. Anteriormente en su vida, Kiruta sufrió la pérdida de su padre, un agente secreto del gobierno, durante una misión desafortunada, seguido por su madre y su hermana menor Tami. Culpando al gobierno por la muerte de su familia, ascendió en las filas militares para lograr un cambio positivo y, como el profesor Daiba antes que él, intentó en vano advertir al gobierno de la Tierra sobre la invasión Mazone. Kiruda finalmente deja de lado su rencor con Harlock y se sacrifica para defender la computadora principal de Arcadia contra los soldados Mazone. A lo largo de la serie, se preocupa constantemente por el bienestar de Mayu, llegando incluso a recibir una picadura de Scorpion por ella.

Los Mazone

Los Mazone, los principales villanos de la serie original de 1978, son una raza de seres inteligentes basados en plantas en forma humanoide femenina, y algunos adoptan forma masculina. Como la raza es asexual, su género aparente es superficial en lugar de funcional. Cuando un Mazone muere, su cadáver se quema espontáneamente hasta que no queda nada más que cenizas.

Reina Rafflesia (女王ラフレシア, Jo'ō Rafureshia) (Regina en inglés), con la voz de Haruko Kitahama en japonés, Barbara Goodson en inglés.

La monarca reinante de los Mazone, está decidida a liderar a su gente para hacer de la Tierra su nuevo hogar luego de la destrucción de su planeta natal. Tan cruel como hermosa, Rafflesia alguna vez fue una gobernante sabia y amable, pero la situación de su gente la lleva a cambiar para peor a medida que avanza la serie. Inicialmente no vio a Harlock como una gran amenaza e incluso le salvó la vida al principio, pero luego se arrepentiría. Enfrentada a un complot para secuestrar a Mayu Oyama como un medio para atraer a Harlock, Rafflesia se resiste al principio, considerando tal táctica como poco ética en el mejor de los casos, pero luego cede cuando se enfrenta a la amenaza de Arcadia para los Mazone, lo que luego causa discordia entre los invasores alienígenas. Durante un enfrentamiento final contra Harlock, finalmente se descubre que Rafflesia no es Mazone, sino humana. Después de derrotarla en su duelo, Harlock le permite a Rafflesia abandonar la Tierra con su gente y establecerse en otro lugar. Su nombre proviene de Rafflesia, un género de planta parásita a la que a veces también se hace referencia como "Flor Cadáver".

Comandante Cleo (司令クレオ, Shirei Kureo), con la voz de Akiko Tsuboi.

La oficial al mando de la Armada Real Mazone y la principal confidente de la Reina Rafflesia, idearía el plan para secuestrar a Mayu para llamar la atención de Harlock y atraerlo a la batalla con el gobernante Mazone. Cleo es asesinada más tarde por Tadashi Daiba.

La comandante Cassandra es una comandante despiadada del Tercer Cuadrante de la Armada Real Mazone y está dispuesta a usar tácticas deshonrosas para intentar ganar batallas, incluido el uso de la flota civil Mazone como escudos contra los ataques del Arcadia, una táctica ideada después de la destrucción de un barco civil que ella trató de proteger, que Harlock creyó erróneamente que era un barco de mando Mazone. Ella muere cuando Harlock atrae a la fuerza principal de su flota con su muelle de reparación móvil, dejando el barco de Cassandra expuesto a un ataque indefenso.

Shizuka Namino (波野静香, Namino Shizuka), con la voz de Nana Yamaguchi.

Una espía de los Mazone haciéndose pasar por la secretaria del Primer Ministro de la Tierra, intenta asesinar al Primer Ministro y culpar a Kiruta por el hecho, luego libera a Kiruta de la prisión e intenta buscar refugio en el

Arcadia, con la intención de sabotear la nave desde adentro. Harlock descubre los orígenes de Shizuka y posteriormente le concede asilo en su nave después de que la Reina Rafflesia la abandona y luego ordena que la maten. Incapaz de regresar a la caravana Mazone, Shizuka, mostrando admiración por las acciones nobles de Harlock al llevarla a bordo, lo obliga a matarla en lugar de enfrentar una muerte segura a manos de los Mazone. Harlock más tarde le dice a Kiruta, quien tenía sentimientos por Shizuka, que había muerto como una heroína luchando contra los Mazone, sin revelarle nunca que ella misma era una Mazone. Shizuka regresaría más tarde en la serie OVA Endless Odyssey de 2002 como la asistente holográfica del Profesor Daiba (además de tener cabello oscuro en esa serie en lugar del cabello rojo que tenía en la serie Space Pirate, se veía igual en ambos programas, pero está destinada a ser personajes diferentes en las dos series).

- Serie de televisión

Dirigida por Rintaro, la serie cuenta con una narrativa dramática y una banda sonora sinfónica interpretada por la Filarmónica de Tokyo. Aunque superficialmente es una ópera espacial, la serie plantea una serie de cuestiones que van desde los desafíos de la vida de los hombres hasta los límites de la violencia como solución eficaz a los problemas. Por ejemplo, Harlock se solidariza con la difícil situación de los Mazone, un pueblo de refugiados que huye de un planeta moribundo, y no encuentra placer en sus batallas con ellos.

En 1978, una versión fiel subtitulada en inglés de la serie original apareció sin cortes en la estación UHF en japonés con sede en Honolulu, KIKU-TV. Al año siguiente, KIKU-TV distribuyó la serie a otros programadores en japonés en China continental, con KEMO-TV en San Francisco a la cabeza los domingos por la noche a las 8:00 p.m. Otras ciudades donde se transmitió la serie fueron Los Ángeles y Nueva York.

Una versión doblada al inglés de un puñado de los episodios de televisión de 1978 de Captain Harlock tuvo un lanzamiento limitado en los EE.UU. (1981), principalmente por cable y producida por ZIV International y lanzada en VHS por Family Home Entertainment. En total, se doblaron cuatro episodios de la serie, y los dos episodios iniciales producidos (episodios 1 y 9) parecieron fieles a la historia original. Se cambiaron varios nombres, como los Mazones se convirtieron en Zetons y los Yattaran en Youngblood. Dos episodios más (2 y 3) recibieron un doblaje mucho menos serio por parte de ZIV, y uno de los elementos más bromeados en esta adaptación fue el cambio del nombre de Tadashi Daiba a Tommy Hairball. Estos episodios fueron adquiridos y redistribuidos posteriormente a principios de los años 1990 por Malibu Graphics, que los publicitó como "nunca antes vistos" y "completamente sin editar" cuando en realidad los videos estaban mal masterizados, con música que ahogaba el diálogo y el audio y el video se desincronizaban en numerosas ocasiones.

La serie de 1978 fue doblada nuevamente en 1985, esta vez por Harmony Gold USA (de Robotech) y conocida como Captain Harlock and the Queen of a Thousand Years. Usando el mismo estilo que Robotech para cumplir con el requisito de 65+ episodios de la sindicación de TV, la serie Harlock se conectó con otra serie de Matsumoto, Queen Millennia, para contar una historia entrelazada (Harmony Gold originalmente había planeado combinar la serie original con la serie Harlock de 1982, Endless Road SSX, pero tuvieron que cambiar sus planes al enterarse del costo de obtener los derechos estadounidenses para el segundo programa).

A diferencia de Robotech, los episodios se hicieron intercalando escenas completas de cada una de las series componentes en cada episodio, y la historia de Queen Millennia nunca llegó a su conclusión original. Este método de reedición era muy confuso, difícil de seguir y los puntos de la trama a menudo cambiaban de un episodio a otro sin una explicación aparente. A pesar del título, los dos personajes principales nunca aparecen juntos en pantalla. Esta versión nunca se estrenó ampliamente en América del Norte.

Toei lanzó el programa recientemente en 2008 como un servicio de pago por visualización en Direct2Drive de IGN, pero luego, en 2009, decidió proporcionarlo gratis en Crunchyroll para aquellos que estuvieran dispuestos a esperar una cierta cantidad de días, y como parte de una suscripción para aquellos que lo quisieran de inmediato. Funimation, así como Crunchyroll y Hulu, tienen todos los episodios con subtítulos en streaming en el portal de video respectivo de cada sitio.

En 2009, William Winckler Productions produjo dos nuevas versiones cinematográficas dobladas al inglés editadas a partir de la serie original, cada una de 105 minutos de duración. El productor William Winckler, conocido por la versión en inglés de Tekkaman the Space Knight, escribió, produjo y dirigió estas compilaciones dobladas al inglés, que están disponibles en Japón únicamente en el servicio de banda ancha Toei Anime BB Premium.

Uzumaki

Uzumaki (うずまき) es una serie de manga de terror escrita e ilustrada por Junji Ito. Apareciendo como una serie en la revista semanal de manga seinen de Shogakukan, Big Comic Spirits, de 1998 a 1999, los capítulos se compilaron en tres volúmenes encuadernados publicados desde agosto de 1998 a septiembre de 1999. En marzo de 2000, Shogakukan lanzó una edición ómnibus, seguida de una segunda versión ómnibus en agosto de 2010. En América del Norte, Viz Media publicó una traducción al inglés de la serie en su revista mensual Pulp desde febrero de 2001 hasta agosto de 2002. Viz Media luego publicó los volúmenes desde octubre de 2001 hasta octubre de 2002, con una reedición de octubre de 2007 a febrero de 2008, y se publicó una edición ómnibus de tapa dura en octubre de 2013.

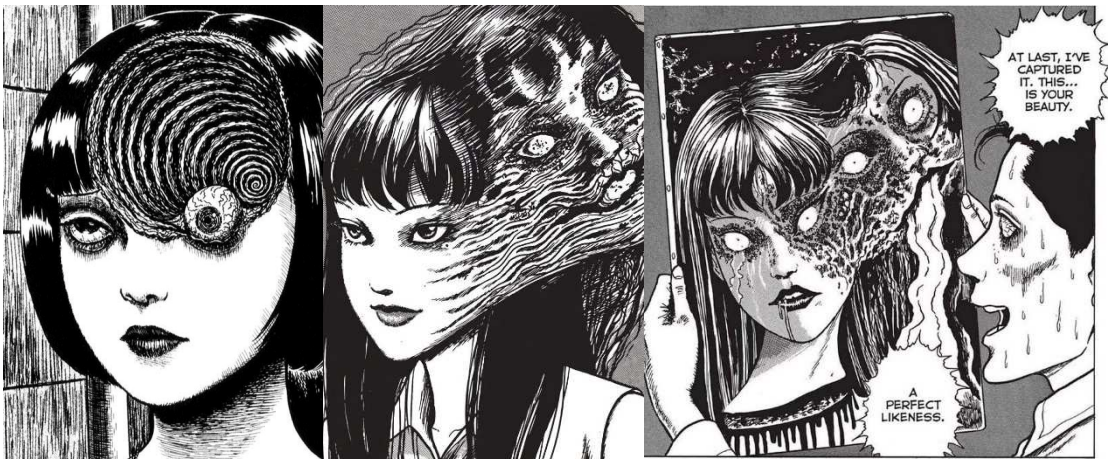
La serie cuenta la historia de los ciudadanos de Kurouzu-cho, una ciudad ficticia que está plagada por una maldición sobrenatural que involucra espirales. La historia de Uzumaki se originó cuando Ito intentó escribir una historia sobre personas que vivían en una casa adosada muy larga y se inspiró en usar una forma espiral para lograr la longitud deseada. Ito cree que el horror de Uzumaki es efectivo debido a su subversión de Símbolos que se representan de forma positiva en los medios japoneses, y su tema de protagonistas que luchan contra una fuerza misteriosa más fuerte que ellos mismos.

Uzumaki sigue recibiendo elogios de la crítica, considerada por muchos como la obra maestra de Ito. El manga ha recibido críticas generalmente positivas de los críticos de habla inglesa. Fue nominado a un premio Eisner en 2003 y se incluyó en la lista de las "10 mejores novelas gráficas para adolescentes" de la Asociación de Servicios de Bibliotecas para Adultos Jóvenes en 2009.

En 2000, el manga fue adaptado a dos videojuegos para WonderSwan y un Película japonesa de acción real dirigida por Higuchinsky. Una adaptación de miniserie de anime para televisión coproducida por Production I.G USA y Adult Swim se emitió de septiembre a octubre de 2024 en los Estados Unidos en el bloque de programación Toonami de Adult Swim.

- Argumento

Uzumaki sigue a una estudiante de secundaria, Kirie Goshima (五島桐絵); su novio, Shuichi Saito (斎藤秀一); y los ciudadanos de la pequeña y tranquila ciudad japonesa de Kurouzu-cho (黒渦一町, Black Vortex Town), que se ve envuelta por eventos sobrenaturales que involucran espirales. A medida que avanza la historia, Kirie y Shuichi son testigos de cómo la maldición de la espiral afecta a las personas que los rodean, lo que hace que los ciudadanos se obsesionen o se vuelvan paranoicos con las espirales, incluso transformándolos en monstruos grotescos como contorsionar sus cuerpos, hacer que las mujeres embarazadas actúen como mosquitos, resucitar a los muertos y mutar a la mayoría de los ciudadanos en caracoles. La maldición también afecta el entorno de Kurouzu, ya que crea simultáneamente remolinos y remolinos, especialmente convirtiendo el faro abandonado en un horno caliente mientras hace que quien lo mire camine en círculos.



Shuichi se vuelve solitario después de que sus padres mueren por los horribles poderes psicológicos y físicos de las espirales, pero también adquiere la capacidad de detectar cuándo se está produciendo la maldición en espiral,

aunque a menudo se le ignora hasta que los siguientes efectos paranormales de la maldición se hacen evidentes. Finalmente, Kirie también se ve afectada por la maldición, cuando su cabello comienza a rizarse en un patrón espiral antinatural, drena su energía vital para hipnotizar a los ciudadanos y la ahoga cada vez que intenta cortárselo. Shuichi puede cortarle el cabello y salvarla. A medida que la comunidad comienza a desmoronarse, la maldición continúa plagando la ciudad hasta que una serie de tifones conjurados por la maldición destruye la mayoría de sus estructuras. Los únicos edificios que quedan son antiguas casas adosadas abandonadas, a las que los ciudadanos se ven obligados primero a mudarse, y luego comienzan a expandirse a medida que se llenan cada vez más, pero han mutado como consecuencia del hacinamiento, sus extremidades se retuercen y deforman en espirales.

Después de que la ciudad ha sido casi destruida por tormentas cada vez más poderosas y torbellinos generados por movimientos rápidos y ruidos fuertes, Kirie y Shuichi reúnen a todos para idear un plan para escapar de Kurouzu, pero cuando intentan escapar, sus esfuerzos son infructuosos. Después de regresar a la ciudad, descubren que han pasado varios años desde que se fueron, ya que el tiempo se acelera lejos de la espiral. Los otros ciudadanos expandieron las casas adosadas hasta que se conectaron en una sola estructura, formando un patrón espiral laberíntico. Kirie y Shuichi deciden buscar a los padres de Kirie, lo que los lleva al centro después de muchos días de caminar por el laberinto que los lleva directamente a Dragonfly Pond, ahora convertido en una escalera estructurada.

Cuando comienzan a bajar los escalones, Shuichi es arrojado por el pozo que conduce a las profundidades de Kurouzu por un ciudadano mutado, y Kirie desciende por una colosal escalera de caracol para encontrarlo. Ella cae, pero es salvada por innumerables cuerpos que forman el suelo de una vasta y antigua ciudad que consiste completamente en patrones espirales en varios arreglos. Mientras Kirie busca a Shuichi, encuentra a sus padres retorcidos y petrificados, parecidos a estatuas de piedra, junto con muchos otros ciudadanos de Kurouzu que han corrido la misma suerte. Entonces, escucha a Shuichi llamarla y se dirige hacia él. Ambos están abrumados por las antiguas espirales que los rodean y Shuichi señala que parece que las ruinas en espiral tienen voluntad propia. Al notar que los ciudadanos petrificados de Kurouzu están todos frente a la ciudad en espiral, Shuichi teoriza que esta es la fuente de la maldición; la ciudad se expande por sí sola periódicamente y ha maldecido la tierra de arriba por celos de no tener a nadie que la vea.

Shuichi insta a Kirie a irse sin él, ya que ya no puede caminar y la maldición debería terminar pronto, pero ella responde que no tiene la fuerza y desea quedarse con él. Los dos se abrazan con sus cuerpos retorciéndose y entrelazándose, lo que significa que aceptan la maldición interminable. Al mismo tiempo, una torre de piedra con forma de broca se alza sobre la ciudad y rompe la superficie, formando la pieza central de la ciudad abandonada. Mientras Shuichi y Kirie yacen juntos, Kirie nota que la maldición terminó al mismo tiempo que comenzó, ya que, así como el tiempo se acelera alejándose del centro, se congela en el centro. La maldición de la espiral es eterna y todos los eventos se repetirán cuando se construya un nuevo Kurouzu donde se encuentra el anterior.

- Desarrollo

Uzumaki fue escrita e ilustrada por Junji Ito. El deseo inicial de Junji Ito era crear una historia sobre los cambios extraños que le ocurrirían a la gente que vive en una casa tradicional japonesa muy larga. Esta historia se habría basado en la experiencia personal de Ito de vivir en una casa así cuando era niño. Durante el proceso de encontrar una manera de dibujar un edificio tan largo, Ito se inspiró en la forma de una espiral para mosquitos y decidió que podía hacer que el edificio fuera largo haciéndolo en espiral. Ito ha señalado que la espiral es un "patrón misterioso" y describió la escritura de Uzumaki como un intento de aprender los secretos de la espiral. Ito buscó inspiración en métodos como mirar fijamente las espirales, investigar sobre ellas, crear patrones en espiral drenando agua de las bañeras, comer alimentos con patrones en espiral y criar caracoles. Al recordar la serie en 2006, Ito afirmó que, si bien todavía no estaba seguro de qué representaba la espiral, pensó que podría ser representativa del infinito.

Uzumaki se vio influenciado por la representación positiva de las espirales en los medios, lo que inspiró a Ito a subvertirlas para crear terror, afirmando: "Por lo general, los patrones en espiral marcan las mejillas de los personajes en las caricaturas de comedia japonesas, lo que representa un efecto de calidez. Sin embargo, pensé que podría usarse en el terror si lo dibujaba de una manera diferente". La historia en la que el cabello de Kirie es maldecido por la espiral refleja un tema recurrente en el trabajo de Ito en el que el cabello de una heroína tiene vida propia. Ito usa esta imagen porque se presta bien al terror debido a su asociación con el ideal femenino japonés (Yamato nadeshiko), así como a los desconcertantes movimientos fluidos del cabello largo, que describe como

serpenteantes. Ito también señaló que el escritor de terror H. P. Lovecraft fue una de sus inspiraciones al crear Uzumaki, afirmando que el desarrollo gradual de la maldición en espiral se basó en la narrativa de Lovecraft y que "el expresionismo de Lovecraft con respecto a la atmósfera inspira enormemente mi impulso creativo".

- Medios

Anime

Escrito e ilustrado por Junji Ito, Uzumaki fue serializado en la revista de manga seinen de Shogakukan, Big Comic Spirits, desde el 19 de enero de 1998, hasta el 30 de agosto de 1999. Shogakukan compiló los capítulos en tres volúmenes encuadernados y los publicó desde el 29 de agosto de 1998, hasta el 30 de septiembre de 1999. Para celebrar el lanzamiento de la película de acción real, la serie de manga fue lanzada en un volumen ómnibus en marzo de 2000, con un capítulo "perdido" adicional. Shogakukan lanzó otra edición ómnibus el 30 de agosto de 2010, con el mismo contenido y comentarios adicionales de Masaru Sato.

En América del Norte, Viz Media serializó una traducción al inglés de la serie en su revista mensual Pulp desde la edición de febrero de 2001 hasta la edición de agosto de 2002. Publicó volúmenes de la serie desde octubre de 2001 hasta octubre de 2002. Viz Media relanzó la serie con nuevas portadas desde octubre de 2007 hasta febrero de 2008, y publicó el volumen ómnibus en tapa dura con doce páginas a color el 13 de octubre de 2013. La serie también ha sido traducida a otros idiomas, como español, francés, portugués brasileño, polaco, sueco, mandarín, coreano, y serbio.

Anime

En la Crunchyroll Expo de 2019, se anunció una adaptación televisiva de una miniserie de anime de 4 episodios. La miniserie está coproducida por Production I.G USA y el brazo de producción interno de Adult Swim, Williams Street. El anime está dirigido por Hiroshi Nagahama, con Colin Stetson componiendo la música. Se estrenó en el bloque de programación Toonami de Adult Swim antes de su estreno en Japón. Esta es la cuarta vez que Cartoon Network, como red completa, participó directamente en la producción de un anime japonés, con The Big O II, IGPX (tanto la microserie de 2005 como el anime de 2006) y las secuelas de FLCL, todas recibiendo algún tipo de producción animada que fue respaldada por la red. El director creativo Jason DeMarco declaró que al 25 de marzo de 2020, la producción todavía estaba en progreso y que la pandemia de COVID-19 no tuvo ningún efecto en la producción. En una entrevista con Ito, habla de Hiroshi Nagahama con respeto y lo llama "bastante talentoso". También dijo que ser fiel a su manga original lo hacía "bastante feliz". Ito confirmó que el guion de la serie estaba terminado desde que lo revisó. Dijo que "Cuatro episodios es mucho más corto que el manga original. Hicieron un buen trabajo al reorganizar la serie. Por ejemplo, alguien que muere temprano ahora juega un papel importante más adelante. Hicieron un trabajo fantástico al crear cosas juntos de esa manera. El guionista es un individuo muy talentoso". El anime se produce completamente en blanco y negro.

Captura del desastroso anime de 2024

El 10 de junio de 2020, la cuenta oficial de Twitter del anime presentó algunas imágenes de guiones gráficos. El 22 de julio de 2020, el Twitter oficial anunció el elenco de voces en japonés. El 26 de julio de 2020, Adult Swim volvió a emitir el mismo avance durante su Adult Swim Con y presentó una entrevista con el director de la serie, Nagahama. Además de esto, se confirmó que la serie se retrasaría un año desde su lanzamiento originalmente planeado para

2020. El 29 de julio de 2020, el elenco de voces japonés comenzó oficialmente a grabar. Se publicó un segundo video teaser el 15 de junio de 2021, con comentarios del director Hiroshi Nagahama que describen cómo la pandemia obligó al equipo a "reestructurar" su plan para el anime desde cero. El video también confirmó que el anime se retrasaría nuevamente hasta octubre de 2022.

En junio de 2022, Corus Entertainment confirmó a través de un comunicado de prensa que la serie también se transmitiría en Adult Swim en Canadá. Más tarde, ese mismo mes, el anime se retrasó una vez más indefinidamente a pedido del personal de producción. En 2023, se reveló que la compañía de Ari Aster y Lars Knudsen, Square Peg, estaba involucrada en la producción de la serie. El 22 de julio de 2023, durante el panel "Toonami on the Green" de Adult Swim en la Comic-Con de San Diego, la cadena estrenó un nuevo clip de la serie. A pesar de que no reveló ningún plazo de lanzamiento al final, Jason DeMarco declaró más tarde en Twitter que la serie se estrenaría más tarde en 2023, aunque eso no sucedió. La serie se estrenó en japonés con subtítulos en inglés el 29 de septiembre de 2024, y su doblaje en inglés se estrenó el 4 de octubre del mismo año. Netflix anunció el 25 de octubre de 2024 que la serie se transmitirá en la plataforma en Asia a finales de año.

La serie fue anunciada originalmente como animada por Drive por el productor Maki-Terashima Furuta. En julio de 2023, algunos artículos mencionaron que estaba siendo producida tanto por Drive como por Akatsuki. Sin embargo, cuando la serie se estrenó en septiembre de 2024, el nombre de Drive no se incluyó en los créditos. La producción de animación del primer episodio se atribuyó a la empresa de planificación y producción Fugaku. El segundo y tercer episodio se acreditaron como producidos en Akatsuki; sin embargo, Nagahama solo fue acreditado por los guiones gráficos, con Yuji Moriyama acreditado como director en su lugar. El cuarto y último episodio no acredita ni a Nagahama ni a Moriyama como directores y omite el título por completo.

Eyeshield 21

Eyeshield 21 (アイシールド21) es una serie escrita por Riichirō Inagaki e ilustrada por Yusuke Murata. La serie cuenta la historia de Sena Kobayakawa, un chico introvertido que se une a un club de fútbol americano como secretario, pero después de ser coaccionado por el mariscal de campo Yoichi Hiruma, se convierte en el corredor del equipo, vistiendo la camiseta número 21 y un protector de ojos para ocultar su identidad. Inagaki eligió el fútbol americano como tema central de Eyeshield 21 después de darse cuenta de que encajaba perfectamente con su idea para la serie.

El manga se serializó originalmente en la revista de manga shōnen de Shueisha Weekly Shōnen Jump desde julio de 2002 hasta junio de 2009. La serie consta de 333 capítulos recopilados en 37 volúmenes tankōbon. Una adaptación al anime que consta de 145 episodios de televisión fue coproducida por TV Tokyo, NAS y Gallop. La serie de televisión se emitió por primera vez en la cadena japonesa TV Tokyo desde abril de 2005 hasta marzo de 2008. La franquicia Eyeshield 21 ha generado dos animaciones de video originales (OVA), álbumes de audio, videojuegos y otros productos.

En América del Norte, el manga fue lanzado por Viz Media desde abril de 2005 hasta octubre de 2011. La serie de anime fue licenciada más tarde en América del Norte por Toonami Jetstream como un esfuerzo conjunto con Viz Media y se emitió en diciembre de 2007, en su sitio, pero antes de su finalización, el servicio de transmisión se cerró. Toda la serie fue transmitida en inglés por Crunchyroll, mientras que Sentai Filmworks obtuvo la licencia de la serie, con distribución de Section23 Films en DVD.

En Japón, el manga Eyeshield 21 ha vendido más de 20 millones de volúmenes. El manga y el anime han aparecido en varias ocasiones en las listas semanales de los diez más vendidos en sus respectivos medios. El anime ha sido visto por una gran cantidad de televidentes en Japón, lo que ha ayudado a aumentar la popularidad del fútbol americano en el país. Las publicaciones de manga, anime y otros han comentado sobre Eyeshield 21, que recibió elogios por su arte y personajes, y críticas por sus tramas no relacionadas con el fútbol.

- Argumento

En Tokyo, un chico débil y poco asertivo llamado Sena Kobayakawa ingresa en la escuela secundaria privada Deimon. Las únicas habilidades físicas destacables de Sena son su velocidad y agilidad al correr, que son notadas por el capitán y mariscal de campo del equipo de fútbol americano de la escuela, el ambicioso e intimidante Yoichi Hiruma. Hiruma obliga a Sena a unirse a los Deimon Devil Bats como corredor. Para proteger su identidad de otros equipos que quieren reclutarlo, Sena se ve obligado a asumir públicamente el papel de secretario del equipo y entrar al campo bajo el seudónimo de "Eyeshield 21" usando un casco con un protector ocular como disfraz. El equipo improvisado inicialmente participa en el torneo de fútbol de primavera con la esperanza de ganar gracias a la fuerza de su nueva "arma secreta". Sin embargo, el equipo extremadamente débil es eliminado temprano por los Ojo White Knights, uno de los mejores equipos de fútbol de secundaria de Tokyo.

Después de la derrota de Deimon, el torneo de primavera se revela como secundario en importancia al torneo de otoño, un torneo de eliminación simple donde los equipos del área de Tokyo compiten por la oportunidad de jugar en el Christmas Bowl, el campeonato de la liga de fútbol de la escuela secundaria entre los mejores equipos de las regiones de Kantō y Kansai, respectivamente. Hiruma, Sena y el liniero principal Ryokan Kurita se reagrupan y construyen lentamente un equipo real a partir de inadaptados y estudiantes que buscan definirse a sí mismos, como Tarō "Monta" Raimon, un ex jugador de béisbol que solo puede atrapar, que se convierte en el receptor abierto estrella del equipo y tres delincuentes conocidos colectivamente como Ha-Ha Brothers, que conforman los linieros restantes del equipo. Otros personajes se unen lentamente al equipo, y la serie sigue la construcción y el crecimiento de los Deimon Devil Bats y sus miembros, y los equipos rivales mientras todos se esfuerzan por lograr su objetivo de jugar en el Christmas Bowl. Debido a una regla en varias escuelas secundarias, incluida Deimon, que prohíbe a los estudiantes participar en actividades de clubes en su tercer y último año escolar, el torneo de otoño es la última oportunidad para que los estudiantes de segundo año Hiruma y Kurita participen en el Christmas Bowl, lo que aumenta las apuestas para los Devil Bats. Los Devil Bats participan en varios juegos de exhibición que aumentan su popularidad, incluido un partido contra los visitantes NASA Aliens de los Estados Unidos, cuyo recogepelotas convertido en corredor Patrick "Panther" Spencer se hace amigo de Sena.

Después de perder contra la NASA, los Devil Bats pasan sus vacaciones de verano en Houston, donde conocen al ex mentor de Hiruma y Kurita, Doburoku Sakaki, quien de mala gana acepta la solicitud de Hiruma de someter al equipo a un régimen de entrenamiento peligroso conocido como la "Marcha de la Muerte", que implica viajar a pie desde Houston a Las Vegas a través del desierto de Mojave. Durante la Marcha de la Muerte, el equipo trabaja para mejorar su fuerza y resistencia y fortalecer sus vínculos entre sí; Sena revela su identidad al resto de sus compañeros de equipo. Los Devil Bats completan la Marcha de la Muerte y regresan a Japón más fuertes que nunca.

Los Devil Bats

Los Devil Bats ingresan al torneo de otoño de Tokyo y causan una fuerte impresión al ganar sus primeros tres juegos. Mientras se enfrenta a Kyoshin Poseidon en los cuartos de final, Sena se entera de que su identidad Eyeshield 21 pertenecía a otro futbolista de ascendencia japonesa del equipo de fútbol de Notre Dame High School en Estados Unidos. Los Devil Bats avanzan a las semifinales, donde pierden un partido reñido contra los Seibu Wild Gunmen; sin embargo, los Devil Bats aún pueden calificar para el torneo de postemporada de Kantō si pueden ganar un juego de consolación contra Bando Spiders. Después de enterarse de que el capitán del equipo de Bando, Hayato Akaba, supuestamente es el verdadero Eyeshield 21, Sena revela públicamente su identidad antes del juego entre Deimon y Bando. Los Devil Bats salen victoriosos, lo que les permite calificar para el torneo de Kantō y Akaba nombra oficialmente a Sena como Eyeshield 21, revelando que Eyeshield 21 es de hecho un título que tradicionalmente se transmite al mejor corredor de Notre Dame.

Poco después del Christmas Bowl, la comisión de fútbol de escuelas secundarias de Japón comienza a reunir a los mejores jugadores de fútbol de escuelas secundarias del país para formar un equipo que represente al país en el Campeonato Mundial Juvenil de Fútbol Americano que se lleva a cabo en la ciudad de Nueva York, donde el MVP recibirá un contrato de la NFL con los San Antonio Armadillos y 3 millones de dólares. El equipo de Japón llega a la final contra el equipo de Estados Unidos, cuya plantilla incluye a Panther; el juego termina en empate y ambos equipos son declarados ganadores. Sin embargo, Japón y Estados Unidos no están satisfechos con el resultado y regresan al campo para su propio tiempo extra improvisado. No está claro qué equipo gana el período extra no oficial, pero Panther es nombrado MVP.

La serie concluye con Sena siendo nombrado capitán de los Devil Bats en su segundo año después de que Hiruma, Kurita y Musashi se retiren en su tercer año. En su último año de escuela secundaria, Sena es invitado a asistir a Notre Dame High School en Estados Unidos para el semestre de otoño. En el capítulo final, Sena regresa a Japón para inscribirse en la Universidad de Enma y se une a su equipo de fútbol, reuniéndose con sus amigos, ex compañeros de equipo y rivales, muchos de los cuales se han unido a Sena en Enma, otras universidades rivales o el equipo de la empresa de construcción de Musashi; todos los equipos participantes hacen un voto para ganar el Rice Bowl, el campeonato de fútbol de la liga nacional de Japón entre el mejor equipo universitario y el mejor equipo de la X-League.

En un capítulo adicional ambientado algún tiempo después, los Armadillos ofrecen un lugar en su lista para un jugador japonés a través del Programa de Caminos de Jugadores Internacionales de la NFL, y Sena y Hiruma son elegidos como los dos candidatos. Para determinar quién recibe el lugar, Sena y Hiruma se enfrentan entre sí con sus respectivos equipos universitarios, los Enma Fires y los Saikyodai Wizards, en el Koshien Bowl, el juego del campeonato nacional de fútbol universitario. Aunque se da a entender que Enma ganará el campeonato, el candidato elegido para el Programa nunca se revela.

- Producción

Antes de que la serie se publicara regularmente, Riichirō Inagaki y Yusuke Murata publicaron dos one-shots llamados Eyeshield Parte 1 (前編, Zenpen) y Parte 2 (後編, Kōhen) el 5 y 12 de marzo de 2002, en la Weekly Shōnen Jump. Cuando se convertiría en una serie, el departamento editorial le preguntó a Inagaki si quería escribir y dibujar la serie, pero Inagaki sintió que era "muy novato", por lo que le pidió a Murata que fuera el ilustrador. Antes de que le pidieran trabajar en Eyeshield 21, Murata había leído algunos de los mangas de Inagaki y notó que "tenían muchos conceptos de diseño geniales de uniformes y equipo". Dijo que "podría convertirse en una gran historia de manga" y que "estaría feliz de aceptar el desafío"; finalmente fue elegido.

Durante la publicación original de Eyeshield 21 en la revista, Inagaki viajó a Estados Unidos para ver partidos de fútbol universitario, y partidos de la Liga Nacional de Fútbol. A pesar de no haber jugado nunca al fútbol americano, Inagaki eligió este tema después de decidir que quería crear "un protagonista que fuera cobarde al principio, pero que pudiera desempeñarse de manera sobresaliente en un juego de deportes", y con esta premisa en mente decidió que el fútbol americano sería "un material muy adecuado". Cuando creó originalmente Eyeshield 21, Inagaki dijo que tenía dudas porque no quería que su manga se convirtiera en "un simulador de fútbol". El hecho de que el fútbol no sea un deporte popular en Japón también preocupó a Inagaki. Como último recurso, pensó en convertir la serie en una "historia de héroe enmascarado al estilo de Kamen Rider" si no podía alcanzar la popularidad requerida para la revista. Sin embargo, fue una serie tan popular que los comentaristas en línea dijeron que, considerando la duración final de la serie, los editores pueden haber insistido en que Eyeshield 21 se mantuviera en marcha debido a razones comerciales. Sin embargo, Inagaki declaró que el manga era "exactamente como quería contar la historia" y que Murata también lo apoyó.

- Medios

Manga

La serie de manga Eyeshield 21 fue escrita por Riichirō Inagaki, ilustrada por Yusuke Murata y publicada originalmente por Shueisha en la revista de manga shōnen Weekly Shōnen Jump desde el 23 de julio de 2002, hasta el 15 de junio de 2009. El manga consta de 333 capítulos que abarcan 37 tankōbon (volúmenes recopilados), publicados desde el 20 de diciembre de 2002, hasta el 2 de octubre de 2010. Eyeshield 21 también se ha publicado como parte de la serie Shueisha Jump Remix de libros estilo revista. Se publicaron catorce volúmenes entre el 28 de junio de 2010, y el 14 de febrero de 2011. El 29 de enero de 2024 se publicó en la Weekly Shōnen Jump un capítulo especial de 55 páginas para celebrar el 21.º aniversario de la serie.

Los 37 volúmenes que constan la serie

Viz Media publicó una traducción al inglés del manga en Norteamérica bajo el sello Shōnen Jump Advanced entre el 5 de abril de 2005 y el 4 de octubre de 2011.

El manga también ha sido licenciado en algunos países como en Francia por Glénat, en Hong Kong por Culturecom, en Indonesia por Elex Media Komputindo, en Italia por Panini Comics, en Corea del Sur por Daewon Media, y en Taiwán por Tong Li Publishing.

Anime

La adaptación al anime de Eyeshield 21 fue coproducida por TV Tokyo, NAS y Gallop, y fue dirigida por Masayoshi Nishida hasta el episodio 103, y por Shin Katagai del 104 al 145. La serie de 145 episodios de televisión se emitió en Japón desde el 6 de abril de 2005 hasta el 19 de marzo de 2008 en TV Tokyo. En Japón, Bandai Visual distribuyó el anime en formato DVD; treinta y seis volúmenes fueron lanzados entre el 26 de julio de 2006 y el 26 de junio de 2007. Se realizaron algunos cambios en comparación con el manga; por ejemplo, se redujeron las palabrotas y las referencias a armas o juegos de azar. Inicialmente, Viz Media y Cartoon Network planearon emitir una versión doblada de Eyeshield 21 en el servicio de transmisión de video por Internet Toonami Jetstream y en el sitio NFL Rush como un esfuerzo conjunto con la Liga Nacional de Fútbol Americano (NFL). El anime finalmente se publicó solo en Toonami Jetstream, con el primer episodio, que condensó tres episodios, estando disponible el 17 de diciembre de 2007. Sin embargo, no se completó debido a la cancelación y cierre de Toonami Jetstream. En diciembre de 2008, el servicio de transmisión de video Crunchyroll anunció que comenzaría a transmitir Eyeshield 21 subtitulado en su sitio el 2 de enero de 2009. El último episodio estuvo disponible el 1 de noviembre de 2009, para usuarios premium, y el 7 de marzo de 2010, para usuarios gratuitos. El 26 de febrero de 2010, Section23 Films anunció que Sentai Filmworks recibió la licencia del anime. Los primeros cincuenta y dos episodios se lanzaron en cuatro DVD solo subtitulados entre el 18 de mayo de 2010 y el 8 de febrero de 2011.

- Recepción

El manga ha vendido más de 20 millones de copias en Japón; volúmenes individuales aparecieron con frecuencia en las listas de los diez mejores mangas más vendidos allí. Los volúmenes individuales han aparecido en las listas de las 300 novelas gráficas más vendidas de Diamond Comic Distributors en América del Norte varias veces. La adaptación al anime también apareció varias veces en los rankings de televisión japonesa, con el primer episodio teniendo un índice de audiencia televisiva del 7,5 por ciento. En 2006, la cadena de televisión japonesa TV Asahi realizó una encuesta para los cien mejores animes, y Eyeshield 21 se ubicó en el puesto 47. Además, a la serie Eyeshield 21 se le atribuye el aumento del número de adolescentes japoneses que juegan fútbol americano. Sin embargo, al comentar sobre la falta de popularidad de su género en los Estados Unidos, Jason Thompson escribió en Anime News Network que "Incluso Eyeshield 21, un manga deportivo que está prácticamente hecho para los estadounidenses, no fue un gran éxito aquí".

Los críticos generalmente han dado críticas positivas al manga Eyeshield 21. Deb Aoki de About.com escribió que, empatado con Bleach, Eyeshield 21 fue el mejor manga shōnen continuo de 2007, porque "tiene personajes bien escritos, ilustraciones dinámicas, finales de suspenso que te hacen morder las uñas, además de una combinación ganadora de comedia, acción y drama". En la lista de 2008, Aoki incluyó a Eyeshield 21 como el mejor shōnen continuo, ya que fue capaz de "llegar a ser propio" de otras series shōnen. En ese mismo año, Sam Kusek de Pop Culture Shock lo eligió como la mejor serie de manga continua. Chris Zimmerman de Comic Book Bin fue positivo en su reseña de los volúmenes 30-33; afirmó que es "uno de los mejores títulos Shōnen que existen" y lo describió como "una serie excelente, con personajes bien desarrollados, acción intensa y humor conmovedor". Scott Campbell de Active Anime comentó que es una serie "llena de acción" con gran arte y humor, y que "ha logrado volverse continuamente más y más dinámica con cada volumen".

Jarred Pine de Mania.com elogió el humor y cómo los creadores "resaltan la energía y la emoción del juego para los lectores". June Shimonishi, en una reseña para School Library Journal, escribió que "ofrece una visión fresca y entretenida de todos los clichés deportivos estándar". También dijo que su arte es "excelente... con cada centímetro lleno de detalles y sin chistes que queden sin ver". Zac Bertschy de Anime News Network (ANN) declaró que Eyeshield 21 "desafía las convenciones" al convertir lo que la mayoría podría considerar "una idea realmente ridículamente mala" en "algo que casi todos podrían disfrutar". Carlo Santos de ANN lo llamó una "historia deportiva típica", escribiendo que lo que la convierte en una serie por encima de la media son sus personajes y obras de arte. También escribió que las personas que piensan que el fútbol americano es aburrido "pueden cambiar de opinión después de ver las secuencias de acción en Eyeshield 21". Más tarde, Santos dijo, "muchos clichés familiares se muestran" en Eyeshield 21, y que "a historia también hace un trabajo descuidado al realizar un seguimiento del juego... haciéndolo aún menos creíble de lo que ya es". Sin embargo, en general, consideró que la historia tiene buen arte, acción y ritmo, presentando "narración deportiva pura en su máxima expresión".

La adaptación al anime de Eyeshield 21 recibió respuestas positivas y mixtas. Bobby Cooper de DVD Talk elogió la forma en que las reglas del fútbol americano son "explicadas a una audiencia extranjera que no tiene idea de qué se trata", y agregó que las instrucciones en las pausas comerciales "eran informativas y similares a las lecciones de Go de Hikaru No Go". También dijo que las explicaciones eran "divertidas", pero que "Eyeshield 21 es una excelente introducción al fútbol". La acción en el campo también fue elogiada, y dijo que la acción deportiva es "donde Eyeshield 21 realmente brilla", aunque criticó las escenas fuera del campo de fútbol, "el ritmo se ralentiza y la historia se vuelve un poco aburrida". En su reseña, Erin Finnegan de Anime News Network afirmó: "El ritmo de Eyeshield 21 es su gracia salvadora. Es mucho menos aburrido que todos los tiempos muertos y cortes comerciales en un juego regular de la NFL. El fútbol es difícil de entender, pero Eyeshield 21 explica las reglas bizantinas... de una manera entretenida. Nunca nos dejan esperando la decisión del árbitro durante largos minutos como en la vida real. Mucha tensión dramática lleva la acción entre jugadas". Finnegan también criticó la obra de arte, diciendo que "cualquier episodio del programa sin un juego está claramente subcontratado a un estudio de animación inferior". Chris Beveridge de Mania Entertainment escribió que Eyeshield 21 "tiene una buena y sólida idea de historia, mostrando a un joven que encuentra su camino a través de los deportes al encontrar amigos y darse cuenta de que tiene potencial, pero es tan marginado tan a menudo que es frustrante verlo lidiar con situaciones como lo hace".

Vinland Saga

Vinland Saga (ヴィンランド・サガ) es una serie histórica escrita e ilustrada por Makoto Yukimura. La serie es publicada por Kodansha y se serializó por primera vez en la revista de manga dirigida a niños Weekly Shōnen Magazine antes de pasar a Monthly Afternoon, dirigida a hombres adultos jóvenes. A junio de 2024, sus capítulos se han recopilado en 28 volúmenes tankōbon. Vinland Saga ha sido licenciada para su publicación en inglés por Kodansha USA. La historia es una dramatización de la historia de Thorfinn Karlsefni y su expedición para encontrar Vinland, y la mayor parte de la historia cubre la transición de su contraparte ficticia de un adolescente sediento de sangre y lleno de venganza a un joven pacifista; En contraste con esto, se encuentra el ascenso al poder del rey Canuto, y el viaje de su homólogo contrasta directamente con el de Thorfinn.

Inspirado por el rey de Noruega Olaf Tryggvason, Yukimura decidió escribir Vinland Saga como una historia sobre la esclavitud. El editor de Yukimura estaba en contra de la idea original de que Thorfinn fuera un esclavo, por lo que el personaje se cambió por el de un vikingo. El autor estuvo de acuerdo, ya que quería que Thorfinn llegara a comprender la tragedia que causa como vikingo en partes posteriores de la narrativa. La sensación de Yukimura durante la Guerra Fría y los ataques del 11 de septiembre se proyectó en el personaje de Thorfinn, quien está traumatizado por sus acciones como guerrero y, por lo tanto, decide encontrar Vinland para establecer un lugar donde personas de diferentes razas puedan vivir juntas en paz.

Para agosto de 2022, Vinland Saga tenía más de 7 millones de copias en circulación. La serie ganó el Gran Premio del 13º Festival de Artes Mediáticas de Japón en 2009 y el 36º Premio Kodansha Manga al Mejor Manga General en 2012. Una adaptación televisiva de la serie de anime de 24 episodios, animada por Wit Studio, se emitió de julio a diciembre de 2019. Una segunda temporada, animada por MAPPA, se emitió de enero a junio de 2023. El manga ha sido aclamado por la crítica con elogios a la historia, el arte, los personajes, los temas y el escenario.

- Argumento

La saga de Vinland se desarrolla principalmente en Inglaterra en el año 1013 d.C., que ha sido conquistada en su mayor parte por el rey danés Svend Forkbeard. Cuando el rey Svend se acerca a la muerte, sus hijos, el príncipe Harald y el príncipe Canuto, discuten sobre su sucesión. La historia extrae elementos de relatos históricos de la época, como Flateyjarbók, La saga de los groenlandeses y La saga de Erik el Rojo.

En el año 1013 d.C., el joven Thorfinn trabaja para Askeladd con la esperanza de desafiarlo a duelo y matarlo en venganza por la muerte de su padre Thors, cuando fueron atacados por él en un viaje a Inglaterra. La compañía de Askeladd encuentra empleo como mercenarios bajo el rey Svend en la invasión danesa de Londres por parte de los británicos y Thorkell el Alto, el tío de Thorfinn que sirvió con Thors en los Jomsvikings. Cuando Thorkell toma prisionero al hijo de Sweyn, el príncipe Canuto, la compañía de Askeladd captura al príncipe con la intención de venderlo a cualquiera de los dos bandos para obtener ganancias. Askeladd cambia su plan para actuar según su agenda personal como descendiente de Artorius, para asegurar que la tierra natal de su madre, Gales, no sea invadida. Askeladd finalmente se ve obligado a sacrificarse matando a Sweyn durante una audiencia cuando el rey anuncia su plan de invadir Gales, fingiendo locura mientras Canuto lo mata, para que el Príncipe pueda apoderarse de la Inglaterra ocupada por los daneses sin cuestionamientos. Un sorprendido Thorfinn intenta asesinar al rey Canuto, pero es sentenciado a una vida de esclavitud cuando Thorkell lo detiene.

Dos años después de la muerte de Askeladd, Thorfinn, de 19 años, trabaja en una granja propiedad de Ketil, un granjero rico que trata bien a los esclavos. Más tarde se hace amigo de otro esclavo llamado Einar que lo ayuda a atesorar su vida después de enterarse de su pasado. Con la ayuda de Einar y el padre de Ketil, Sverker, Thorfinn aprende a dejar atrás su oscuro pasado. Para entonces, Canuto se ha convertido en rey de Inglaterra y Dinamarca después de envenenar a su hermano Harald, y comienza una campaña con la granja de Ketil, engañando a los hijos de Ketil, Thorgil y Olmar, para que justifiquen la incautación, con los hombres de Ketil derrotados fácilmente por los Jomsvikings de Canuto. Thorfinn se enfrenta a Canuto para convencerlo de que perdone a los granjeros. Al presenciar la transformación de Thorfinn en un pacifista, Canuto renuncia a su derecho a la granja. Cuando su amigo Arnheid casi es asesinado por Ketil, Thorfinn recuerda las palabras de su padre sobre las pacíficas tierras de Vinland y

acuerda con Einar llegar juntos a ellas. Posteriormente, los dos son liberados de su esclavitud y parten con Leif Erikson, un viejo amigo de Thors, para navegar de regreso a Islandia.

Después de reunirse con su familia, Thorfinn comparte sus planes de establecerse en Vinland. Para financiar su viaje, Thorfinn, Leif, Einar y el hijo adoptivo de Leif, Thorfinn "Ojos de Insecto", idean un plan para viajar a Grecia y vender cuernos de narval. Más tarde, a la tripulación de Thorfinn se unen Gudrid, una niña islandesa que huye de un matrimonio no deseado; Karli, un bebé que la tripulación encuentra huérfano en las Islas Feroe junto a un perro; e Hild, la hija de un inventor que guarda rencor contra Thorfinn. Después de intentar luchar contra un grupo de Jomsvikings, el grupo es capturado y termina al servicio de Thorkell. Thorfinn reinicia su viaje con su tripulación, alejando a los asesinos alrededor de un conjunto de islas mientras el resto de la tripulación escapa hacia Odense. Se encuentran con el capitán Vagn, el líder de un campamento rebelde de Jomsvikings que busca usurpar el poder de Floki antes de que pase a manos del nieto de Floki, Baldr. Los hombres supervivientes del campamento de Vagn juran lealtad a Thorkell, que derrota a Floki y lo captura a él y a Baldr. Thorfinn se convierte temporalmente en líder de los Jomsvikings y lleva a cabo las órdenes de Canuto de disolver a los Jomsvikings y salvar a Floki y Baldr de la ejecución. Libre de los vikingos, el grupo de Thorfinn continúa su viaje.

Dos años más tarde, la tripulación de Thorfinn regresa a Islandia con la riqueza que adquirieron vendiendo cuernos de narval en Grecia. Thorfinn y Gudrid se casan y crían a Karli como su hijo. Con los recursos prometidos por Halfdan, Thorfinn comienza a reunir una tripulación para establecerse en Vinland. Thorfinn crea un refugio pacífico donde las armas ya no son necesarias al limpiar una parte del bosque y cultivar trigo con éxito. Además, él y sus compañeros pueden negociar una relación pacífica con los nativos Mi'kmaq, quienes comienzan a verlos como colonos tranquilos. Sin embargo, a medida que pasa el tiempo, las tensiones con respecto a los recursos y las enfermedades traídas por los colonos avivan el conflicto entre los colonos y los nativos. A medida que aumenta el miedo a la guerra entre las dos facciones, Thorfinn comienza a considerar la posibilidad de abandonar Vinland para proteger la paz.

- Producción

El autor de manga Makoto Yukimura creó el manga Vinland Saga con el mensaje de mostrar que un enfoque violento no conduciría a un buen resultado. Para ello, el personaje de Thorfinn fue creado para que creciera de un adolescente rudo a una persona madura en la que el escritor aspira a convertirse. Dijo que uno de los primeros conceptos al dibujar al protagonista Thorfinn fue hacer una historia sobre un esclavo. A pesar de ser un esclavo, Thorfinn enfrentaría varios desafíos y alcanzaría su objetivo. Yukimura se inspiró en el rey Olaf Tryggvason, quien perdió su posición como rey para convertirse en esclavo, pero logró regresar al trono. A diferencia de Tryggvason, que era extremadamente popular, Thorfinn fue escrito para enfrentar varios problemas más. Yukimura quería que Thorfinn aprendiera sobre la opresión y las aflicciones humanas. En retrospectiva, Yukimura afirmó que Thorfinn no tiene una habilidad notable ni un físico imponente. Para destacar como personaje principal, fue escrito para tener la experiencia del dolor que sufren los seres humanos. Aunque la apariencia de Thorfinn cambia a lo largo de los cuatro arcos argumentales, Yukimura fue cuidadoso al escribir su psicología. Sin embargo, debido a las quejas de su editor, el protagonista fue cambiado a un vikingo. Con esta configuración propuesta, el autor estuvo de acuerdo ya que quería que Thorfinn comprendiera las causas de la tragedia por ser un vikingo en partes posteriores de la narrativa. Quería que el protagonista se viera afectado por la violencia, a menudo teniendo mala suerte.

Yukimura comenzó a serializar Vinland Saga en abril de 2005 en la revista Weekly Shōnen Magazine de Kodansha, donde se publicó hasta octubre de 2005. Después de una pausa de dos meses, reanudó la serialización a fines de diciembre de 2005 en la revista de manga seinen Monthly Afternoon, también propiedad de Kodansha. Este cambio fue causado por Yukimura, quien descubrió que no podía mantener un programa de producción semanal a largo plazo. Cuando se trata de ilustraciones y secuencias de lucha, Yukimura primero las visualiza en su mente antes de dibujar. Se inspiró en Battle Angel Alita de Yukito Kishiro, a quien considera uno de los mejores artistas de manga. Yukiura normalmente contaba con la ayuda de tres asistentes en jornadas de trabajo comunes de casi doce horas. Intenta dar a cada capítulo 30 páginas. A veces trabaja 18 horas, ya que una de sus técnicas requiere mucho tiempo. Afirmó que crea y envía una página cada día al editor. También afirma que decenas de miles de personas desean trabajar creando manga y la competencia da como resultado manga de alta calidad. Cuando comenzó a dibujar, Yukimura esperaba que la serie tardara 10 años en terminarse, pero más tarde dio una estimación de 14 años. Había calculado que habría 20 volúmenes, y que cada parte constaría de cuatro volúmenes, con cinco volúmenes cada uno; esta cantidad aumentó más tarde a más de 22 volúmenes. Desde el comienzo de la serialización, Yukimura estaba perdido, preguntándose cuándo podría escribir el arco real de Vinland. Debido a que a menudo tenía problemas con el manejo de la historia, Yukimura comenzó a dibujar completamente digitalmente a partir del capítulo 168 debido a las restricciones de la pandemia de COVID-19, pero continúa entintando en analógico antes de escanear y hacer el trabajo de acabado digitalmente.

Según Yukimura, la serie está dividida en cuatro arcos argumentales. Los primeros tres son el arco de la "Guerra", el arco del "Esclavo" y el arco de la "Expedición al Este"; el cuarto y último arco no recibió su propio nombre distintivo. En noviembre de 2019, Yukimura anunció que el manga había entrado en su arco final; tendrá más de 50 capítulos y más de 1000 páginas, y tomará "varios años escribirlo".

Makoto Yukimura (izquierda) fue influenciado por Olaf Tryggvason para escribir una historia sobre esclavos, que era el enfoque original del manga

Aunque el manga está influenciado por Saga de Erik el Rojo y Saga de los Groenlandeses, a Yukimura le resultó difícil leer por completo todas esas fuentes debido a su notable extensión. Al realizar la investigación, Yukimura también visitó Canadá para inspirarse para el material que tiene que dibujar. Yukimura se inspiró en series de anime sobre vikingos que vio cuando era niño, quedando fascinado por ellos desde entonces. Su cultura y forma de vida eran algo nuevo y fresco para él; aprendió, por ejemplo, que si alguien mataba estando intoxicado, podía obtener una sentencia menor o quedar libre. Yukimura viajó a Escandinavia en 2003 para realizar una investigación sobre los vikingos, lo que fue difícil debido a la barrera del idioma, ya que no habla noruego y poco inglés. Afirmó que el barco Oseberg era el barco más hermoso que jamás había visto. Yukimura compara a los vikingos con los wokou en lugar de los samuráis, ya que encontraría más diferencias que similitudes entre los primeros y los segundos. Cree que los vikingos eran más libres y honestos sobre sus propios sentimientos; Los samuráis eran un pueblo más tranquilo y obediente a su amo o a su propio honor. Yukimura también visitó Dinamarca, Islandia, Francia, Gran Bretaña y Canadá para investigar. Yukimura también ha realizado modelos a escala real para garantizar el máximo realismo en la representación de los materiales, pero la producción de esos modelos ejerce mucha presión sobre su cronograma.

Si bien los vikingos son reconocidos como héroes, Yukimura quería explicar las duras realidades de su era. Debido a la dura violencia que presenció, Thorfinn siempre fue dibujado con una expresión facial seria en el primer arco y se compadeció de sí mismo por sus pecados en el siguiente arco. Como resultado, el personaje de Thorkell se caracteriza por ser más cómico, lo que hace que las batallas sean más agradables de dibujar. Sus editores a menudo

le decían a Yukimura que no dibujara a Canuto con barba, ya que afirmaban que su interferencia con el arquetipo biShōnen que representaba disminuiría la popularidad de la serie. Rechazó esa idea, afirmando que todos los hombres tenían barba en esa época. Por el contrario, Thorfinn se convierte en un adulto en el segundo arco de la historia, pero se afeita la barba, ya que Yukimura no quería que pareciera fuerte.

La atención de Yukimura se centró en el Thorfinn de la vida real después de leer un libro sobre él. Debido a la falta de información histórica sobre el individuo, Yukimura se sintió motivado a convertirlo en el protagonista, ya que se tomaría libertades creativas sobre varios momentos de su vida. Yukimura cree que el crecimiento de Thorfinn con Askeladd estuvo bien ejecutado, diciendo que el personaje de Askeladd se volvió ambiguo incluso para él mismo como resultado de los muchos lados que expone en el manga. Yukimura afirma que al escribir los personajes, la mayoría de ellos son personas en las que Thorfinn confía, siendo Askeladd, tanto mentor como enemigo de Thorfinn, la excepción. Un tema común en la serie es la paternidad, que ha utilizado desde que Askeladd lidera al joven Thorfinn. Otra relación complicada involucra a Einar y Thorfinn, ya que los dos no pueden ayudarse mutuamente. Uno de los temas de Yukimura es aprender los efectos de la venganza en los demás. Entre otros personajes, Canute fue creado para ser el contraste de Thorfinn y representar cómo una persona siempre tendrá valores diferentes.

Un ejemplo de una nave Osebergskipet que el grupo de Askeladd usa en el primer arco argumental de la serie

Varios personajes se basan en sus contrapartes de la vida real. El histórico Leif Erikson es un famoso nórdico; sin embargo, Yukimura imaginó que habría tenido una naturaleza muy débil como guerrero, por lo que en su lugar desarrolló a Erikson como un fuerte aventurero. En retrospectiva, Yukimura descubrió que la serie presenta personajes masculinos prominentes, ya que las mujeres mueren o tienen poco tiempo en pantalla. Una de las pocas excepciones es Gudrid, que está basada en una figura histórica con el mismo nombre que tuvo un gran impacto en la vida del verdadero Thorfinn, y Yukimura intenta ser fiel a tal evento. Mientras tanto, el vengativo cazador Hild le recuerda a Thorfinn sus pecados como vikingo de la misma manera que al comienzo de la serie, donde Thorfinn buscó vengarse de Askeladd.

En una entrevista de enero de 2008, Yukimura reveló que se inspiró para entrar en la industria del manga al leer el manga El Puño de la Estrella del Norte cuando era niño. En la misma entrevista, dijo que siempre había querido producir una serie que reflejara los mismos temas de "fuerza y justicia". Yukimura agregó que uno de sus mensajes es que las personas deben tener ideales para tener una vida próspera. En contraste con los fuertes vikingos, los esclavos fueron escritos como su opuesto completo según la investigación de Yukimura. Los esclavos no poseen ningún poder para protegerse a sí mismos; Yukimura creía que el punto de los esclavos es que deben tener ideales, algo que los lectores también deberían tener. Al escribir Planetes, Yukimura luchó por escribir un tema adecuado que involucrara el amor y las formas de vida. Como era demasiado joven cuando escribió Planetes, Yukimura no estaba satisfecho con la forma en que lo manejó y decidió explorarlo nuevamente con Vinland Saga.

Aunque la serie es notable por su grado de violencia normalmente causada por vikingos, Yukimura afirmó que odia el concepto de violencia. Como resultado, un elemento clave al escribir esta historia fue relajar su sentido moderno de la moralidad. Si bien los vikingos eran admirados por su fuerza y tenían un reconocimiento heroico, también eran escritos como personas que son traicionadas por sus propios camaradas. Después de varias historias violentas, Yukimura quiere centrarse en la curación y el perdón. Las ansiedades de Yukimura durante la Guerra Fría y después de los ataques del 11 de septiembre también se proyectaron en el personaje de Thorfinn, quien está traumatizado por sus acciones como vikingo y, por lo tanto, decide fundar Vinland para hacer una tierra donde las personas de diferentes razas puedan vivir juntas en paz.

- Publicación

Vinland Saga está escrita e ilustrada por Makoto Yukimura. La serie se serializó por primera vez en la revista de manga shōnen de Kodansha, Weekly Shōnen Magazine, del 13 de abril al 19 de octubre de 2005. La serie fue transferida a la revista de manga seinen de Kodansha, Monthly Afternoon, a partir de la edición de febrero de 2006, publicada el 24 de diciembre de 2005. Kodansha ha recopilado sus capítulos en tankōbon individuales (volúmenes encuadernados). Los dos primeros volúmenes se publicaron inicialmente bajo el sello Shōnen Magazine Comics, y luego se reeditaron bajo el sello Afternoon después del cambio de serialización del manga. Al 21 de junio de 2024, se han publicado 28 volúmenes.

La serie está licenciada en inglés por Kodansha USA y se lanzará en una edición de tapa dura dos en uno. El primer volumen se publicó el 14 de octubre de 2013. Al 20 de diciembre de 2022, se han lanzado trece volúmenes. Durante su panel en Anime NYC 2022, Kodansha USA anunció que lanzarán una edición de lujo de tapa dura 3 en 1 de la serie. El primer volumen se lanzó el 6 de febrero de 2024.

En marzo de 2018 se anunció una adaptación televisiva de la serie de anime Vinland Saga. Producida por Twin Engine, Production I.G, Wit Studio y Kodansha, la serie está animada por Wit Studio y dirigida por Shūhei Yabuta, con Hiroshi Seko a cargo de la composición de la serie, Takahiko Abiru diseñando los personajes, y Yutaka Yamada componiendo la música. La serie duró 24 episodios en NHK General TV. La serie se estrenó el 7 de julio de 2019 con los primeros tres episodios.

- Recepción

Incluso antes de su lanzamiento internacional, Vinland Saga atrajo la atención y los elogios de la comunidad internacional del manga. En 2006, The Comics Journal incluyó a Vinland Saga en una lista de mangas que valen la pena de los grupos de scanlation. Los críticos elogiaron a Vinland Saga por sus secuencias de acción fluidas, destacando lo bien que el autor Yukimura hizo la transición al género de acción desde su trabajo anterior Planetes. Sin embargo, las críticas se dirigieron al grado de suspensión de la incredulidad en una serie de ficción histórica. Tras su lanzamiento oficial, el primer volumen fue reseñado por Rebecca Silverman para Anime News Network. Lo describió como un "libro profundamente absorbente" y lo elogió por su atención al detalle y "excelentes detalles de época" en su representación de la época medieval, aunque expresó su decepción por la falta de personajes femeninos interesantes. Johanna Draper Carlson, de Comics Worth Reading, describió la acción en el primer volumen como "de ritmo rápido, bien ilustrada y detallada", pero "no trascendió su premisa"; en cambio, estaba más impresionada por las escenas que representan la vida familiar, diciendo que "ahí es donde apareció el trabajo de personajes perspicaz que esperaba de Yukimura". Carlson también elogió las escenas que representan la vida doméstica por proporcionar un contexto fundamental para la historia, además de entretejer la religión y la política, y encontró que Vinland Saga era "una lectura fascinante en múltiples niveles". En La Edad Media europea a través del prisma de la literatura japonesa contemporánea, Maximen Denise de la Universidad de Tours señaló cómo la falta de conocimiento adecuado sobre la vida real de Thorfinn en Los groenlandeses y Erico el Rojo hizo que Yukimura pareciera tener un trasfondo más original de cómo el personaje principal se convierte en vikingo durante su juventud, dándole una caracterización realista que contrasta con la fuerza sobrenatural de Thorkell. Según el escritor, si bien Thorfinn está impulsado originalmente por la venganza, el manga también explora su deseo de poder, similar a "aquellos que luchan desesperadamente por encontrar sus países de origen en el Japón 'medieval' del siglo XXI".

Después del final del primer arco argumental, los críticos se sorprendieron por la personalidad más tranquila de Thorfinn y notaron que a pesar de su vida como esclavo, la trama logra hacer que su vida con otros esclavos sea interesante. La relación romántica entre Thorfinn y Gugrid sorprendió a Manga News, aunque todavía apreciaron el manejo de su ceremonia de boda, que le dio a la narrativa un tono más ligero para una serie famosa por su oscuridad. Manga Sanctuary estuvo de acuerdo, encontrando que Thorfinn estaba a la altura del legado de su padre durante su búsqueda mientras encontraba atractiva a su nueva familia, que no solo incluía a su esposa Gudrid, sino también a su hijo adoptivo que a menudo lo defiende.

En cuanto al arte, Silverman inicialmente sintió que era "un Shōnen un poco genérico", pero elogió la mejora del arte durante el arco de Slave. La composición del panel, la violencia bárbara realista y la atención al detalle en la construcción del entorno se destacaron y se compararon con los encontrados en la serie de larga duración de

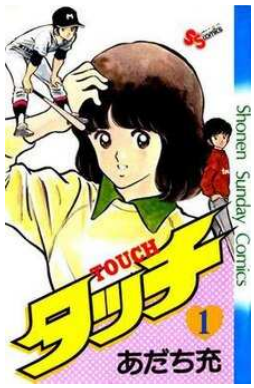
Kentaro Miura, Berserk. Comic Book Resources aclamó el arte como una de las razones por las que el manga se volvió muy popular. El regreso de las escenas de acción en el arco de Merchant fue elogiado por Manga News por mostrar cuán detallado puede ser el arte de Yukimura.

Otros autores de manga han comentado sobre Vinland Saga. El autor de Attack on Titan, Hajime Isayama, dijo que Thorfinn es su personaje favorito de Vinland Saga debido a su humanidad y culpa. En particular, disfrutó de cómo el manga pasó de la historia de acción a una versión más tranquila cuando Thorfinn se convierte en esclavo, ya que lo ayuda a formar un arco de personaje notable cuando deja ir sus días violentos a favor de una búsqueda de redención. El escritor Hiroshi Seko cree que la edad de Thorfinn y su papel en una historia de vikingos es una de las mejores razones de la popularidad de la serie. El artista de Golden Kamuy, Satoru Noda, elogió la obra de arte de Yukimura por cómo el manga ya comienza a representar elementos nórdicos junto con los fondos. En lo que respecta a los personajes, Noda disfrutó particularmente de Askeladd debido a sus notables habilidades, así como a sus rasgos crueles y despiadados.

Poster promocional del primer arco del anime

Yukimura recuerda haber recibido varias respuestas negativas de los fanáticos después del final del primer arco de la historia, ya que Thorfinn ya no es retratado como un vikingo y, en cambio, pasa el tiempo cultivando. El autor se disculpó con los lectores por tal cambio, pero todavía le resulta imposible devolver la serie a sus temas violentos; En cambio, Yukimura le dijo a la base de fans que consideraran el manga Attack on Titan por su enfoque en la violencia.

Touch



Touch (タッチ) es una serie de béisbol de secundaria escrita e ilustrada por Mitsuru Adachi. Se publicó en la revista Weekly Shōnen Sunday de Shogakukan de 1981 a 1986, y sus capítulos se recopilaron en 26 volúmenes tankōbon.

El manga ha sido adaptado a una serie de televisión de anime, que fue una de las series de televisión de anime con mayor audiencia de la historia, tres películas de anime para cines que resumieron la serie de televisión, dos especiales de televisión de anime que tienen lugar después de los eventos de la serie de televisión, un especial de drama de televisión de acción real y una película de acción real estrenada en 2005.

Touch ha vendido más de 100 millones de copias, lo que la convierte en una de las series de manga más vendidas de todos los tiempos. En 1983, fue uno de los ganadores del Premio Shogakukan Manga en las categorías shōnen y shōjo, junto con el otro trabajo de Adachi, Miyuki.

- Argumento

Touch sigue a los hermanos gemelos Tatsuya y Kazuya Uesugi, junto con su amiga de la infancia y vecina de al lado Minami Asakura. Tatsuya, un atleta naturalmente dotado cuyas habilidades en bruto superan las de Kazuya, siempre ha permitido que su esforzado hermano menor sea el centro de atención, pero cuando los dos se acercan a la escuela secundaria con Minami, Tatsuya se da cuenta de que tal vez no quiera perder a Minami por su hermano después de todo. Cuando Kazuya sufre un accidente de tráfico la mañana antes del juego final del torneo regional, Tatsuya asume el puesto de su hermano como lanzador estrella y utiliza su talento natural para completar el objetivo de su hermano menor de cumplir el sueño de Minami de ir al Koshien.

- Medios

Escrita e ilustrada por Mitsuru Adachi, Touch fue serializada en la revista Weekly Shōnen Sunday de Shogakukan desde el 5 de agosto de 1981 hasta el 12 de octubre de 1986. Sus capítulos fueron recopilados en 26 volúmenes tankōbon, publicados entre diciembre de 1981 y enero de 1987. Ha sido reeditada en 11 volúmenes wideban, 14 volúmenes bunkoban y luego nuevamente en 17 volúmenes de "edición perfecta" en el tamaño original de la revista con insertos de color.

La serie de anime Touch se estrenó el 24 de marzo de 1985 y se emitió hasta el 22 de marzo de 1987, con un total de 101 episodios. Fue uno de los programas de televisión de anime con mayor audiencia en Japón, con episodios que obtuvieron una calificación de más de 30 puntos porcentuales durante partes de su emisión. En una encuesta de 2005 realizada por TV Asahi sobre las 100 mejores series de televisión animadas, Touch quedó en el noveno lugar.

Se crearon tres películas recopilatorias, que presentaban una versión condensada de la serie de televisión. Touch: The Ace Without a Number on His Back (タッチ背番号のないエース, Tatchi: Sebangō no Nai Ēsu) se estrenó en Japón el 12 de abril de 1986 por Toho como película doble junto con Take It Easy, protagonizada por Kōji Kikkawa. La película fue dirigida por Gisaburō Sugii y escrita por Yūjin Harada, Satoshi Namiki y Sugii. La película recaudó 900 millones de yenes en taquilla. La banda sonora de la película fue compuesta por Hiroaki Serizawa. Los temas de apertura y cierre (respectivamente) fueron "The Ace Without a Number on His Back" (背番号のないエース, Sebangō no Nai Ēsu) y "Youth of Glass" (ガラスの青春, Garasu no Tīnneiji), ambos cantados por el dúo pop de los 80 Rough & Ready y compuesta por Serizawa. Los temas fueron lanzados juntos como un sencillo, alcanzando el puesto 9 en las listas semanales de Oricon y el puesto 63 del año en la lista anual.

La segunda película, Touch 2: Goodbye Gift (タッチ 2 さよならの贈り物, Tatchi 2: Sayonara no Okurimono), fue estrenada el 13 de diciembre de 1986 por Toho como un largometraje doble con Koisuru Onnatachi protagonizada por Yuki Saito. Touch 2 fue dirigida por Hiroko Tokita y escrita por Tomoko Konbaru. La partitura fue compuesta por Serizawa y la canción destacada del grupo de canciones folklóricas Bread & Butter.

La última película de la trilogía, Touch 3: Long After You've Pass Me By (タッチ 3 君が通り過ぎたあとに -DON'T PASS ME BY-, Tatchi 3: Kimi ga Toori Sugita Ato ni -Don't Pass Me By-), fue estrenada por Toho en los cines de Japón el 11 de abril. 1987, como largometraje doble con Itoshi no Erī (いとしのエリー), protagonizada por Sayuri Kokushō, miembro del Onyanko Club. Touch 3 fue dirigida por Sugii y escrita por Yumiko Takahashi y Sugii. La música

de la película fue compuesta por Serizawa. Los temas de apertura y cierre (respectivamente) fueron "Long After You've Passed Me By" (君が通り過ぎたあとに -Don't Pass Me By-, Kimi ga Toori Sugita Ato ni -Don't Pass Me By-) y "For the Brand-New Dream", ambos cantados por The Alfee. Las dos canciones fueron lanzadas como un sencillo que ocupó el puesto número 5 en las listas de Oricon y el número 7 en el programa de música The Best Ten.

Se emitieron dos especiales de secuelas animadas para televisión: uno en 1998 y otro en 2001. Touch: Miss Lonely Yesterday: From There to You... (タッチ Miss Lonely Yesterday あれから君は…, Tatchi Misu Rōnrī Iesutādei Are kara Kimi ha...) se emitió como parte del Friday Roadshow en Nippon TV el 11 de diciembre de 1998. Fue dirigido y guionizado por Akinori Nagaoka y escrito por Tomoko Konparu. Serizawa repitió su papel en la composición de la banda sonora. Los temas de apertura y cierre (respectivamente) fueron "Touch (Friday Night Version)" (タッチ（フライデーナイト・バージョン）, Tatchi (Furaidē Naito Bājon)) cantado por Natsumi Sawai y Quick-Times, y "Hi Hi High", cantada por Sachiko Kumagai.

Poco más de dos años después, Touch Cross Road: The Whereabouts of the Wind (タッチ CROSS ROAD〜風のゆくえ〜, Tatchi Kurosu Rōdo: Kaze no Yukue) también se emitió como parte del Friday Roadshow en NTV el 9 de febrero de 2001. Fue dirigida por Nagaoka, escrita por Konparu y Sugii, y la partitura fue escrita por Serizawa. El tema principal, "El paradero del viento" (風のゆくえ, Kaze no Yukue), fue cantado por Satoru Sakamoto (mejor conocido por producir el grupo Dorothy Little Happy).

Cardcaptor Sakura

Cardcaptor Sakura (カードキャプターさくら), abreviado como CCS, es una serie de manga japonesa escrita e ilustrada por el grupo de manga Clamp. Se serializó mensualmente en la revista de manga shōjo Nakayoshi desde los números de junio de 1996 a agosto de 2000, también fue publicada en 12 volúmenes tankōbon por Kodansha entre noviembre de 1996 y julio de 2000. La historia se centra en Sakura Kinomoto, una estudiante de primaria que descubre poderes mágicos después de liberar accidentalmente un conjunto de cartas mágicas en el mundo; debe recuperar las cartas para evitar una catástrofe. Cada una de estas cartas otorga diferentes poderes mágicos y solo pueden ser activadas por alguien con habilidades mágicas inherentes. Una secuela de Clamp, Cardcaptor Sakura: Clear Card, centrada en Sakura en la escuela secundaria, fue serializada en Nakayoshi desde julio de 2016 hasta enero de 2024. El manga fue adaptado en una serie de televisión de anime de 70 episodios por Madhouse que se emitió en el canal de televisión satelital japonés NHK BS2 desde abril de 1998 hasta marzo de 2000. Los medios adicionales incluyen dos películas de anime, videojuegos, libros de arte, libros ilustrados y cómics cinematográficos. Tokyopop lanzó el manga en inglés en América del Norte desde marzo de 2000 hasta agosto de 2003. Después de que la licencia de Tokyopop expirara, Dark Horse Manga lanzó la serie en ediciones ómnibus desde octubre de 2010 hasta septiembre de 2012. El anime fue doblado al inglés por Omni Productions de Hong Kong y se emitió en el sudeste asiático y el sur de Asia en el canal Animax Asia.

Nelvana licenció la serie de televisión y la primera película para Norteamérica bajo el título en inglés Cardcaptors, que se emitió por primera vez en Kids' WB desde junio de 2000 hasta diciembre de 2001. Los 70 episodios fueron doblados; mientras que otros territorios de habla inglesa recibieron la emisión completa, la versión emitida en la televisión estadounidense fue editada en gran medida en 39 episodios. Cardcaptors también se emitió en Cartoon Network (Toonami), Teletoon, Nickelodeon, Network Ten y RTÉ2. La serie de televisión y las películas fueron sublicenciadas por Geneon, que las lanzó sin editar con subtítulos en inglés. La serie de televisión también fue lanzada por Madman Entertainment en Australia y Nueva Zelanda.

Kero, Sakura, Tomoyo, Yukito, Touya y Syaoran

Cardcaptor Sakura fue bien recibida por la crítica. Los críticos elogiaron el manga por su creatividad y lo describieron como un manga shōjo por excelencia, así como un trabajo crítico para el manga en general. La serie de manga recibió el premio Seiun al mejor manga en 2001. La serie de televisión fue elogiada por trascender su público objetivo de niños pequeños y ser agradable para los espectadores mayores, y por su arte, humor, caracterización y animación; ganó el premio Animage Grand Prix al mejor anime en 1999. Sin embargo, la edición estadounidense de Cardcaptors fue criticada por eliminar elementos esenciales para la trama.

- Argumento

Cardcaptor Sakura se desarrolla en la ciudad ficticia de Tomoeda, que se encuentra en algún lugar cerca de la capital japonesa, Tokyo. Sakura Kinomoto, de diez años, libera accidentalmente un conjunto de cartas mágicas conocidas como Cartas Clow de un libro en su sótano creado por el hechicero Clow Reed y nombrado en honor a él. Cada carta tiene su propia habilidad única y puede asumir una forma alternativa cuando se activa. El guardián de las cartas, Cerberus (apodado Kero), emerge del libro y explica que solo una persona con poderes mágicos podría abrir el sello

del libro, revelando que Sakura puede hacer magia. Kero elige a Sakura para recuperar las cartas faltantes. A medida que encuentra cada carta, lucha contra su personificación mágica y la derrota sellándola. Cerberus actúa como su guía, mientras que su mejor amiga y prima segunda, Tomoyo Daidouji, filma sus hazañas y le proporciona disfraces de batalla y apoyo moral. El hermano mayor de Sakura, Toya Kinomoto, la vigila, mientras finge que no sabe lo que está sucediendo.

Syaoran Li, un chico de la edad de Sakura y descendiente de Clow Reed, llega de Hong Kong para recuperar las cartas él mismo. Aunque inicialmente se muestra antagonista, llega a respetar a Sakura y comienza a ayudarla a capturar las cartas. Una vez que Sakura captura todas las cartas, Yue, el segundo guardián de las cartas, la pone a prueba para determinar si es digna de convertirse en la verdadera maestra de las cartas; Yue también es la verdadera forma de Yukito Tsukishiro, el mejor amigo de Toya de quien Sakura está enamorada. Con la ayuda de su maestra de escuela Kaho Mizuki, Sakura pasa la prueba y se convierte en la nueva maestra de las Cartas Clow.

Posteriormente, Eriol Hiiragizawa, un estudiante transferido de Inglaterra y más tarde confirmado como la reencarnación de Clow Reed (aunque uno que solo tiene los recuerdos de Clow Reed y no es el hechicero mismo), llega a Tomoeda y comienza a causar disturbios con dos criaturas similares a guardianes, Spinel Sun y Ruby Moon; el último de los cuales toma una personalidad humana (Nakuru) y va a la misma escuela que el hermano de Sakura, Toya. En algún momento, Yukito le revela a Sakura que ama a Toya, quien luego le revela indirectamente a Yukito (mientras se recupera después de darle su magia a Yue para salvar la vida de ambos) que lo ama a cambio. Sakura se encuentra repentinamente incapaz de usar las Cartas Clow y transforma su varita, comenzando el proceso de evolución de las cartas en Cartas Sakura mientras Eriol causa sucesos extraños que la obligan a usar y así transformar ciertas cartas. Una vez que todas las cartas se han transformado, Eriol le dice a Sakura que la ayudó a convertir las cartas para que no perdieran sus poderes mágicos, mientras que Spinel le revela a Sakura que Eriol se detuvo a sí mismo de envejecer hace mucho tiempo para poder ir a clase y hacerse amigo de ella y ayudarla. Syaoran luego le confiesa su amor a Sakura, quien se da cuenta de que ella también lo ama. Sakura le revela a Syaoran que ella lo ama de vuelta; Syaoran regresa a Hong Kong a regañadientes, pero ahora que sabe que Sakura lo ama de la misma manera, le promete que regresará cuando haya terminado con algunos asuntos que necesita atender allí. Desesperadamente le pregunta a Sakura si lo esperará y jura que lo hará. Dos años después, Syaoran se muda de nuevo a Tomoeda de forma permanente y se reúne felizmente con Sakura.

La trama de la serie de anime se amplía, presentando 52 cartas Clow de las 19 originales del manga, y ciertas escenas se estiran y retrasan, como la verdadera forma de Cerberus que no se revela hasta justo antes de la aparición de Yue. Sakura crea una carta número 53, Hope, un talento que no se muestra que tenga en el manga. Algunas de las circunstancias en torno a la captura de las cartas se cambian, como cuando Syaoran captura varias cartas él mismo y Yue lo prueba en el Juicio Final. En el anime se presenta a la prima y prometida de Syaoran, Meiling Li, que se posiciona como una rival celosa y romántica para Sakura y luego se convierte en una amiga hasta que ella regresa a Hong Kong. La serie de televisión deja sin resolver la relación entre Sakura y Syaoran, pero Sakura le confiesa su amor a Syaoran al final de la segunda película del anime.

- Producción

Cardcaptor Sakura fue concebida poco antes de la conclusión de Magic Knight Rayearth de Clamp, que se serializó en Nakayoshi. El editor en jefe de Clamp, Yamonouchi, les pidió que hicieran otra serie en Nakayoshi, y Clamp decidió hacer una serie "al estilo Nakayoshi", en contraposición a Rayearth, que Clamp describió como diferente a todo lo que habían hecho antes. El primer impulso de la escritora principal de Clamp, Nanase Ohkawa, fue crear una serie de chicas mágicas, a pesar de no estar muy versada en el género. Ohkawa quería que la heroína Sakura estuviera en el mismo grupo de edad que la mayoría de los lectores de Nakayoshi para que los fanáticos pudieran identificarse con ella. Debido a que era diferente de cómo Clamp normalmente concebía los personajes, Ohkawa diseñó los otros personajes, como Tomoyo y Cerberus, para que se parecieran más a las creaciones anteriores de Clamp. Una vez que Ohkawa tuvo suficiente información sobre los personajes, hizo que los tres artistas de Clamp (Mokona, Tsubaki Nekoi y Satsuki Igarashi) los diseñaran basándose en sus descripciones. Al diseñar Cerberus, Ohkawa quería un compañero tipo mascota para Sakura, pero Nekoi probó varias formas, incluidos perros y ardillas, antes de diseñar la versión final. Syaoran y Toya fueron concebidos para ser un tipo común de personaje que aparece en las obras de Clamp.

Se sugirieron varios otros títulos para la serie, como Cardcaster Sakura y Card Character Sakura antes de que Nekoi sugiriera Cardcaptor Sakura. Si bien Ohkawa planeó Cardcaptor Sakura de principio a fin, nunca consultó la trama con los otros miembros, sino que les dio el guion un capítulo a la vez. Mokona inicialmente dibujó a Tomoyo para que pareciera que estaba enamorada de Toya, lo que la llevó a sorprenderse cuando recibió el guion del capítulo que revela que Tomoyo ama a Sakura. La historia fue planeada para tener el tema de "si te esfuerzas lo mejor que puedes, funcionará", pero Ohkawa no comenzó con la mentalidad de Sakura de "Definitivamente estará bien". Ohkawa abordó las relaciones que aparecen en la serie usando a Tomoyo y Sakura como ejemplo. Explicó que la razón por la que Tomoyo y Sakura no terminaron juntas fue porque Sakura no amaba a Tomoyo de una manera romántica.

El tema central de Cardcaptor Sakura es el amor y las relaciones humanas. A lo largo de la serie, se muestran muchas formas de amor, incluido "el amor entre hermanos, los amores de la infancia, el amor no correspondido y el amor verdadero". A veces, Clamp incluso ignora las Cartas Clow durante varios capítulos para centrarse más en las relaciones de Sakura y quienes la rodean. Cada una de estas relaciones se presenta sin juzgar y sin comentarios sobre la corrección de las relaciones. En particular, la relación romántica entre la estudiante de primaria Rika Sasaki y su maestro Yoshiyuki Terada se presenta de tal manera que puede verse como una historia dulce e inocente de "cumplimiento de deseos", o si se examina más seriamente, como una historia ligeramente perturbadora de amor pedófilo.

Ohkawa les dijo a los artistas, especialmente a Mokona, que usaran líneas finas y que intentaran expresar cosas a través de líneas curvas en lugar de líneas rectas. El estilo de las ilustraciones se decidió al principio para unificar la visión del mundo de Cardcaptor Sakura. Ohkawa quería que la serie tuviera una sensación "suave y tierna", por lo que pidió a los artistas que no usaran mucha tinta y que hicieran las páginas claras. Para la multitud de imágenes de flores utilizadas en el manga, Nekoi buscó en varios libros para encontrar flores apropiadas y trató de evitar usar la misma flor más de una vez en un capítulo. Igarashi comentó que "nunca tuvieron que dibujar tantas flores para una serie", pero se aseguraron de no usar rosas. Clamp quería incorporar escenas de transformación en Cardcaptor Sakura, pero debido a que muchos mangas de chicas mágicas tienen a las chicas usando el mismo atuendo, querían que Sakura usara diferentes disfraces. Sintieron que "es bastante triste para una chica usar el mismo atuendo todo el tiempo".

- Medios

Cardcaptor Sakura comenzó como una serie de manga escrita e ilustrada por el grupo de artistas de manga Clamp. Fue serializada en la revista mensual de manga shōjo (dirigida a chicas jóvenes) Nakayoshi desde junio de 1996 hasta agosto de 2000. Los capítulos individuales fueron recopilados y publicados en 12 volúmenes tankōbon por Kodansha desde noviembre de 1996 hasta julio de 2000. Kodansha lanzó los primeros seis volúmenes en ediciones bilingües que incluían japonés e inglés desde mayo de 2000 hasta julio de 2001. Los volúmenes bilingües fueron parte de una línea experimental para ayudar a los niños japoneses a aprender inglés. Kodansha dejó de publicar las ediciones bilingües después de que la serie fuera licenciada en inglés para su distribución en América del Norte por Tokyopop.

Manga completo en japonés

Además de los 50 capítulos habituales de la serie de manga, Clamp también escribió y dibujó dos capítulos especiales que se publicaron en Japón como parte de dos volúmenes de una colección de libros de arte titulada Cardcaptor

Sakura: Illustrated Collection. El primer capítulo especial, que se publicó en el primer volumen, se centra en la relación de Toya y Sakura, con Toya cuidándola mientras está resfriada. El segundo capítulo especial, que se centra en el amor (en ese momento no realizado) de Sakura por Syaoran, tiene una premisa similar, pero con Syaoran resfriándose y Sakura cuidándolo mientras él está enfermo.

Tokyopop publicó los volúmenes de Cardcaptor Sakura desde marzo de 2000 hasta agosto de 2003. Tokyopop lanzó inicialmente los primeros seis volúmenes con el libro "volteado" de la orientación japonesa original, en la que el libro se lee de derecha a izquierda, al formato occidental con el texto orientado de izquierda a derecha. Estos volúmenes fueron reeditados posteriormente con la orientación original en dos cajas, cada una con tres volúmenes. Los volúmenes siete a doce fueron lanzados en la orientación original con el subtítulo Master of the Clow. Madman Entertainment utilizó la traducción al inglés de Tokyopop para lanzar la serie en Australia y Nueva Zelanda. Dark Horse Manga publicó una edición en inglés de la serie en cuatro volúmenes ómnibus que contenían tres de los volúmenes originales cada uno desde octubre de 2010 y septiembre de 2012. Después de que expiró la licencia de Dark Horse Comics, Kodansha Comics la licenció y comenzó a lanzar la serie en volúmenes de edición de coleccionista de tapa dura en 2019. La serie de manga tiene licencia para lanzamientos en idiomas regionales adicionales por parte de Pika Édition en Francia, Star Comics en Italia, Egmont Manga & Anime en Alemania, Editora JBC en Brasil, Ever Glory Publishing en Taiwán, Ediciones Glénat en España, Editorial Ivrea en Argentina, y Editorial Toukan y más tarde Editorial Kamite en México.

Anime

Una adaptación televisiva de la serie de anime de 70 episodios producida por el estudio de animación Madhouse se emitió en Japón en la cadena de televisión NHK repartida en tres temporadas. La primera temporada, que consta de 35 episodios, se emitió entre el 7 de abril y el 29 de diciembre de 1998. La segunda temporada, con 11 episodios, se emitió entre el 6 de abril y el 22 de junio de 1999. La tercera temporada, que contiene 24 episodios, se emitió entre el 7 de septiembre de 1999 y el 21 de marzo de 2000. Dirigida por Morio Asaka, Clamp estuvo completamente involucrado en el proyecto, con el escritor principal Nanase Ohkawa escribiendo y componiendo el guion y Mokona supervisando el vestuario y los diseños de las cartas. La serie fue lanzada posteriormente por Bandai Visual en 18 volúmenes recopilatorios de VHS, LD y DVD desde septiembre de 1998 hasta mayo de 2000. Geneon lanzó dos volúmenes en formato box set en Blu-ray Disc en 2009. Una remasterización 4K mejorada fue lanzada en diciembre de 2017 como un set de 11 discos en cajas de DVD y Blu-ray Disc.

Promocional del anime

Nelvana obtuvo la licencia de Cardcaptor Sakura en Norteamérica, dobló la serie al inglés con Ocean Studios con Carly McKillip como Sakura, y la lanzó bajo el nombre de Cardcaptors. Esta versión fue editada en gran medida de la versión japonesa original, y Nelvana gastó aproximadamente 100.000$ en cada episodio para incorporar nueva música, guiones y pistas vocales. La versión inicial del doblaje cubrió los 70 episodios, aunque se cambiaron los nombres de los personajes, se cambió parte del texto japonés al inglés y se eliminaron temas considerados controvertidos en ese momento, como las relaciones entre personas del mismo sexo. Uno de los temas censurados fue el de los personajes homosexuales, incluido Tomoyo, que pasó de estar enamorada a ser solo una amiga, y la relación gay entre Toya y Yukito, que también fue retratada como solo amigos. La banda sonora fue reemplazada por completo con música nueva y algunos de los efectos de sonido fueron reemplazados cuando no se pudieron separar en pistas separadas, aunque los temas originales de apertura y cierre fueron doblados al inglés. Esta versión se

emitió en Australia en Network Ten y Cartoon Network, en Irlanda en RTÉ2, en el Reino Unido en CITV y Fox Kids, y en Canadá en Teletoon (que también emitió los episodios con un doblaje en francés). Omni Productions produjo un doblaje alternativo al inglés de la serie en Hong Kong para emitirse en Animax Asia y se ha mostrado completamente sin editar ni cortar, lo que la hace muy fiel a la versión japonesa original, que se emitió en sus redes en inglés en el sudeste asiático y el sur de Asia.

Cardcaptors se emitió por primera vez en los Estados Unidos en Kids' WB entre el 17 de junio de 2000 y el 14 de diciembre de 2001. La versión que se emitió en Kids' WB fue una versión alternativa del doblaje de Nelvana que fue editada aún más con episodios reordenados y algunos completamente excluidos. La edición del doblaje original de Nelvana se realizó para reorientar la serie para que estuviera más orientada a la acción para el atractivo de los espectadores masculinos, ya que eran vistos como la audiencia más grande de animación en ese momento. El primer episodio que se emitió en la versión de Kids' WB fue "Sakura's Rival", el octavo episodio de la serie, tras haber eliminado los episodios centrados en Sakura y hacer que el programa comience con la llegada de Syaoran. La serie duró 39 episodios, cambiando el orden original de los episodios pero terminando con el episodio final real del programa. En lugar de utilizar las versiones en inglés de los temas de apertura y cierre originales como en Australia, las versiones norteamericanas de la serie utilizaron un nuevo tema de apertura producido para el doblaje.

Pioneer Entertainment lanzó los primeros 27 episodios de Cardcaptors en Estados Unidos en nueve volúmenes recopilatorios de VHS y DVD desde noviembre de 2000 hasta julio de 2002; un décimo volumen planeado fue cancelado en junio de 2002. También lanzaron la serie sin editar Cardcaptor Sakura con las pistas de audio japonesas originales y subtítulos en inglés, en 18 DVD desde noviembre de 2000 hasta noviembre de 2003; los primeros 11 volúmenes también se lanzaron en VHS. Los DVD de la serie de televisión Cardcaptor Sakura se agotaron a fines de 2006 cuando expiró la licencia. NIS America licenció la serie de televisión Cardcaptor Sakura y relanzó la serie completa con japonés y una pista de audio en inglés sin editar (doblaje de Animax Asia) en DVD y Blu-ray el 5 de agosto de 2014.

Madman Entertainment licenció los episodios originales de Cardcaptor Sakura en su forma sin cortes con audio japonés y subtítulos en inglés en Australia y Nueva Zelanda, y luego lanzó la serie en dos colecciones de cajas de DVD, una que consta de la primera temporada y la otra que consta de las temporadas dos y tres. Cada caja de DVD contenía las aperturas y finales sin texto de la serie; la segunda caja de DVD también contenía una entrevista exclusiva con Sakura Tange, la actriz de voz japonesa de Sakura Kinomoto. La primera caja de DVD se lanzó en septiembre de 2012, y la segunda caja de DVD se lanzó en noviembre de 2012.

Madhouse produjo dos películas de anime de 82 minutos como una extensión de la serie de televisión de anime. La primera, Cardcaptor Sakura: The Movie, se estrenó el 21 de agosto de 1999. Ambientada entre la primera y la segunda temporada de la serie de televisión, la película muestra a Sakura y sus amigos yendo a Hong Kong, donde se encuentran con un espíritu vengativo que fue herido por Clow Reed en el pasado. Fue lanzada en VHS, LD y DVD en Japón por Bandai Visual en febrero de 2000. Nelvana lanzó una versión doblada al inglés de la película, conservando el mismo nombre y los cambios de historia que su doblaje principal de Cardcaptors, aunque fue doblada sin ediciones visuales y se lanzó en versiones cortadas y sin cortes. Al igual que con la serie de televisión, Pioneer Entertainment también lanzó la película con el audio original en japonés y subtítulos en inglés, y también lanzó un DVD bilingüe que contiene ambas pistas de audio. Tanto la versión editada como la no editada fueron lanzadas en VHS y DVD en marzo de 2002. Discotek Media lanzó la primera película en Blu-ray Disc y DVD el 30 de septiembre de 2014 en Norteamérica.

La segunda película, Cardcaptor Sakura Movie 2: The Sealed Card, fue lanzada en Japón el 15 de julio de 2000. Proporcionó una conclusión a la serie de televisión, en la que Syaoran regresa a Tokyo con la esperanza de obtener la respuesta de Sakura a su confesión de amor, pero su propia confesión es interrumpida por la aparición de una 53.ª carta Clow. Fue lanzada en LD (como una edición limitada) y DVD en enero de 2001, y en VHS en julio de 2001. Fue lanzada en Norteamérica en DVD por Pioneer en noviembre de 2003 y contó con un doblaje en inglés de Bang Zoom! Entertainment en lugar de Nelvana y Ocean Studios, ahora con Kari Wahlgren como Sakura, y esta vez conservando los nombres de los personajes originales y el contenido sin editar ni cortar. Las películas lanzadas por Pioneer (más tarde rebautizada como Geneon) permanecieron impresas en América del Norte hasta finales de 2007. Un cortometraje adicional titulado ¡Déjalo en manos de Kero! se proyectó con la proyección en cines de la segunda película.

- Recepción

El manga tiene más de 17 millones de copias impresas en abril de 2018. Cardcaptor Sakura fue popular entre los lectores japoneses, ubicándose entre los cinco más vendidos durante su lanzamiento. La serie de manga recibió el Premio Seiun al Mejor Manga en 2001. Shaenon Garrity de The Comics Journal describió la serie como un manga shōjo por excelencia, que es elogiado por su dirección madura en la segunda mitad. Cardcaptor Sakura ha sido descrito como un "trabajo crítico" del manga por Christopher Butcher de Comics212. En una reseña de Lisa Anderson de Manga Life, se observó que las subtramas de la serie relacionadas con las interacciones entre los personajes eran de especial interés. Anderson elogió cómo el manga, aunque al principio comienza con una Sakura disfrazada persiguiendo una carta Clow, da un "salto bastante grande en otra dirección" cuando se centra en los personajes. El manga es elogiado además por su profundidad. El crítico de Anime News Network (ANN), Robert Nguyen, consideró que Cardcaptor Sakura es un manga "shōjo atípico", que pone un "énfasis en las emociones del personaje".

En Manga: The Complete Guide, Mason Templar afirma que la serie no es "solo uno de los mejores mangas para niños traducidos, es uno de los mejores mangas disponibles en inglés, punto". Elogia a Clamp por su creatividad y su astuto sentido comercial, al ser capaz de crear una serie que "claramente tiene merchandising en línea" y una "premisa absolutamente olvidable" en una historia que está "rebosante de calidez, alegría y asombro" y es "mucho más que la suma de sus partes". Los críticos citan al manga como lindo, y en algunos casos demasiado lindo; sin embargo, Anderson afirmó que "al igual que Magic Knight Rayearth, incluso una historia linda tendrá su profundidad y drama". La obra de arte del manga es elogiada por ser detallada y tener "imágenes bellamente dibujadas de las propias Cartas Clow". Se describe que las cartas tienen "una mezcla ingeniosa de fantasía mágica y realidad".

Anime

La adaptación al anime fue popular entre los espectadores en Japón, a pesar de tener un horario que normalmente tiene baja audiencia. La adaptación al anime de Cardcaptor Sakura ganó el premio Animage Grand Prix al mejor anime en 1999. En mayo de 2000, los volúmenes 8 y 17 del lanzamiento del anime LD estuvieron entre los títulos más vendidos, con el volumen 17 en primer lugar. El volumen 18 del DVD fue el octavo DVD de anime más vendido en Japón en junio de 2000. El colaborador de Animerica Kevin Lew sintió que la serie tenía un "sentido de diseño sofisticado" que le permitió trascender su público objetivo de niños pequeños y ser agradable también para los espectadores mayores. El colaborador Takashi Oshiguichi encontró atractivo al personaje Sakura y elogió el trabajo artístico de la serie. Sintió que si bien estaba "muy calculado" para atraer a los lectores masculinos, la serie era atractiva para los fanáticos debido al "estilo de entretenimiento único" de Clamp que incorpora "apariciones perfectamente sincronizadas de "villanos fascinantes" y el elemento inusual de tener al personaje principal cambiando de vestuario para cada captura". Winnie Chow de la revista sintió que la animación de la serie estaba "muy por encima del promedio para una serie de televisión", y elogia las escenas de lanzamiento de magia de Sakura por ser casi únicas debido a los cambios de vestuario regulares.

Zac Bertschy de ANN elogió a Cardcaptor Sakura por tomar un género de chicas mágicas "increíblemente rancio y repetitivo" y "ofrecer algo divertido, inteligente, bellamente animado, conmovedor y emocionante a la vez"; Bertschy continúa llamando a la serie "el mejor programa de chicas mágicas jamás producido". La animación fue descrita como "increíblemente fluida" con los diseños de personajes "manteniendo un nivel de detalle consistente e impresionante, incluso durante las escenas de acción". La serie ha sido descrita como formulística, pero no se dice que esto le reste valor al disfrute del programa. Si bien Cardcaptor Sakura normalmente está destinado a una audiencia de chicas jóvenes, el anime es elogiado por contener "elementos que pueden ser disfrutados por cualquier persona, independientemente de la edad o el género, siempre que tengan la mente lo suficientemente abierta". En 2001, el anime ocupó el puesto 46 en el ranking de "Los 50 mejores animes lanzados en América del Norte" de Wizard's Anime Magazine.Cat Dennis de Screen Rant elogió a Sakura por mantener una "personalidad convencionalmente femenina" en lugar de adoptar características masculinas, con su poder proveniente de sus atuendos, corazón y amor, lo que significa que el programa "explora las complejidades del amor, tanto platónico como romántico". Hannah Collins de The Mary Sue llamó a la serie un anime "lleno de calidez genuina, ternura y un fuerte mensaje subyacente de aceptación".

La versión de Nelvana del doblaje de Cardcaptors fue criticada por los críticos. Jake Godek de THEM Anime Reviews lo llamó "lo peor que le ha pasado a un anime que tenía un buen nombre japonés", y el doblaje fue "uno de los peores, si no el peor, doblaje realizado para un programa". También criticó la edición, diciendo que había "demolido

la trama" y señaló que eliminó antecedentes vitales de los personajes necesarios para comprender el programa. Adam Arnold de Animefringe, al reseñar el primer DVD de Cardcaptors, dijo que no era "nada más que un intento de diluir un anime favorito de los fans", con las voces dobladas descritas como "no a la altura de las originales". El orden de los episodios en el DVD también fue criticado, señalando que comenzar con el episodio ocho significaba que el elenco "se quedaba sin sus antecedentes desarrollados". Sin embargo, también aprobó que las historias de los episodios se dejaran intactas y elogió las voces de Carly McKillip como Sakura Avalon y Rhys Huber como Syaoran Li, afirmando que eran las "únicas voces que realmente brillan por encima del resto".

En enero de 2002, la cadena de restaurantes Taco Bell comenzó una promoción de un mes en la que cuatro juguetes de Cardcaptors estaban disponibles en las comidas de sus niños y la compañía esperaba distribuir hasta 7 millones de juguetes durante el mes. La Asociación de la Familia Estadounidense, de "orientación política cristiana conservadora", se quejó de la promoción porque consideraba que las cartas Clow de la serie eran demasiado similares a las cartas del tarot y a la mitología oriental. Sin embargo, las quejas de la organización no comenzaron hasta que la promoción ya estaba programada para finalizar, por lo que no está claro si las quejas tuvieron algún efecto real.

Cyborg 009

Cyborg 009 (サイボーグ・ゼロ・ゼロ・ナイン) es un manga creado por Shotaro Ishinomori. Fue serializado en muchas revistas japonesas diferentes, incluidas Monthly Shōnen King, Weekly Shōnen Magazine, Shōnen Big Comic, COM, Shōjo Comic, Weekly Shōnen Sunday, Monthly Shōnen Jump y Monthly Comic Nora. En 2012, comiXology adquirió los derechos de distribución digital del catálogo de Shotaro Ishinomori, incluido Cyborg 009.

- Argumento

Nueve personas de todo el mundo son secuestradas por la malvada organización Black Ghost, liderada por el tirano Skull, para someterlas a experimentos que le permitirían usarlas como armas humanas para promover la producción de guerra cyborg. Mientras él logra convertir al grupo de nueve en cyborgs con poderes sobrehumanos, su científico más reputado, el Dr. Isaac Gilmore, ayuda a los cyborgs a escapar para rebelarse contra Skull y Black Ghost. Los nueve cyborgs, de donde se deriva el nombre de la serie, se unen para evitar que Black Ghost logre su objetivo de iniciar la próxima guerra mundial al suministrar a compradores ricos innumerables armas de destrucción masiva. Después de la destrucción de Black Ghost, los nueve cyborgs continúan luchando contra una variedad de amenazas, como científicos locos, seres sobrenaturales y civilizaciones antiguas.

- Medios

Manga

El primer arco fue serializado en Weekly Shōnen King (Shōnen Gahosha). Representa la historia del origen de Cyborg 009, el escape de Black Ghost y el grupo que huye de los asesinos cyborg. Terminó con la batalla contra los Mythos Cyborgs.

El segundo arco, llamado The Underground Empire Yomi Arc, apareció en Weekly Shōnen Magazine (Kodansha) junto con el lanzamiento de la versión cinematográfica. La historia está muy influenciada por la serie Earth's Core de Edgar Rice Burroughs, que incluye una expedición al centro de la Tierra con un tanque de perforación y una raza de reptiles que pueden usar la telepatía y desarrollar alas. La historia termina con la batalla final contra Black Ghost. En la escena final, 009 y 002 caen a la atmósfera de la Tierra y son vistos como una estrella fugaz por dos niños pequeños, uno de los cuales desea una pistola de juguete y el otro la paz mundial (una escena que recuerda a Kaleidoscope de Ray Bradbury). Como tal, 001 pudo usar sus poderes telequinéticos en el último minuto para rescatar a 002 y 009 de su caída antes de morir.

El tercer arco, serializado en Bōken Ō (Akita Shoten), contenía 6 arcos argumentales, incluido el arco de la Isla de los Monstruos, el arco de Oriente Medio y el arco de los Ángeles. La serie terminó abruptamente durante el arco de los Ángeles.

El cuarto arco, llamado Arco de la Batalla de los Dioses, fue serializado en COM (Mushi Production). Ishinomori reanudó y volvió a contar el interrumpido Arco de los Ángeles con una nueva trama, pero la serie terminó una vez más abruptamente. Ishinomori no reanudaría la serie durante algunos años después de esto.

El quinto arco fue serializado en Shōjo Comic (Shogakukan), e incluyó el Arco de la Ciudad del Viento, el Arco del Carnaval de Nieve y el Arco de Edda. La historia trata sobre personajes legendarios y míticos que desafían a los Cyborgs del Número 00.

El sexto arco siguió de cerca al quinto arco. Arcos como el Arco de Deinonychus (apareció en Monthly Shōnen Jump (Shueisha)) y el Arco del Agujero Verde (apareció en Play Comic (Akita Shoten)) fueron representados, luego mucho después, el Arco de la Pirámide Submarina fue serializado en Monthly Manga Shōnen (Asahi Sonorama).

El séptimo arco fue serializado en Weekly Shōnen Sunday (Shogakukan) junto con el anime de resurgimiento. Un arco largo que consta de muchos arcos cortos, esta serie trata sobre la batalla contra Neo Black Ghost, así como el trauma emocional de los 00 Number Cyborgs. La historia se desarrolla aproximadamente 20 años después del Arco de Yomi, y las personalidades y la conducta de los cyborgs se representan como más adultas.

El octavo arco fue serializado en Monthly Comic Nora (Gakken). Este arco más largo se llamó Arco de la Gente a la Deriva a Través del Tiempo y el Espacio, y es una secuela del Arco de la Inmigración. El Conde de Saint Germain del Arco de la Pirámide Submarina aparece, pero el diseño de su dibujo es diferente.

La serie fue escrita e ilustrada por Shotaro Ishinomori, serializada en Monthly Shōnen King, publicada en Japón por Akita Shoten y otras compañías a lo largo de su historia, y publicada en Norteamérica por Tokyopop.

El distribuidor de cómics digitales comiXology licenció todo el catálogo de Ishimori Productions en 2012, y ha puesto a disposición del público los primeros 10 volúmenes de Cyborg 009.

En abril de 2012, Shogakukan anunció que el manga Cyborg 009 concluiría en Weekly Shōnen Sunday. Titulado Cyborg 009 Conclusion: God's War, el manga será ilustrado por Masato Hayase y se basará en las notas conceptuales, bocetos y borradores de novelas originales de Ishinomori, todos los cuales habían sido recopilados por su hijo, Jo Onodera. Conclusión debutó el 13 de abril de 2012, y duró hasta febrero de 2014. Fue recopilada en 5 volúmenes.

Una serie de manga escrita e ilustrada por Tsuguo Okazaki, titulada Cyborg 009 Bgooparts Delete, comenzó a serializarse en Champion Red el 19 de julio de 2019.

Un manga crossover entre 8 Man y Cyborg 009 de Kyoichi Nanatsuki (guión) y Masato Hayate (arte), fue serializado en Champion Red desde el 18 de julio de 2020, hasta el 19 de mayo de 2023. En esta obra, Black Ghost, revivido después de la Guerra Fría, secuestra al inventor de 8 Man, Tani, para chantajearlo para que destruya a los cyborgs 00, para que Black Ghost pueda dominar el mundo usando un satélite láser creado por el Profesor Demon (uno de los antagonistas originales de 8 Man). 8 Man, el Profesor Demon y los cyborgs se unen para destruir a Black Ghost.

Una novela gráfica a todo color basada en la franquicia fue lanzada en la Comic-Con de San Diego el 21 de julio de 2013, para alinearse con el aniversario del manga original de Ishinomori. El libro es un recuento condensado de la batalla de los cyborgs 00 contra Black Ghost, liderados por Sekar (Skull). El lanzamiento completo fue el 11 de septiembre de 2013. La novela gráfica está escrita por F. J. DeSanto y Bradley Cramp, dibujada y entintada por Marcus To, y publicada por Archaia Comics.

Anime

La primera película de Cyborg 009 se estrenó el 21 de julio de 1966. Fue producida por Hiroshi Ōkawa (sin acreditar) y dirigida por Yugo Serikawa.

Cyborg 009: Monster Wars (サイボーグ 009 怪獣戦争, Saiboogu Zero-Zero-Nain Kaijuu Sensou) fue la segunda película de Cyborg 009 y se estrenó el 19 de marzo de 1967. Fue producida por Hiroshi Ōkawa y dirigida por Yugo Serikawa.

El tema principal de ambas películas fue "Song of Cyborg 009" (サイボーグ 009 の歌, Saibōgu Zero Zero Nain no Uta) (Letra: Masahisa Urushibara, Compositor, Arreglo: Taichirō Kosugi, Cantante: Tokyo Meister Singer)

El 20 de diciembre de 1980 se estrenó una película de anime basada en la segunda serie de televisión de anime, llamada Cyborg 009: Legend of the Super Galaxy (サイボーグ 009 超銀河伝説, Saibōgu Zero Zero Nain: Chou Ginga Densetsu).

El tema principal fue "Love of 1 Billion Lightyears" (10 億光年の愛, Jū-oku Kōnen no Ai) (Letra: Michio Yamagami, Compositor: Kōichi Morita, Arreglo: Reijirō Koroku, Cantante: Yoshito Machida).

El 27 de octubre de 2012 se estrenó una película en 3D producida por Production I.G., Sanzigen e Ishimori Productions. Kenji Kamiyama fue el director y guionista. Kawai, que había trabajado anteriormente con Kamiyama en Moribito: Guardian of the Spirit y Eden of the East, compuso la música. La película se estrenó en Japón el 27 de octubre de 2012. También se estrenó simultáneamente en más de cinco regiones asiáticas, incluido Hong Kong., Taiwán, Singapur, Malasia y Corea del Sur. Una adaptación de manga de Gatou Asou, diseñador de personajes de Moribito y Occult Academy, fue serializada en Monthly Big Gangan de Square Enix. El distribuidor de anime del Reino Unido Anime Limited anunció que adquirió la película y produjo un doblaje en inglés en NYAV Post. Madman Entertainment también tiene los derechos para estrenar la película en Australia y Nueva Zelanda. En la Anime Expo 2013, Funimation anunció que adquirió la película para América del Norte. El elenco de voces en inglés se anunció el 16 de abril de 2015.

Otra película en 3D, producida por Production I.G. y animada por OLM Digital y Signal.MD y distribuida por Toho, se estrenó el 25 de noviembre de 2016. La película en sí se dividió en tres partes, la segunda parte se estrenó el 2 de diciembre de 2016 y la tercera el 9 de diciembre de 2016. Kenji Kamiyama fue el director en jefe del proyecto y Kokai Kakimoto dirigió la película. Netflix adquirió los derechos de distribución digital de la película, donde La película se mostró por primera vez en Netflix Japón en la primavera de 2016, y luego se lanzó en otros territorios. Las películas, editadas en 12 episodios, se estrenaron mundialmente en Netflix el 10 de febrero de 2017.

Una adaptación de anime se lanzó el 5 de abril de 1968 en NET y finalizó el 27 de septiembre de 1968, con un total de 26 episodios. Esta serie fue dirigida por Yugo Serikawa, Takeshi Tamiya, Tomoharu Katsumata, Toshio Katsuda, Taiji Yabushita, Ryōzō Tanaka, Yoshikata Nitta, Kazuya Miyazaki, Fusahiro Nagaki, Minoru Okazaki, Yoshio Takami.

El tema de apertura de la serie de anime fue "Cyborg 009" (サイボーグ 009) (Letra: Masahisa Urushibara, Compositor, Arreglo: Taichirō Kosugi, Voz: Tokyo Meister Singer). El tema final fue "End the Battle" (戦いおわって, Tatakai Owatte. Letra: Shotaro Ishinomori, Compositor, Arreglo: Taichirō Kosugi, Cantante: Vocal Shop).

Otro anime de Cyborg 009 fue lanzado el 6 de marzo de 1979 en TV Asahi y finalizó el 25 de marzo de 1980, con un total de 50 episodios.

El tema de apertura del anime fue "Por el bien de quién" (誰がために, Taga tame ni). La letra fue de Shotaro Ishinomori, el compositor fue Masaaki Harao, los arreglos fueron hechos por Koichi Sugiyama y las voces estuvieron a cargo de Ken Narita y Koorogi '73; el tema final fue "Algún día" (いつの日か, Itsu no Hi ka). La letra fue de Saburō Yatsude mientras que el compositor fue Masaaki Harao, el arreglo fue realizado por Koichi Sugiyama y la voz estuvo a cargo de Koorogi '73. El programa fue un gran éxito en Suecia, donde fue una de las primeras series de anime dobladas al sueco y lanzadas en su totalidad en formato VHS. El éxito entre la audiencia se produjo a pesar del hecho de que todo el elenco de voces estaba compuesto por un solo actor. El danés Timm Mehrens.

Una tercera serie de televisión, titulada Cyborg 009: The Cyborg Soldier, se transmitió en TV Tokyo del 14 de octubre de 2001 al 13 de octubre de 2002 los domingos a las 18:30. Abarcó un total de cincuenta y un episodios.

El tema de apertura de la tercera serie de televisión de anime fue "What's the Justice?" de Globe. El primer tema de cierre fue "Genesis of Next" de Globe seguido de "Starting from Here"por Globe y luego fue reemplazada por "I Do" por Fayray.

Otras obras relevantes

- My Hero Academia (僕のヒーローアカデミア) es una serie escrita e ilustrada por Kōhei Horikoshi. Fue serializado en la revista de manga shōnen Weekly Shōnen Jump de Shueisha desde julio de 2014 hasta agosto de 2024, con sus capítulos recopilados en 42 volúmenes de tankōbon. Ambientada en un mundo donde los superpoderes (llamados "Quirks") se han vuelto comunes, la historia sigue a Izuku Midoriya, un niño que nació sin un Quirk pero que aún sueña con convertirse en un superhéroe. Es explorado por el héroe más grande del mundo, All Might, quien le otorga su Quirk a Midoriya después de reconocer su potencial y lo ayuda a inscribirlo en una prestigiosa escuela secundaria para superhéroes en entrenamiento.
- Jujutsu Kaisen (呪術廻戦) es una serie escrita e ilustrada por Gege Akutami. Fue serializado en la revista de manga shōnen Weekly Shōnen Jump de Shueisha desde marzo de 2018 hasta septiembre de 2024, con sus capítulos recopilados en 30 volúmenes de tankōbon. La historia sigue al estudiante de secundaria Yuji Itadori mientras se une a una organización secreta de Jujutsu Sorcerers para eliminar una poderosa maldición llamada Ryomen Sukuna, de quien Yuji se convierte en el anfitrión. Jujutsu Kaisen es una secuela de la Escuela Técnica Tokyo Metropolitan Curse de Akutami, serializada en Jump Giga de Shueisha de abril a julio de 2017, luego recopilada en un volumen tankōbon, titulado retroactivamente como Jujutsu Kaisen 0, en diciembre de 2018.
- Chainsaw Man (チェンソーマン) es una serie escrita e ilustrada por Tatsuki Fujimoto. Su primer arco fue serializado en la revista de manga shōnen Weekly Shōnen Jump de Shueisha de diciembre de 2018 a diciembre de 2020; su segundo arco comenzó a serializarse en la aplicación y el sitio web Shōnen Jump+ de Shueisha en julio de 2022. Sus capítulos se han recopilado en 19 volúmenes de tankōbon hasta diciembre de 2024.
- Sword Art Online (ソードアート・オンライン) es una serie de novelas ligeras escritas por Reki Kawahara e ilustradas por abec. La serie tiene lugar en la década de 2020 y se centra en los protagonistas Kazuto "Kirito" Kirigaya y Asuna Yuuki mientras juegan en varios mundos MMORPG de realidad virtual y, más tarde, en su participación en los asuntos de una civilización simulada. Kawahara escribió originalmente la serie como una novela web en su sitio web de 2002 a 2008. Las novelas ligeras comenzaron a publicarse en el sello Dengeki Bunko de ASCII Media Works el 10 de abril de 2009, con una serie derivada que se lanzó en octubre de 2012. La serie ha generado doce adaptaciones de manga publicadas por ASCII Media Works y Kadokawa. Las novelas y las adaptaciones al manga han sido autorizadas para su lanzamiento en Norteamérica por Yen Press.
- Fruits Basket (フルーツバスケット), a veces abreviado Furuba o Fruba (フルバ), es una serie de manga japonesa escrita e ilustrada por Natsuki Takaya. Fue serializado en la revista quincenal japonesa de manga shōjo Hana to Yume, publicada por Hakusensha, de 1998 a 2006. El título de la serie proviene del nombre de un juego popular que se juega en las escuelas primarias japonesas, al que se alude en la serie. Fruits Basket cuenta la historia de Tohru Honda, una niña huérfana que, después de conocer a Yuki, Kyo y Shigure Sohma, descubre que 13 miembros de la familia Sohma están poseídos por los animales del zodíaco chino y están maldecidos a convertirse en sus formas animales cuando están débiles, estresados o cuando son abrazados por cualquier persona del sexo opuesto que no esté poseído por un espíritu del zodíaco. A medida que avanza la serie, Tohru aprende sobre las dificultades y el dolor que enfrentan los afligidos miembros de la familia Sohma y, a través de su propia naturaleza generosa y amorosa, ayuda a sanar sus heridas emocionales. A medida que aprende más sobre Yuki, Kyo y el resto de la misteriosa familia Sohma, Tohru también aprende más sobre sí misma y cuánto se preocupan por ella los demás.
- Hellsing (estilizado en mayúsculas) es una serie escrita e ilustrada por Kouta Hirano. Fue serializado en la revista de manga seinen Young King OURs de Shōnen Gahōsha desde abril de 1997 hasta septiembre de 2008, con sus capítulos recopilados en diez volúmenes de tankōbon. La serie narra los esfuerzos de la misteriosa y secreta Organización Hellsing mientras lucha contra vampiros, demonios y otros enemigos sobrenaturales que amenazan a Inglaterra. La serie obtuvo la licencia para su lanzamiento en inglés en Norteamérica por Dark Horse Comics. De 2002 a 2006, Hirano lanzó una serie de precuelas de seis capítulos, Hellsing: The Dawn, en Young King OURs Zōkan (más tarde Young King OURs+ antes de dejar de publicarse).
- Gantz (estilizado en mayúsculas) es una serie escrita e ilustrada por Hiroya Oku. Fue serializado en la revista de manga seinen de Shueisha, Weekly Young Jump, desde junio de 2000 hasta junio de 2013, con sus capítulos recopilados en 37 volúmenes de tankōbon. Cuenta la historia de Kei Kurono y Masaru Kato, quienes

murieron en un accidente de tren y se convierten en parte de un "juego" semipóstumo en el que ellos y varias otras personas recientemente fallecidas se ven obligados a cazar y matar extraterrestres armados con un puñado de artículos, equipos y armamento futuristas.

- Black Clover (ブラッククローバー) es una serie escrita e ilustrada por Yūki Tabata. Comenzó en la revista de manga shōnen de Shueisha, Weekly Shōnen Jump, en febrero de 2015. La serie se publicó en la revista hasta agosto de 2023 y se trasladó a Jump Giga en diciembre del mismo año. Sus capítulos se han recopilado en 36 volúmenes de tankōbon hasta febrero de 2024. Ambientada en un mundo donde las personas nacen con la capacidad de usar magia, la historia sigue a Asta, un joven sin ningún poder mágico a quien se le otorga un raro grimorio que le otorga Habilidades antimagia. Con sus compañeros magos de los Black Bulls, Asta planea convertirse en el próximo Rey Mago.
- Nana (estilizada como NANA) es una serie escrita e ilustrada por Ai Yazawa. Publicado por primera vez como un prólogo de dos partes en la revista mensual de manga shōjo Cookie de Shueisha en 1999, Nana se publicó posteriormente en la misma revista desde mayo de 2000 hasta mayo de 2009, antes de realizar una pausa indefinida. Sus capítulos se han recopilado en 21 volúmenes de tankōbon. La serie se centra en Nana Osaki y Nana Komatsu, dos mujeres que se mudan a Tokyo a la edad de 20 años, con la historia centrada en la búsqueda de la fama de Nana O. y la búsqueda del romance de Nana K., todo mientras lucha por mantenerse su amistad.
- La Rosa de Versalles (ベルサイユのばら), también conocida como Lady Oscar y La Rose de Versailles, es una serie escrita e ilustrada por Riyoko Ikeda. Se serializó originalmente en la revista manga Margaret de 1972 a 1973, mientras que se publicó una reposición de la serie en la revista de 2013 a 2018. La serie es un drama histórico ambientado en los años anteriores y durante la Revolución Francesa. Utilizando una combinación de personajes históricos y personajes originales, La Rosa de Versalles se centra principalmente en las vidas de dos mujeres: la reina de Francia María Antonieta y Oscar François de Jarjayes, quien se desempeña como comandante de la Guardia Real.
- Haruhi Suzumiya (涼宮ハルヒ) es una serie de novelas ligeras escritas por Nagaru Tanigawa e ilustradas por Noizi Ito. Fue publicado por primera vez en 2003 por Kadokawa Shoten en Japón con la novela The Melancholy of Haruhi Suzumiya, y desde entonces le han seguido 11 volúmenes de novelas adicionales, una adaptación de una serie de televisión de anime producida por Kyoto Animation, cuatro series de manga, una película animada, dos series originales de animación en red y varios videojuegos.
- Great Teacher Onizuka, oficialmente abreviado como GTO, es una serie escrita e ilustrada por Tooru Fujisawa. Originalmente se publicó por entregas en la revista de manga shōnen de Kodansha, Weekly Shōnen Magazine, de enero de 1997 a febrero de 2002, con sus capítulos recopilados en 25 volúmenes de tankōbon. La historia se centra en Eikichi Onizuka, ex miembro de bōsōzoku, de 22 años, que se convierte en profesor en una escuela secundaria privada, Holy Forest Academy, en Tokyo, Japón. Es una continuación de las series de manga anteriores de Fujisawa, Shonan Junai Gumi y Bad Company, las cuales se centran en la vida de Onizuka antes de convertirse en maestro.
- Trigun (トライガン) es una serie japonesa escrita e ilustrada por Yasuhiro Nightow. Se publicó por primera vez en la revista de manga shōnen Monthly Shōnen Captain de Tokuma Shoten desde marzo de 1995 hasta diciembre de 1996, hasta que la revista dejó de publicarse; sus capítulos se recopilaron en tres volúmenes tankōbon. La serie continuó su publicación en la revista seinen manga de Shōnen Gahosha Young King OURs, bajo el título Trigun Maximum, desde octubre de 1997 hasta marzo de 2007. Shōnen Gahosha volvió a publicar los capítulos de Trigun en dos volúmenes y recopiló los capítulos de Trigun Maximum en 14 volúmenes.
- Ghost in the Shell es una franquicia de medios ciberpunk basada en la serie de manga del mismo nombre escrita e ilustrada por Masamune Shirow. El manga, serializado por primera vez entre 1989 y 1991, está ambientado en el Japón de mediados del siglo XXI y cuenta la historia de la organización ficticia anticiberterrorista Sección de Seguridad Pública 9, dirigida por el protagonista, el mayor Motoko Kusanagi. El estudio de animación Production I.G ha producido varias adaptaciones al anime de la serie. Estos incluyen la película de 1995 del mismo nombre y su secuela de 2004, Ghost in the Shell 2: Innocence; la serie de televisión de 2002 Ghost in the Shell: Stand Alone Complex y su continuación de 2020, Ghost in the Shell: SAC_2045; y la serie de animación en vídeo original Ghost in the Shell: Arise. Además, en marzo de 2017 se estrenó una película de acción real producida en Estados Unidos.

- Tokyo Revengers (東京卍リベンジャーズ) es una serie escrita e ilustrada por Ken Wakui. Fue serializado en la revista de manga shōnen de Kodansha, Weekly Shōnen Magazine desde marzo de 2017 hasta noviembre de 2022, con sus capítulos recopilados en 31 volúmenes de tankōbon. La historia sigue a Takemichi Hanagaki, un trabajador a tiempo parcial de 26 años con una vida sombría, que se entera de que su exnovia, Hinata Tachibana, ha muerto en una disputa que involucra a la pandilla Tokyo Manji. Al día siguiente, mientras regresaba de su trabajo a tiempo parcial, alguien empuja a Takemichi fuera del andén del metro. Cuando está a punto de ser golpeado, retrocede doce años en el tiempo, hasta el año en que estaba saliendo con Hinata. Al descubrir esto, toma la decisión de hacer todo lo posible para evitar su muerte.
- Baki the Grappler (グラップラー刃牙) es una serie escrita e ilustrada por Keisuke Itagaki. Fue originalmente serializado en la revista de manga shōnen Weekly Shōnen Champion de 1991 a 1999 y recopilado en 42 volúmenes de tankōbon por Akita Shoten. La historia sigue al adolescente Baki Hanma mientras entrena y prueba sus habilidades de lucha contra una variedad de oponentes diferentes en un combate cuerpo a cuerpo mortal y sin reglas. A la serie le siguieron cinco secuelas en la misma revista; Baki (バキ, oficialmente romanizado como New Grappler Baki: In Search of Our Strongest Hero), que fue serializado de 1999 a 2005 y recopilado en 31 volúmenes, Baki Hanma (範馬刃牙, Hanma Baki, oficialmente romanizado como Baki: Hijo de Ogre), que fue serializado de 2005 a 2012 y recopilado en 37 volúmenes, Baki-Dou (刃牙道, Baki Dō, lit. "El estilo de Baki"), que se serializó de 2014 a 2018 y se recopiló en 22 volúmenes, una quinta serie, también llamada Bakidou (バキ道) pero con el nombre de Baki escrito en katakana en lugar de kanji, serializado de 2018 a 2023 y recopilado en 17 volúmenes, y Baki Rahen (刃牙らへん, Baki Rahen, lit. "Baki y otros"), serializado a partir de 2023. En 1994 se lanzó una animación de video original (OVA) de 45 minutos. Un anime de 24 episodios se emitió en TV Tokyo entre el 8 de enero y el 25 de junio de 2001, y fue seguido rápidamente por una segunda serie de 24 episodios del 22 de julio al 24 de diciembre de 2001. Se lanzó una animación neta original (ONA) en Netflix entre el 25 de junio y el 24 de septiembre de 2018, seguida de una segunda temporada que se lanzó el 4 de junio de 2020. Se lanzó una tercera serie del 30 de septiembre de 2021 al 24 de agosto de 2023 y se anunció la adaptación al anime de Baki-Dou. La OVA fue la primera en obtener licencia y ser lanzada en Norteamérica, en 1998 por Central Park Media, seguida de la serie manga original en 2002 por Gutsoon! Entertainment (incompleta), y finalmente ambas series de anime en 2005 por Funimation Entertainment. Media Do International comenzó a lanzar la segunda serie de manga digitalmente en agosto de 2018. La serie Baki es una de las series manga más vendidas de todos los tiempos, con más de 100 millones de copias en circulación.
- City Hunter (シティーハンター) es una serie escrita e ilustrada por Tsukasa Hojo. Fue serializado en la revista de manga shōnen Weekly Shōnen Jump de Shueisha de 1985 a 1991, con sus capítulos recopilados en 35 volúmenes de tankōbon. El manga fue adaptado a una serie de televisión de anime por Sunrise Studios en 1987. La serie de anime fue popular en numerosos países asiáticos y europeos.

Bibliografía y enlaces de consulta

- El nacimiento del boom de Famicom y las razones del éxito de Hudson: https://www.itmedia.co.jp/business/articles/1604/14/news015_2.html
- MAN!AC Magazine, issue 4/2005, page 73
- "Nintendo Game & Watch: "The Master List"". Obscure Pixels.
- Galbraith, Patrick W. (2019). Otaku and the Struggle for Imagination in Japan. Durham: Duke University Press. p. 52. ISBN 978-1-4780-0509-4. JSTOR j.ctv1220mhm. OCLC 1148100778. S2CID 240980856.
- Lewis, Leo (October 16, 2015). "Interview: 'Golgo 13' creator Takao Saito". Financial Times.
- Wells, Dominic (September 23, 2014). "Meet the men behind manga: Gekiga exhibition launches at London Cartoon Museum". London, Hollywood.
- Holmberg, Ryan (October 22, 2014). "Proto-Gekiga: Matsumoto Masahiko's Komaga". The Comics Journal.
  Nunez, Irma (September 24, 2006). "Alternative Comics Heroes: Tracing the genealogy of gekiga". The Japan Times.
- Santos, Carlos (July 22, 2010). "Manga for Grown-Ups: Gekiga, Garo, Ax, and the Alternative Manga Revolution". Anime News Network.
- Garner, Dwight (April 14, 2009), "Manifesto of a Comic-Book Rebel", The New York Times.
- "Gekiga: Alternative Manga from Japan". The Cartoon Museum.
- Suzuki, Shige (2013). Manga's Cultural Crossroads. Routledge. p. 53.
- Shamoon, Deborah (2011). Mangatopia: Essays on Manga and Anime in the Modern World. Libraries Unlimited. p. 21.
- Booker, M. Keith. Comics through Time: A History of Icons, Idols, and Ideas (ABC-CLIO, 2014), p. 162.
- Ho, Oliver (August 1, 2009). "From Gekiga to Good Raymond". PopMatters.
- Holmberg, Ryan (June 30, 2014). "Enka Gekiga: Hayashi Seiichi's Pop Music Manga". The Comics Journal.
- Mateo, Alex (December 16, 2021). "Gekiga Manga Creator, Akira Logo Designer Hiroshi Hirata Passes Away". Anime News Network.
- Thompson, Jason (August 19, 2010). "Jason Thompson's House of 1000 Manga - Spider-man: The Manga". Anime News Network.
- "From Kajiwara Ikki Part 1: The Dangerous Charm of a Dark World". ComiPress. February 6, 2008.
- Clements, Jonathan (2013). Anime: A History. Bloomsbury Publishing. p. 143.
- Mizuki, Shigeru (November 2015). Shigeru Mizuki's Hitler. Translated by Zack Davisson. Drawn and Quarterly. p. place 8 of 316. ISBN 978-1-77046-210-6 – via Internet Archive. - In the introduction by Frederik L. Schodt
- Brophy, Philip (April 15, 2010). "Tezuka's Gekiga: Behind the Mask of Manga". In Johnson-Woods, Toni (ed.). Manga: An Anthology of Global and Cultural Perspectives. Bloomsbury Publishing USA. p. 134. ISBN 978-0-8264-2938-4. (author copy)
- Booker, M. Keith (October 28, 2014). Comics through Time: A History of Icons, Idols, and Ideas. ABC-CLIO. p. 601. ISBN 978-0313397509.
- "Slum Wolf". Publishers Weekly. November 7, 2017.
- Ressler, Karen (July 20, 2018). "Drawn & Quarterly to Publish Collected Works of Yoshiharu Tsuge". Anime News Network.
- Clements, Jonathan and Helen McCarthy (2001). The Anime Encyclopedia: A Guide to Japanese Animation Since 1917 (1st ed.). Stone Bridge Press. ISBN 1-880656-64-7.
- Clements, Jonathan and Barry Ip (2012) "The Shadow Staff: Japanese Animators in the Toho Aviation Education Materials Production Office 1939–1945" in Animation: An Interdisciplinary Journal 7(2) 189–204.
- Drazen, Patrick (2003). Anime Explosion!: The What? Why? & Wow! of Japanese Animation. Stone Bridge Press. ISBN 1-880656-72-8.
- Ettinger, Benjamin "Karisuma Animators"
- Ettinger Benjamin "Toei Doga".
- Miyazaki, Hayao trans. Ryoko Toyama "About Japanese Animation"
- Murakami, Takashi (2003). Super Flat. Last Gasp. ISBN 4-944079-20-6.
- Okada, Toshio et al. (2005), "Otaku Talk". Little Boy: The Arts of Japan's Exploding Subculture. Ed. Takashi Murakami. Japan Society and Yale University Press. ISBN 0-913304-57-3.
- Sharp, Jasper "Pioneers of Japanese Animation at PIFan" Midnight Eye September 25, 2004
- Richie, Donald (2005). A Hundred Years of Japanese Film: A Concise History, with a Selective Guide to DVDs and Videos. Kodansha America. ISBN 4-7700-2995-0.
- Kime, Chad. "American Anime: Blend or Bastardization?" EX Online Anime Magazine.
- Berndt, Jaqueline; Kümmerling-Meibauer, Bettina, eds. (2013). Manga's Cultural Crossroads. Routledge. ISBN 978-0-415-50450-8.
- Fujimoto, Yukari (2013). "Women in Naruto, Women Reading Naruto'". In Berndt, Jaqueline; Kümmerling-Meibauer, Bettina (eds.). Manga's Cultural Crossroads.
- Hui, Gan Sheuo (2013). "Auteur and Anime as Seen in the Naruto TV Series". In Berndt, Jaqueline; Kümmerling-Meibauer, Bettina (eds.). Manga's Cultural Crossroads.
- Brenner, Robin E. (2007). Understanding Manga and Anime. Libraries Unlimited. ISBN 978-1591583325.
- Brunner, Miriam (2010). Manga (in German). Wilhelm Fink. ISBN 9783825233303.
- Gravett, Paul (2006). Manga: Sixty Years of Japanese Comics. Egmont Manga & Anime. ISBN 3-7704-6549-0.
- Johnson-Woods, Toni, ed. (2010). Manga – An Anthology of Global and Cultural Perspectives. Continuum Publishing. ISBN 978-0-8264-2938-4.
- Cohn, Neil (2010). "Japanese Visual Language". In Johnson-Woods, Toni (ed.). Manga – An Anthology of Global and Cultural Perspectives.
- Drummond-Mathews, Angela (2010). "What Boys Will Be: A Study of Shōnen Manga". In Johnson-Woods, Toni (ed.). Manga – An Anthology of Global and Cultural Perspectives.
- Johnson-Woods, Toni (2010). "Introduction". In Johnson-Woods, Toni (ed.). Manga – An Anthology of Global and Cultural Perspectives.

- Prough, Jennifer (2010). "Shōjo Manga in Japan and Abroad". In Johnson-Woods, Toni (ed.). Manga – An Anthology of Global and Cultural Perspectives.
- Knigge, Andreas C. (1996). Comics: Vom Massenblatt ins multimediale Abenteuer (in German). Rowohlt. ISBN 3-499-16519-8.
- Lamarre, Thomas (2009). The Anime Machine: A Media Theory of Animation. University of Minnesota Press. ISBN 978-0-8166-5154-2.
- Ledoux, Trish; Ranney, Doug (1995). The Complete Anime Guide: Japanese Animation Film Directory & Resource Guide. Tiger Mountain Press. ISBN 0-9649542-3-0.
- Levi, Antonia (1996). Samurai from Outer Space: Understanding Japanese Animation. Carus Publishing. ISBN 0-8126-9332-9.
- McCarthy, Helen (2014). A Brief History of Manga. Ilex Gift. ISBN 978-1781570982.
- Perper, Timothy; Cornog, Martha (2007). "The education of desire: Futari etchi and the globalization of sexual tolerance". Mechademia. 2: 201–214.
- Schodt, Frederik L. (1983). Manga! Manga! The World of Japanese Comics. Kodansha America. ISBN 0-87011-752-1.
- Schodt, Frederik L. (1996). Dreamland Japan: Writings on Modern Manga. Stone Bridge Press. ISBN 0-7567-5168-3.
- Schodt, Frederik L. (2007). The Astro Boy Essays: Osamu Tezuka, Mighty Atom, and the Manga/Anime Revolution. Stone Bridge Press. ISBN 978-1933330549.
- Shamoon, Deborah (2012). Passionate Friendship: The Aesthetics of Girl's Culture in Japan. University of Hawaii Press. ISBN 978-0-82483-542-2.
- Theisen, Nicholas A. (2013). "The Problematic Gendering of Shōnen Manga". International Comic Arts Forum.
- Thompson, Jason (2007). Manga. The Complete Guide. Del Rey Books. ISBN 978-0-345-48590-8.
- Thorn, Rachel (1996). "A History of Manga". Animerica.
- Berndt, Jaqueline; Nagaike, Kazumi; Ogi, Fusami, eds. (2019). Shōjo Across Media: Exploring "Girl" Practices in Contemporary Japan. Palgrave Macmillan. ISBN 978-3030014841.
- Brient, Hervé, ed. (2010). Le manga au féminin: Articles, chroniques, entretiens et mangas. Éditions H. ISBN 978-2-9531781-4-2.
- Bouissou, Jean-Marie (2014). Manga, Histoire et univers de la bande dessinée japonaise (in French). Editions Philippe Piquier. ISBN 978-2-8097-0996-4.
- Buckley, Sandra (2002). Encyclopedia of Contemporary Japanese Culture. Routledge. ISBN 0-415-14344-6.
- Danziger-Russell, Jacqueline (2012). Girls and Their Comics: Finding a Female Voice in Comic Book Narrative. Scarecrow Press. ISBN 978-0-8108-8376-5.
- Dollase, Hiromi Tsuchiya (2010). "Shōjo Spirits in Horror Manga". U.S.-Japan Women's Journal (38). University of Hawai'i Press: 59–80.
- Dollase, Hiromi Tsuchiya (2019). Age of Shōjo: The Emergence, Evolution, and Power of Japanese Girls' Magazine Fiction. SUNY Press. ISBN 978-1438473918. JSTOR 42772010.
- Fasulo, Fausto, ed. (2021). Le Manga D'Horreur (Horror Manga) (in French). Custom Publishing France. ISBN 978-2-490308-29-3.
- Fraser, Lucy; Monden, Masafumi (2017). "The Maiden Switch: New Possibilities for Understanding Japanese Shōjo Manga (Girls' Comics)". Asian Studies Review. 41 (4): 544–561.
- Friedman, Erica (November 27, 2014). "Yuri: A Genre Without Borders". Eureka (Current State of Yuri Culture). Translated by Shiina, Yukari. Seidosha: 143–147.
- Fujimoto, Yukari (1991). "A Life-Size Mirror: Women's Self-Representation in Girls' Comics". Review of Japanese Culture and Society. 4: 53–57. JSTOR 42800110.
- Fujimoto, Yukari (2008). "Japanese Contemporary Manga (Number 1): Shōjo (Girls Manga)" (PDF). Japanese Book News. Vol. 56. The Japan Foundation. p. 12.
- Fujimoto, Yukari (2012). "Takahashi Macoto: The Origin of Shōjo Manga Style". Mechademia. 7. Translated by Thorn, Rachel. University of Minnesota Press: 24–55.
- Fujimoto, Yukari (2014). "Where Is My Place in the World? Early Shōjo Manga Portrayals of Lesbianism". Mechademia. 9. Translated by Fraser, Lucy. University of Minnesota Press: 25–42.
- Hashimoto, Miyuki (2007). "Visual Kei Otaku Identity—An Intercultural Analysis" (PDF). Intercultural Communication Studies. XVI (1): 87–99.
- Koyama-Richard, Brigitte (2007). Mille Ans de Manga (in French). Groupe Flammarion. ISBN 978-2-08-120063-0.
- Maser, Verena (2013). Beautiful and Innocent: Female Same-Sex Intimacy in the Japanese Yuri Genre (PDF) (Thesis). University of Trier Department of Linguistics, Literature and Media Studies (PhD thesis).
- Masuda, Nozomi (2020). "少女マンガ黎明期における作家と編集者:「少女マンガを語る会」記録より Authors and Publishers Behind Shōjo Manga: Minutes from the Seminar on Shōjo Manga". 武庫川女子大学生活美学研究所紀要 (in Japanese).
- McLelland, Mark (2006). "Why are Japanese Girls' Comics full of Boys Bonking?". Refractory: A Journal of Entertainment Media. 10.
- McLelland, Mark (2010). "The Beautiful Boy in Japanese Girl's Manga". In Johnson-Woods, Toni (ed.). Manga: An Anthology of Global and Cultural Perspectives. Continuum International Publishing Group. ISBN 978-0-8264-2937-7.
- Natsume, Fusanosuke; Holt, Jon; Teppei, Fukuda (2020). "Panel Configurations in Shōjo Manga". US-Japan Women's Journal. 58: 58–74.
- Ogi, Fusami (2003). "Female Subjectivity and Shōjo (Girls) Manga (Japanese Comics): Shōjo in Ladies' Comics and Young Ladies' Comics" (PDF). The Journal of Popular Culture. 36 (4). Blackwell Publishing: 780–803.
- Ogi, Fusami; Suter, Rebecca; Nagaike, Kazumi; Lent, John, eds. (2019). Women's Manga in Asia and Beyond: Uniting Different Cultures and Identities. Palgrave Macmillan. ISBN 978-3-319-97229-9.
- Pinon, Matthieu; Lefebvre, Laurent (2015). Histoire(s) du manga moderne: 1952–2012 (Historie(s) of Modern Manga: 1952–2012) (in French). Ynnis. ISBN 979-10-93376-22-6.
- Poupée, Karen (2010). Histoire du Manga (History of Manga) (in French). Editions Tallandier. ISBN 979-10-210-0216-6.
- Prough, Jennifer (2011). Straight from the Heart: Gender, Intimacy, and the Cultural Production of Shōjo Manga. University of Hawai'i Press. ISBN 978-0-8248-3457-9.

- Schodt, Frederik L. (1983). Manga! Manga! The World of Japanese Comics. Kodansha International. ISBN 0-87011-752-1.
- Shamoon, Deborah (2012). Passionate Friendship: The Aesthetics of Girl's Culture in Japan. University of Hawaii Press. ISBN 978-0-82483-542-2.
- Takahashi, Mizuki (2008). "Opening the Closed World of Shōjo Manga". Japanese Visual Culture: Explorations in the World of Manga and Anime. ME Sharpe. ISBN 978-0-7656-1601-2.
- Takeuchi, Kayo (October 2010). "The Genealogy of Japanese Shōjo Manga (Girls' Comics) Studies". S.-Japan Women's Journal (38). Josai University Educational Corporation, University of Hawai'i Press: 81–112. JSTOR 42772011.
- Thorn, Rachel (2001). "Shôjo Manga – Something for the Girls". The Japan Quarterly. 48 (3). Tokyo: Asahi Shimbun.
- Toku, Masami (2015). International Perspectives on Shōjo and Shōjo Manga The Influence of Girl Culture. Routledge. ISBN 9781138549036.
- Ito, Kinko (August 2002). "The World of Japanese Ladies' Comics: From Romantic Fantasy to Lustful Perversion". The Journal of Popular Culture. 36 (1). Wiley-Blackwell: 68–85.
- Ito, Kinko (2009). "New Trends in the Production of Japanese Ladies' Comics: Diversification and Catharsis" (PDF). Japan Studies Review. 13.
- Ito, Kinko (2010). A Sociology of Japanese Ladies' Comics: Images of the Life, Loves, and Sexual Fantasies of Adult Japanese Women. Lewiston, New York: Edwin Mellen Press. ISBN 978-0-7734-1675-8.
- Ito, Kinko (2011). "Chikae Ide, the Queen of Japanese Ladies' Comics: Her Life and Manga". In Perper, Timothy; Cornog, Martha (eds.). Mangatopia: Essays on Manga and Anime in the Modern World. Libraries Unlimited. ISBN 978-1591589082.
- Ogi, Fusami (May 2003). "Female Subjectivity and Shōjo (Girls) Manga (Japanese Comics): Shōjo in Ladies' Comics and Young Ladies' Comics". The Journal of Popular Culture. 36 (4). Wiley-Blackwell: 780–803.
- Pham, Bruno (2010). "Le Manga au Féminin: Shōjo/Josei, La Frontière Floue". In Brient, Hervé (ed.). Manga 10,000 Images (in French). H Editions. ISBN 978-2-9531781-4-2.
- Shamoon, Deborah (2004). Williams, Linda (ed.). "Office Sluts and Rebel Flowers: The Pleasure of Japanese Pornographic Comics for Women". Porn Studies: 77–103.
- Shamoon, Deborah (2012). "The Revolution in 1970s Shōjo Manga". Passionate Friendship: The Aesthetics of Girl's Culture in Japan. Honolulu: University of Hawaii Press. ISBN 978-0-82483-542-2.
- Toku, Masami (2015). International Perspectives on Shōjo and Shōjo Manga: The Influence of Girl Culture. Routledge. ISBN 978-1-31761-075-5.
- Ashkenazi, Michael; Jacob, Jeanne (2003). Food Culture in Japan. Greenwood Publishing Group. ISBN 978-0313324383.
- Brau, Lorie (2010). Johnson-Woods, Toni (ed.). "Oishinbo's Adventures in Eating: Food, Communication, and Culture in Japanese Comics". Manga: An Anthology of Global and Cultural Perspectives. Continuum: 109–127.
- Schodt, Frederik L. (1983). Manga! Manga! The World of Japanese Comics. Kodansha USA. ISBN 978-1568364766.
- Yoshida, Kaori (2002). "Evolution of Female Heroes: Carnival Mode of Gender Representation in Anime". ASPAC: Asian Studies on the Pacific Coast.
- Martinez, D.P. (1998). The Worlds of Japanese Popular Culture: Gender, Shifting Boundaries and Global Culture (Reprint ed.). Cambridge: Cambridge University Press. ISBN 0521631289.
- Akagi, Akira (1993). "Bishōjo shōkōgun: Rorikon to iu yokubō" (The Bishōjo Syndrome: The Desire Called Lolicon). New Feminism Review (in Japanese). 3: 230–234.
- Galbraith, Patrick W. (2011). "Lolicon: The Reality of 'Virtual Child Pornography' in Japan". Image & Narrative. 12 (1): 83–119. ISSN 1780-678X.
- Galbraith, Patrick W. (2012). "Moe: Exploring Virtual Potential in Post-Millennial Japan". In Iles, Timothy; Matanle, Peter C. D. (eds.). Researching Twenty-First Century Japan: New Directions and Approaches for the Electronic Age. Lanham: Lexington Books. pp. 343–365. ISBN 978-0-7391-7014-4.
- Galbraith, Patrick W. (2016). "'The lolicon guy': Some observations on researching unpopular topics in Japan". In McLelland, Mark (ed.). The End of Cool Japan: Ethical, Legal, and Cultural Challenges to Japanese Popular Culture. London and New York: Routledge. pp. 109–133. ISBN 978-1-317-26937-3.
- Galbraith, Patrick W. (2017). "RapeLay and the return of the sex wars in Japan". Porn Studies. 4 (1): 105–126.
- Galbraith, Patrick W. (2019). Otaku and the Struggle for Imagination in Japan. Durham: Duke University Press. ISBN 978-1-4780-0509-4. JSTOR j.ctv1220mhm. S2CID 240980856.
- Galbraith, Patrick W. (2021). The Ethics of Affect: Lines and Life in a Tokyo Neighborhood. Stockholm: Stockholm University Press. ISBN 978-91-7635-159-8.
- Galbraith, Patrick W. (6 March 2023). "The ethics of imaginary violence, part 3: early animated pornography in Japan". Porn Studies. 10 (3): 268–282. ISSN 2326-8743. S2CID 257394192.
- Kinsella, Sharon (1998). "Japanese Subculture in the 1990s: Otaku and the Amateur Manga Movement" (PDF). Journal of Japanese Studies. 24 (2): 289–316. JSTOR 133236.
- Kinsella, Sharon (2000). Adult Manga: Culture and Power in Contemporary Japanese Society. Honolulu: University of Hawai'i Press. ISBN 978-0-7007-1004-1.
- McCarthy, Helen; Clements, Jonathan (1998). The Erotic Anime Movie Guide. London: Titan Books. ISBN 9781852869465. OCLC 472970813.
- McLelland, Mark (2011a). "Thought policing or the protection of youth? Debate in Japan over the 'Nonexistent youth bill'". International Journal of Comic Art. 13 (1): 348–367.
- McLelland, Mark (2011b). "Australia's 'child-abuse material' legislation, internet regulation and the juridification of the imagination". International Journal of Cultural Studies. 15 (5): 467–483.

- Nagayama, Kaoru (2020). Erotic Comics in Japan: An Introduction to Eromanga. Translated by Galbraith, Patrick W.; Bauwens-Sugimoto, Jessica. Amsterdam: Amsterdam University Press. ISBN 978-94-6372-712-9. JSTOR j.ctv1zqdqc3.
- Saitō, Tamaki (2007). "Otaku Sexuality". In Bolton, Christopher; Csicsery-Ronay Jr., Istvan; Tatsumi, Takayuki (eds.). Robot Ghosts and Wired Dreams: Japanese Science Fiction from Origins to Anime. Translated by Bolton, Christopher. Minneapolis: University of Minnesota Press. pp. 222–249. ISBN 978-0-8166-4974-7.
- Schodt, Frederik L. (1996). Dreamland Japan: Writings on Modern Manga. Berkeley: Stone Bridge Press. ISBN 978-1-880656-23-5.
- Shigematsu, Setsu (1999). "Dimensions of Desire: Sex, Fantasy and Fetish in Japanese Comics". In Lent, John A. (ed.). Themes and Issues in Asian Cartooning: Cute, Cheap, Mad and Sexy. Bowling Green: Bowling Green State University Popular Press. pp. 127–163. ISBN 978-0-87972-779-6.
- Takatsuki, Yasushi (2010). Rorikon: Nihon no shōjo shikōshatachi to sono sekai (Lolicon: Japan's Shōjo Lovers and Their World) (in Japanese). Tokyo: Basilico. ISBN 978-4-86238-151-4.
- Alt, Matt (23 June 2011). "I Don't Wanna Grow Up, 'Cause Maybe if I Did... I'd Have to Date 3D Adults Instead of 2D Kids". Néojaponisme.
- Hinton, Perry R. (2014). "The Cultural Context and the Interpretation of Japanese 'Lolita Complex' Style Anime" (PDF). Intercultural Communication Studies. 23 (2): 54–68.
- Kinsella, Sharon (2006). "Minstrelized girls: male performers of Japan's Lolita complex". Japan Forum. 18 (1): 65–87.
- McNicol, Tony (27 April 2004). "Does comic relief hurt kids?". The Japan Times.
- Nobis, James G. (2017). "Lolicon: Adolescent Fetishization in Osamu Tezuka's Ayako". In Heimermann, Mark; Tullis, Brittany (eds.). Picturing Childhood: Youth in Transnational Comics. Austin: University of Texas Press. pp. 148–162. ISBN 978-1-4773-1162-2.
- Otake, Tomoko (5 May 2017). "Professor Examines Lolita Complex by First looking at His Own Experience". The Japan Times.
- Sarrazin, Stephen (2010). "Ero-Anime: Manga Comes Alive". Manga Impact: The World of Japanese Animation. London: Phaidon Press. p. 262. ISBN 978-0-714-85741-1.
- Sousa, Ana Matilde (2018). "Against Teleology: Nostalgia and the Vicissitudes of Connectedness in Pharrell Williams's Music Video It Girl". Mechademia. 11 (1): 147–165 (152).
- Thompson, Jason (2007). Manga: The Complete Guide. New York: Ballantine Books & Del Rey Books. p. 450. ISBN 978-0-345-48590-8.
- Zank, Dinah (2010). "Kawaii vs. rorikon: The Reinvention of the Term Lolita in Modern Japanese Manga". In Berninger, Mark; Ecke, Jochen; Haberkorn, Gideon (eds.). Comics as a Nexus of Cultures: Essays on the Interplay of Media, Disciplines and International Perspectives. Jefferson, N.C.: McFarland & Company. pp. 211–222. ISBN 978-0-7864-3987-4.
- Angles, Jeffrey (2011). Writing the love of boys: origins of Bishōnen culture in modernist Japanese literature. Minneapolis: University of Minnesota Press. ISBN 978-0-8166-6970-7.
- Aoyama, Tomoko (2013). "BL (Boys' Love) Literacy: Subversion, Resuscitation, and Transformation of the (Father's) Text". U.S.-Japan Women's Journal. 43 (1): 63–84.
- Aoyama, Tomoko (1988) "Male homosexuality as treated by Japanese women writers" in The Japanese Trajectory: Modernization and Beyond, Gavan McCormack, Yoshio Sugimoto eds. Cambridge University Press, ISBN 0-521-34515-4.
- Brient, Hervé, ed. (2012). Le Yaoi articles, chroniques, entretiens et manga (in French) ((Seconde édition, mise à jour et développée). ed.). Versailles: Éditions H. ISBN 979-10-90728-00-4.
- Haggerty, George E. (2000). Encyclopedia of Gay Histories and Cultures. Taylor & Francis. ISBN 978-0-8153-1880-4.
- Kakinuma Eiko, Kurihara Chiyo et al. (eds.), Tanbi-Shosetsu, Gay-Bungaku Book Guide, 1993. ISBN 4-89367-323-8
- Lewis, Marilyn Jaye (editor), Zowie! It's Yaoi!: Western Girls Write Hot Stories of Boys' Love. Philadelphia: Running Press, 2006. ISBN 1-56025-910-8.
- Levi, Antonia; McHarry, Mark; Pagliassotti, Dru, eds. (2010). Boys' Love Manga: Essays on the Sexual Ambiguity and Cross-Cultural Fandom of the Genre. McFarland & Company. ISBN 978-0-7864-4195-2.
- McHarry, Mark (2011). "Girls Doing Boys Doing Boys: Boys' Love, Masculinity and Sexual Identities". In Perper, Timothy and Martha Cornog (Eds.) Mangatopia: Essays on Anime and Manga in the Modern World. New York: ABC-Clio. ISBN 978-1-59158-908-2
- McLelland, Mark (2011). "Australia's 'Child-Abuse Materials' legislation, internet regulation and the juridification of the imagination". International Journal of Cultural Studies. 15 (5): 467.
- McLelland, Mark Australia's proposed internet filtering system: its implications for animation, comic and gaming (ACG) and slash fan communities Media international Australia, incorporating Culture & policy, 134, 2010, 7-19
- Nagaike, Kazumi (3 May 2012). Fantasies of Cross-Dressing: Japanese Women Write Male-Male Erotica. BRILL. ISBN 978-90-04-21695-2.
- Ogi, Fusami (2001). "Beyond Shōjo, Blending Gender: Subverting the Homogendered World in Shōjo Manga (Japanese Comics for Girls)"". International Journal of Comic Art. 3 (2): 151–161.
- Pilcher, Tim; Moore, Alan; Kannenberg, Gene Jr. (2009). Erotic Comics 2: A Graphic History from the Liberated '70s to the Internet. Abrams ComicArts. ISBN 978-0-8109-7277-3.
- Saito, Kumiko (2011) "Desire in Subtext: Gender, Fandom, and Women's Male-Male Homoerotic Parodies in Contemporary Japan" in Mechademia 6.
- Solomon, Charles (30 June 2004). "Young men in love". Los Angeles Times.
- Welker, James (2011). "Flower Tribes and Female Desire: Complicating Early Female Consumption of Male Homosexuality in Shōjo Manga". Mechademia. 6 (1): 211–228.
- Weisser, Thomas; Weisser, Yuko Mihara (1998). Japanese Cinema Encyclopedia: The Sex Films. Miami: Vital Books: Asian Cult Cinema Publications. ISBN 1-889288-52-7.
- Fedoroff, J. Paul (2016). "Managing versus successfully treating paraphilic disorders". Handbook of Clinical Sexuality for Mental Health Professionals. Abingdon-on-Thames: Routledge. ISBN 978-1317507468.
- Fedoroff, J. Paul (2019). "Other Specified Paraphilic Disorders". The Paraphilias: Changing Suits in the Evolution of Sexual Interest Paradigms. Oxford: Oxford University Press. ISBN 978-0190466336.

- Eng, Phoebe (2000). "She Takes Back Desire". Warrior Lessons: An Asian American Woman's Journey into Power. New York: Atria. ISBN 0-671-00957-5.
- Mook, Sanwa (2013). 本当に正しいフェティシズム性的嗜好大事典(Honto ni Tadashi Fetishizumu Seiteki Shiko Daijiten)(Really Right Fetish: A Taste of Large Dictionary) (in Japanese). Sanwa Shuppan. ISBN 9784776910701. OCLC 870402367.